

**PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH PESERTA DIDIK PADA MATERI
BILANGAN BULAT KELAS VII
MTs NURUL IKHLAS
AMBON**

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika**



Disusun oleh:

**HAPSA HAUPEA
NIM.210303023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK
PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS VII
MTs NURUL IKHLAS AMBON

NAMA : HAPSA HAUPEA

NIM : 210303023

PRODI/KELAS : PENDIDIKAN MATEMATIKA/B

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN
AMBON

Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Senin tanggal 30 Juni 2025 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika.

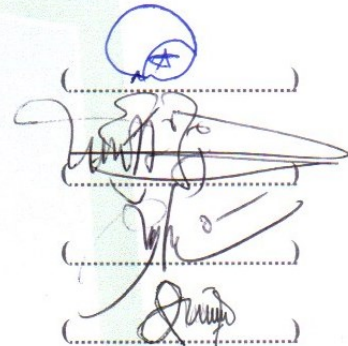
DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Dr. Abdillah, M.Pd

Pembimbing II : Dinar Riaddin, M.Pd

Penguji I : Rusmin Madia, M.Pd

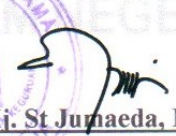
Penguji II : Dina Amalya Lapele, M.Pd



Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Nurlaila Schuwaky, M.Pd
NIP. 198409172018012022

Disahkan Oleh :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan keguruan IAIN Ambon


Dr. Hj. St Jumaeda, M.Pd.I
NIP. 197712062005012006



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hapsa Haupea

NIM : 210303023

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi ini benar merupakan skripsi/karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibantu orang lain seacara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Ambon, 30 juni 2025

Saya Yang Menyatakan



Hapsa Haupea
NIM. 210303023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. Al-Baqarah 2: ayat 286)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”
(Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillahirobbii alamiin*, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah aku lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia aku persembahkan kepada sumber kekuatanku yaitu kedua orang tua tercinta yang sangat luar biasa yaitu bapa tercinta Husen Haupea dan mama tersayang Sultia Sapsua, terima kasih atas segala cinta, doa, dan pengorbanan yang tiada henti mengiringi setiap langkahku. Terimakasih atas segala sayang dan nasehat yang tidak hentinya diberikan kepadaku. Terimakasih untuk semua perjuangan dan upayanya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.

Doaku untuk kalian, semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan hidup untuk mama dan bapa tercinta,
Aamiin.

ABSTRAK

Hapsa Haupea (210303023). Pembimbing I **Dr. Abdillah, M.Pd** dan Pembimbing II **Dinar Riaddin, M.Pd.** Judul “**Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Bilangan Bulat Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Nurul Ikhlas Ambon**”. Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Ambon, memfokuskan pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Kemampuan ini mencakup kapasitas peserta didik untuk memahami, merencanakan, dan menyelesaikan permasalahan matematika dengan menerapkan konsep-konsep matematis, strategi penyelesaian, serta penalaran yang tepat. Hal ini menjadi salah satu kompetensi utama yang dibangun dalam proses pembelajaran untuk mendukung keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis *game Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII MTs Nurul Ikhlas Ambon. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, penelitian ini melibatkan 20 peserta didik sebagai sampel yang dipilih melalui teknik *sampling*.

Data dikumpulkan melalui instrumen tes (*pretest* dan *posttest*), kemudian dianalisis dengan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji Wilcoxon Signed-Rank Test, dan uji N-Gain. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan (nilai sig. 0,000 < 0,05), mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Namun, uji N-Gain memperlihatkan nilai 0,1563 yang tergolong rendah, sehingga disimpulkan bahwa metode ini tidak efektif dalam konteks peningkatan yang optimal. Temuan ini menyoroti perlunya modifikasi desain *game* atau integrasi dengan strategi pembelajaran lain untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi.

Kata Kunci: Pemecahan Masalah Matematika, Pembelajaran Matematika, *Game Wordwall*, Bilangan Bulat

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm

Puji syukur penulis panjatkan ke atas rahmat dan hidayah Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul (judul penelitian) dengan lancar “Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTs Nurul Ikhlās Ambon” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Tempat sandaranku, bapa Husen Haupea. Terima kasih untuk cinta, perhatian, kerja keras, dan doa dan atas segala usahanya untuk penulis. Terima kasih atas segala bentuk cintamu hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya
2. Pintu surgaku, mama Sultia Sapsua. Terima kasih untuk doa dan kasih sayangnya untuk penulis. Terima kasih karena sudah menjadi sumber kekuatan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya.
3. Dr. Abidin Wakano, M.Ag selaku Rektor IAIN AMBON, Dr. Samad Umarella, M.Pd selaku Wakil Rektor I, Dr. Saidin Ernas, M.Si selaku Wakil Rektor II, Dr. Abubakar Kabakoram, M.Si selaku Wakil Rektor III.
4. Dr. St. Jumaeda, M.Pd.I, SS selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Djafar Lessy M,Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Corneli Pary, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Muhajir Abdurahman, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
5. Nurlaila Sehuwaky, M.Pd dan Dina Amalya Lapele, S.Pd, M.Pd selaku Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Matematika.

