

PENGARUH PENGGUNAAN GAME WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Moh. Rizal Umami¹, Mastuti Alawiah², Muakhor Zakaria³

¹ Dosen FKIP, Universitas La Tansa Mashiro, Indonesia. E-mail: rizalumami728@gmail.com

² Mahasiswa FKIP, Universitas La Tansa Mashiro, Indonesia. E-mail: mastutialawiah@gmail.com

³ Dosen FKIP, Universitas La Tansa Mashiro, Indonesia. E-mail: muakhorz@gmail.com

KEYWORDS

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Game Wordwall

Mathematical Problem Solving Ability, Wordwall Game.

KORESPONDENSI

Phone: +6285773363298

E-mail:

mastutialawiah@gmail.com

A B S T R A C T

This research is motivated by low problem solving abilities. The purpose of this research is to determine the effect of wordwall games on problem solving abilities. The research method used in this research is a quantitative method (Quasi Experiment). In this research, researchers carried out random sampling. Based on the research results, it can be concluded that: (1) There is an influence of using the Wordwall Game on students' mathematical problem solving abilities with test results using a simple linear regression test and a one-way ANOVA test with a significance level of 0.05. The simple linear regression test has a significance value (Sig.) of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted which shows that "there is an influence of the use of the Wordwall Game on students' mathematical problem solving abilities". (2) The one-way ANOVA test has a significance value of $0.043 < 0.05$, so there is a difference in average values. There are differences between students who use the Wordwall Game and students who do not use the Wordwall game regarding mathematical problem solving abilities. With the test results using the Independent Sample t-Test, namely the Sig value. amounting to $0.000 < 0.05$ as the basis for decision making in the Independent Sample t-Test test states that H_0 is rejected and H_1 is accepted, namely that there is a difference between students who use the Wordwall Game and students who do not use the Wordwall game regarding mathematical problem solving abilities.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh game wordwall terhadap

kemampuan pemecahan masalah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (Quasi Eksperimen). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan sampel secara random. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh Penggunaan Game Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa 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 H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa “adanya pengaruh Penggunaan Game Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa”. (2) Uji anova satu arah mempunyai nilai signifikansi $0,043 < 0,05$ maka adanya perbedaan nilai rata-rata. 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 $0,000 < 0,05$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sampel t-Test menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan Game Wordwall dan siswa yang tidak menggunakan game wardwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

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 cerdas 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. 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, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (4) Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan 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 pembelajaran. Melalui aktivitas pembelajaran 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 memeriksa kembali jawaban yang telah dibuat. 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 mengerjakan 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 pura-pura mengerti, dan faktor yang bersumber dari guru, yaitu faktor strategi, model atau metode pembelajaran yang menyebabkan kurangnya membangun kemampuan-kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa faktor yang lebih mempengaruhi yaitu faktor yang bersumber mengenai strategi, 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 alternatif menggunakan *game wordwall*. *Wordwall* adalah situs web menarik yang gratis dan cukup mudah untuk diakses kapan saja dan di semua browser. *Game wordwall* dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat bahan ajar berbasis game tanpa memerlukan pengetahuan coding dan dapat menyesuaikan bahan ajar. Karena *game wordwall* memiliki banyak template atau jenis dan properti *game* siap pakai untuk pembelajaran berbasis *game* interaktif. Rella 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 Ikhfanti 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.

Melalui Penggunaan *game wordwall* diharapkan siswa tertarik dan menyukai pembelajaran yang berlangsung. Seperti yang di ketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa akan meningkat dengan suasana pembelajaran yang tepat, dan penyampaian yang mudah dipahami siswa melalui inovasi media pembelajaran. Menyadari pentingnya inovasi media pembelajaran ini maka ditetapkan pendapat bahwa dalam pemilihan metode ajar yang tepat dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Karena *game wordwall* dijadikan sebagai fokus utama pada kegiatan pembelajaran agar mendorong siswa lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan yang ada. sehingga *game wordwall* dinyatakan relevan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Karena melalui penggunaan *game wordwall* siswa diberikan sebuah permasalahan yang nyata sehingga bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis (Lukitasari, Sudarmiati dan Zainudin, 2019:1126). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang dilakukan dan terbukti dapat meningkatkan 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).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan, yaitu dari tanggal 3-27 Mei 2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (Quasi eksperimen). dan teknik pengambilan sampel secara random. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 6 Cikukur tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 2 kelas, yaitu kelas VIII-A dan kelas VIII-B. Dalam pelaksanaannya penelitian ini di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen (VIII-A) di terapkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan *game wordwall*, sedangkan kelompok kontrol (VIII-B) hanya di terapkan dengan model

