

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANS-  
ENDS ANALYSIS* (MEA) BERBASIS GAME EDUKASI  
*WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VIII**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANS-  
ENDS ANALYSIS* (MEA) BERBASIS GAME EDUKASI  
*WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VIII**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh

**ANISATUL AENI  
NIM. 2621058**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisatul Aeni

NIM : 2621058

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 25 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



**Anisatul Aeni**  
**NIM.2621058**

## NOTA PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

c.q Ketua Program Studi Tadris Matematika Di

PEKALONGAN

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Anisatul Aeni

NIM : 2621058

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
MEANS- ENDS ANALYSIS (MEA) BERBASIS  
GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Pekalongan, 2 Juli 2025

Pembimbing,

  
**Dicky Angriawan Nugroho, M. Kom.**  
NIP. 19930306 202203 1 001

## PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161  
Website: [fik.uinmasdar.ac.id](http://fik.uinmasdar.ac.id) email: [fik@uinmasdar.ac.id](mailto:fik@uinmasdar.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : ANISATULAENI  
NIM : 2421058  
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA  
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANS- ENDS ANALYSIS* (MEA) BERBASIS GAME EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jum'at, tanggal 11 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Abdul Majid, M. Kom.  
NIP. 19831112 201903 1 002

Nurul Husnah Mustika Sari, M. Pd  
NIP. 19910906 202012 2 019

Pekalongan, 15 Juli 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Mublisin, M. Ag  
NIP. 19700706 199803 1 001

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“...dan bahwasannya manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

Q. S. An-Najm ayat 39

### PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil'alamiin*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kesehatan, kelancaran, dan segala hidayah serta rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam yang selalu tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut-Nya. Dengan rasa syukur penulis persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Samuri dan Ibu Khotimah (Taronah), orang yang sangat berjasa dalam hidup saya. Terima kasih takkan pernah cukup untuk membalas lautan kasih yang telah beliaiu curahkan. Terima kasih yang sebesar-besarnya telah menjadi *support system*, terima kasih atas segala pengorbanan dan selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, memberikan nasehat dan do'a yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa memberkahi dan membalas semua kebaikan Ayah dan Ibu, karena tanpamu, aku tak akan mampu.
2. Kakakku tercinta dan tersayang, Iza Pradini. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan motivasi yang telah diberikan selama proses

penyusunan skripsi ini. Kehadiran serta perhatian yang tulus menjadi dorongan yang sangat berarti bagi penulis. Tak lupa juga adik tercinta, Ilma Atikwi Cahya Ningrum yang senantiasa menjadi penyemangat dan penghibur di tengah proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas keceriaan, dukungan dan kehadiran yang tak ternilai selama perjalanan ini.

3. Untuk diriku, Anisatul Aeni. Terima kasih atas keberanian yang tak pernah padam meski berkali-kali diuji oleh ragu, lelah, dan putus asa. Terima kasih telah bertahan, bahkan ketika dunia terasa terlalu sunyi untuk didengar dan terlalu berat untuk dipikul. Perjalanan ini bukan hanya tentang menyelesaikan sebuah karya ilmiah, melainkan tentang membuktikan kepada diri sendiri bahwa keyakinan, ketekunan, dan doa adalah kunci untuk melewati segala keterbatasan. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa saya mampu melewati badai, dan bahwa segala usaha yang tulus tak pernah sia-sia di hadapan waktu.
4. Almamater tercinta, Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

## ABSTRAK

Aeni, Anisatul. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII". *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dicky Anggriawan Nugroho, M. Kom.

**Kata Kunci:** *Means-Ends Analysis*, Game Edukasi, Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMPN 1 Karangdadap menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata di bawah KKM. Alternatif yang dapat dilakukan untuk menangani rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan mengimplementasikan model atau media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa. *Means-Ends Analysis* (MEA) dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai kegiatan. Beragam media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika seperti perangkat lunak *Wordwall*.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini: 1) bagaimana penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) yang berbasis game edukasi *Wordwall* pada kelas VIII di SMPN 01 Karangdadap dan 2) apakah terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran MEA berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) yang berbasis game edukasi *Wordwall* di kelas VIII SMPN 01 Karangdadap dan 2) mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 01 Karangdadap.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) tipe *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Karangdadap yang berjumlah 192 siswa. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 52 siswa, yang terbagi menjadi dua kelompok yakni kelas eksperimen yang mencakup 28 siswa dan kelas kontrol yang terdiri dari 24 siswa. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi: 1) uji validitas persamaan *product moment*, 2) uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha*, 3) uji normalitas *Kolmogrov Smirnov Test*, 4) uji homogenitas *Levene*, dan 5) uji hipotesis *Independent Sample t-test*.