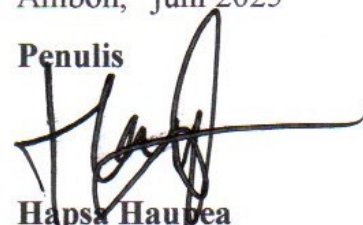
6. Dr. Abdillah, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Dinar Riaddin, M.Pd., selaku pembimbing II, atas segala bimbingan, arahan, dan dukungannya selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta seluruh staf pegawai yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama masa perkuliahan.
8. Kepala MTs Nurul Ikhlas Ambon, guru matematika, tata usaha beserta peserta didik yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
9. Kakaku tersayang Wahyudin Haupea, Erma Wati Haupea, S.Pd, Yusdin Haupea, Sudin Haupea, Sunaidin Haupea, dan Jamiani Haupea yang selalu menjadi motivasi, dukungan serta menjadi tempat penulis bercerita segala masalah dan kendala dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada adikku tersayang Saman Haupea dan Said haupea yang selalu menjadi motivasi dan menjadi tempat bercerita dan tertawa saat penulis mengalami masalah dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2021 IAIN Ambon yang senasib yang senantiasa memberikan motivasi, semangat serta inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan kelas B Program Studi Pendidikan Matematika yang selalu bersama dalam suka maupun duka dan selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripisi ini. Semoga kita bisa selalu mempertahankan dan menjaga silaturahmi.
13. Sahabat terbaiku Meilan Diliyanti Suat yang selalu menjadi tempat penulis bercerita dan berkeluh kesah selama penulisan skripis ini. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang selalu memberika motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat melewati masa-masa sulit selama penulisan skripisi ini.
14. *Last but not least*, kepada diri saya sendiri, Hapsa Haupea. Terima kasih sudah bertahan sampai di titik ini. Terima kasih karena terus belajar, mencoba, dan melangka, walaupun sering kali putus asa terhadap apa yang

di usahakan namun belum berhasil, namun terima kasih sudah mencoba yang terbaik dan tidak lelah untuk mencoba. Terima kasih karena tetap bertahan melalui semua proses yang sulit dalam penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikanya semaksimal mungkin. Ini menjadi pencapaian yang patut untuk di banggakan, karena proses panjang yang telah dilalui dengan penuh kesabaran.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ilmiah ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan guna penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi setiap langkah dalam menuntut ilmu dan meridhai perjuangan akademik seluruh civitas akademika IAIN Ambon. Amin.

Ambon, juni 2025

Penulis


Hapsa Haubea
NIM.210303023

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Pendahuluan	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Defenisi Operasional	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	10
B. Pembelajaran Matematika	12
C. Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Game Wordwall</i>	14
D. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	15
E. Ruang Lingkup Materi	18
F. Kerangka Berpikir Dan Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Desain Penelitian.....	24
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	25
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Prosedur Penelitian	25
F. Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Observasi Awal	5
Gambar 2.1 Garis Bilangan.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Proses Pendahuluan Pembelajaran	29
Gambar 3.2 Garis Bilangan.....	31
Gambar 3.3 Kuis <i>Game Wordwall</i>	32
Gambar 3.4 Proses Pembelajaran Menggunakan <i>Wordwall</i>	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 1.2 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah	27
Tabel 1.3 Kriteria N-gain	30
Tabel 2.1 Hasil Statistic Deskriptif Tes Awal.....	34
Tabel 2.2 Hasil Statistic Deskriptif Tes Akhir	35
Tabel 2.3 Uji Normalitas.....	37
Tabel 2.4 Uji Wilcoxon.....	37
Tabel 2.5 Hasil Uji Hipotesis.....	38
Tabel 2.6 Hasil Uji N-Gain	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	54
Lampiran 2 Rubrik Penskoran	61
Lampiran 3 Soal Pre-Test	62
Lampiran 4 Soal Post-Test	63
Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal Pre-Test	64
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Post-Test	66
Lampiran 7 Kuis <i>Game Wordwall</i>	68
Lampiran 8 Hasil Tes Pre-Test Dan Post-Test.....	71
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	72
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Dekan FITK IAIN Ambon.....	76
Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian	77