pembelajaran langsung (konvensional) tanpa *game wordwall*. dari kedua kelompok akan dilihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Dalam penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu (1) Observasi, merupakan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan perubahan yang terjadi selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan digunakannya media pembelajaran *game wordwall*. (2) Tes, dalam penelitian ini menggunakan pre-test sebelum diberi perlakuan, dan post-test sesudah diberikan perlakuan. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pre-test, post-test, dan dokumentasi. Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Selanjutnya, merumuskan hipotesis (dugaan sementara) yang akan dianalisis melalui data yang telah diperoleh adalah *game wordwall* memiliki pengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hipotesis (dugaan sementara) merupakan suatu pernyataan yang diduga benar dan akan diuji kebenarannya melalui analisis data. Hipotesis merupakan tahap awal dalam proses penelitian yang sangat penting karena digunakan untuk Mengarahkan arah penelitian. Merumuskan hipotesis (dugaan sementara) yang akan dianalisis melalui data yang telah diperoleh adalah langkah penting dalam melakukan suatu penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dan untuk mengetahui perbedaan siswa yang belajar menggunakan *game wordwall* dengan yang tidak menggunakan *game wordwall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Soal pre-test Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dilakukan pada tanggal 4 mei 2024 dan post-test Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dilakukan pada tanggal 25 Mei 2024 di kelas kontrol dan eksperimen. Perhitungan nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dapat dilihat ditabulasi data penelitian, berikut hasil rekapitulasi nilai kelas eksperimen

Tabel 2. Rekapitulasi Kelas Eksperimen		
No Responden	Pre-test	Post-test
Resp 1	51	88
Resp 2	53	84
Resp 3	48	76
Resp 4	44	84

Resp 5	51	88
Resp 6	54	84
Resp 7	46	76
Resp 8	22	80
Resp 9	49	76
Resp 10	51	84
Resp 11	58	84
Resp 12	48	80
Resp 13	42	92
Resp 14	45	80
Resp 15	40	80
Resp 16	54	80
Resp 17	47	88
Resp 18	45	84
Resp 19	56	80
Resp 20	50	84

Untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan maka hasil data tes akan di analisis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji anova satu arah yang dihitung melalui aplikasi SPSS. Uji regresi linear sederhana dipilih dalam penelitian ini karena dapat menyimpulkan secara langsung mengenai ada dan tidaknya pengaruh dalam penelitian. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana melihat dari nilai signifikansi (Sig.) yaitu: Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 menyatakan bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Game Wordwall Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 menyatakan bahwa tidak adanya Pengaruh Penggunaan Game Wordwall Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.

Tabel 3. Hasil uji regresi linier sederhana

Model	Unstandardized		Standardiz	t	Sig.	
	Coefficients		Coefficien			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	19.140	2.936		.518	.000

Penggunaan					
Game	.116	.224	.121	516	612
Wordwal					

Berdasarkan hasil output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa “adanya Pengaruh Penggunaan Game Wordwall Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”

Uji anova satu arah dipilih karena dalam penelitian ini hanya ada satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan dalam uji anova satu arah yaitu: Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka rata-rata sama. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka rata-rata berbeda.

Tabel 4. Hasil Uji Anova

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	410.700	1	410.700	275.022	.000
Within Groups	44.800	30	1.493		
Total	455.500	31			

Dari hasil pengujian anova satu arah dengan taraf signifikansi $0,05$ dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka adanya perbedaan nilai rata-rata.

Adapun rumusan hipotesis yang kedua adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa siswa yang menggunakan *game wordwall* dan tidak menggunakan *game wordwall*. Untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan maka hasil data tes akan di analisis dengan menggunakan uji-t. Pada penelitian ini uji-t yaitu uji Independent Sample t Test dihitung melalui aplikasi SPSS. Uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel bebas yang tidak berhubungan. Alasan menggunakan uji Independent Sample t Test karena dalam penelitian ini membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan uji Independent Sample t Test yaitu: Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajar dengan menggunakan Game Wordwall dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Dan Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima,

yang berarti ada perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan Game Wordwall dan siswa yang tidak menggunakan game wordwall.

Tabel 5. Hasil uji independen T-test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Pper
hasil	Equal variances assumed	.797	.379	-16.584	30	.000	7.400	.446	8.311 6.489
	Equal variances not assumed			-16.221	21.716	.000	-7.400	.456	-8.347 6.453

Berdasarkan output diatas diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah $0,379 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen atau sama terlihat dalam tabel "Equal variances assumed". Berdasarkan tabel output Independent Sampel t-Test pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sampel t-Test menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan *Game Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan *game wordwall*.

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 menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Game Wordwall* memiliki perbedaan dari pada siswa yang tidak menggunakan *game wordwall*. Terlihat dari hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai $\text{sig} < 0,05$. Melalui Penggunaan *Game Wordwall* siswa diberikan sebuah permasalahan yang nyata sehingga bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis (Lukitasari, Sudarmiati 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, Sudarmiati 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

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 2023-2024 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 H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan 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 $0,000 < 0,05$ sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sampel t-Test menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan *Game Wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan *game wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

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>
- 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., & Zanthi, 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>

- Isti Nasaroh, I. N., & Hidayatu Munawaroh, H. M. (2022). 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*.
- Lukitasari, D. T., Sudarmiati, S., & Zainuddin, M. (2019). *Perbedaan model problem based learning dan konvensional terhadap keterampilan berpikir kritis siswa* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Lukitasari, Sudarmiati 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.
- NCTM. (2000). *Principles and Standars for School Mathematics*. Reston. USA: The National Council of Teacher of Mathetamtics inc.
- 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), 51-62. DOI: <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.474>