Hasil dari penelitian mengungkapkan: 1) Berdasarkan observasi, pelaksanaan penerapan *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Karangdadap menunjukkan kinerja yang sangat baik. 2) Hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 75,43 sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata 88,93 ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII setelah diberikan *treatment* MEA berbasis game edukasi *Wordwall*. Selanjutnya hasil *posttest* menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu  $0,000 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Karangdadap.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil'alamiin*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan segala hidayah serta rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam yang selalu tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut-Nya. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dukungannya selama proses studi, yaitu kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan nasihat selama proses perkuliahan.
5. Dicky Anggriawan Nugroho, M. Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberi ilmu pengetahuan dan dukungan selama proses perkuliahan.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Samuri dan Ibu Khotimah (Taronah) yang telah menjadi *support system* dan memberikan do'a tiada hentinya.
8. Kakakku tercinta, Iza Pradini dan juga adik tercinta, Ilma Atikwi Cahya Ningrum yang telah memberikan segala dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Segenap guru, siswa dan karyawan SMPN 1 Karangdadap, Pekalongan yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi penulis.
10. Deni Pratiwi, S. Pd., selaku guru mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Karangdadap, Pekalongan. Terima kasih atas bimbingan, arahan dan do'a yang diberikan pada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Muhimatul Khoirunnisa, terima kasih telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Sahabat saya Ulina Nur Khasanah dan Rokhu Dlotul Laeliah, terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan motivasi yang telah diberikan.
12. Grup sembarang kalir, 4naxkoz, dan pretty gurlss terima kasih telah menjadi teman baik bagi penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih atas segala semangat, dukungan, kebersamaan, waktu, dan berbagi ilmu serta pengalaman selama perjalanan kuliah ini.

13. Teman-teman KKN kelompok 13 Majakerta, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
14. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika Angkatan 2021 yang senantiasa membantu proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih dan semoga keberkahan senantiasa mengiringi disetiap langkah. *Aamiin*. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk skripsi yang lebih baik lagi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin yaa rabbal aalamiin*.

Pekalongan, 23 Juni 2025

Penulis



**Anisatul Aeni**

**NIM. 2621058**

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1. 1 Latar Belakang Masalah .....	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	4
1. 3 Pembatasan Masalah.....	4
1. 4 Rumusan Masalah.....	5
1. 5 Tujuan Penelitian .....	5
1. 6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.1	Deskripsi Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3	Kerangka Berpikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4	Hipotesis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Populasi dan Sampel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Variabel Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>7</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>7</b>
5.2	Saran.....	<b>8</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>9</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Keterlaksanaan Observasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Soal ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Statistika Deskriptif Pretest ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Pretest ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis Pretest ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif Post-Test ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Post-Test ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol **Error!**

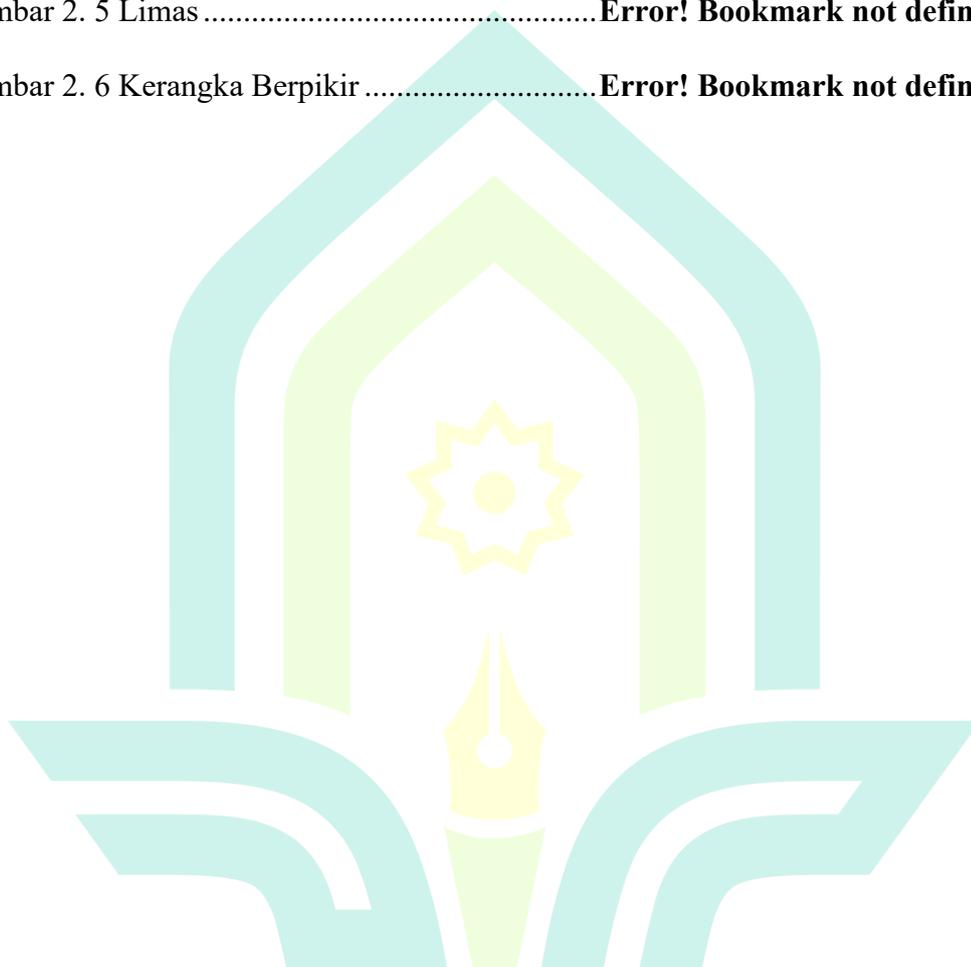
**Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Wordwall.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Kubus.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3 Balok .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 4 Prisma.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 5 Limas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3: Lembar Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4: Kisi-kisi Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5: Kisi-kisi Tes (Uraian) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6: Kisi-kisi Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7: Hasil Belajar Pretest dan Posttest .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8 : Output Hasil Uji Validitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9: Output Uji Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10: Output Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11: Output Uji Homogenitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 12: Output Uji Hipotesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 13: Soal Pre-test dan Kunci Jawaban Soal Pre-test.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 14: Soal Post-test dan Kunci Jawaban Soal Post-test.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 15: Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 16: Modul Ajar Kelas Kontrol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 17: Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Lampiran 18: Tampilan Wordwall Fitur *Random Wheel* dan *Maze Chase* ... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Lampiran 19: Daftar Riwayat Hidup.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 20: Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi intelektual, keterampilan, maupun sikap. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran memiliki posisi sentral sebagai proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang terencana. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Magdalena et al., 2020). Keberhasilan proses pembelajaran diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencerminkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Prihatiningtyas, 2019).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa adalah matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta mampu mengembangkan daya pikir manusia (Indriani et al., 2021). *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000) merumuskan tujuan pembelajaran matematika yaitu terdiri dari lima kemampuan dasar matematika yang merupakan standar yakni pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connections*), dan

representasi (*representations*). Dengan kata lain, matematika tidak hanya berperan sebagai pengetahuan kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk pola pikir yang logis, sistematis, dan kreatif pada siswa.

Namun, hasil belajar matematika siswa di berbagai jenjang pendidikan masih menunjukkan capaian yang belum optimal. Hasil belajar merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mulasari et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Karangdadap, ditemukan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan pada nilai ulangan harian dan ujian tengah semester yang sebagian besar berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu di bawah nilai 75.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mengarah pada pendekatan yang inovatif. Pembelajaran cenderung masih bersifat satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, terbatasnya penggunaan media dan teknologi pembelajaran juga turut memengaruhi minat serta motivasi belajar siswa. Kurangnya pemberian latihan soal kontekstual juga membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep dan menerapkannya dalam penyelesaian masalah.

Urgensi peningkatan kualitas pembelajaran tercermin dalam Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 pasal 19, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif,

inspirasi, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran juga harus memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas, kemandirian, serta disesuaikan dengan minat dan karakteristik peserta didik (Fauziyyah, 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong partisipasi aktif siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA). MEA merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*). MEA merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah melalui tahapan sistematis, di mana peserta didik dihadapkan pada perbedaan antara kondisi awal dan kondisi tujuan, serta diarahkan untuk merumuskan langkah-langkah penyelesaian yang tepat (Daud, 2021). Model MEA menempatkan guru sebagai fasilitator dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari (2020) dan Mulasari et al., (2020) menunjukkan bahwa MEA efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar matematika siswa

Untuk mendukung efektivitas MEA, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi sangat penting. Salah satu media yang dapat digunakan adalah **game edukasi berbasis digital**, seperti *Wordwall*. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik

dan menyenangkan, serta melibatkan siswa secara aktif melalui permainan interaktif. Menurut Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan (2022), penggunaan teknologi di dalam kelas dapat membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar. Dengan demikian, integrasi antara model MEA dan media *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan bermakna.

Meskipun efektivitas model MEA dan media *Wordwall* telah dibahas dalam beberapa studi secara terpisah, penelitian yang mengkaji kombinasi keduanya masih terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji **“Pengaruh Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII”**, sebagai alternatif inovatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar matematika akibat kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah, metode pembelajaran yang kurang inovatif, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, keterbatasan dalam mengimplementasikan model pembelajaran baru dan latihan soal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan dipahami maka perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.
2. Sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII SMPN 01 Karangdadap.
3. Materi yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* pada kelas VIII di SMPN 01 Karangdadap?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran MEA berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 01 Karangdadap?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terbentuklah tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengkaji penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* di kelas VIII SMPN 01 Karangdadap.
2. Meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 01 Karangdadap.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan bisa berbagi pengetahuan, gagasan, sudut pandang, serta informasi seputar pembelajaran matematika.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian dan kajian ilmiah di masa depan.
3. Melalui penelitian ini, diharapkan pemahaman kita tentang pentingnya metode pembelajaran penemuan terbimbing dalam proses belajar mengajar bisa semakin berkembang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Guru**

Melalui penelitian ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep matematika dan mengembangkan kemampuan kognitifnya.

#### **2. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan panduan praktis bagi guru untuk dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam matematika agar hasil belajar siswa optimal.

#### **3. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa membantu para calon guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang optimal.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

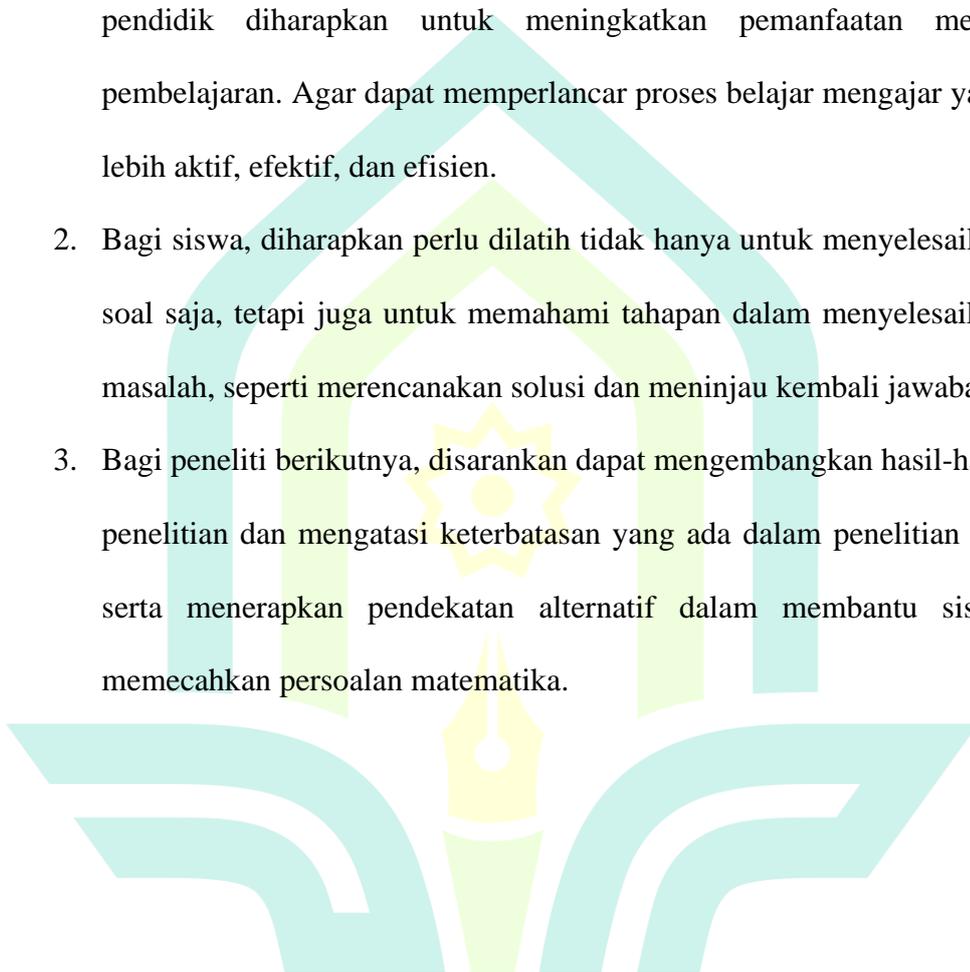
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi, model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* berhasil diterapkan dengan sangat baik dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMPN 1 Karangdadap. Tahapan pembelajaran MEA meliputi identifikasi *current state* dan *goalstate*, penyusunan *subgoals*, dan pemilihan/evaluasi solusi dengan pemanfaatan game edukasi *Wordwall*.
2. Pembelajaran dengan model MEA terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan metode *Discovery Learning*. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen (88,93) lebih tinggi daripada kelas kontrol (83,08). Uji statistik (*Independent Sample t-test*) pada *posttest* memperkuat penelitian ini dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA) berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Karangdadap.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagaimana berikut.

1. Bagi pendidik sebaiknya memilih metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan, situasi, dan materi yang akan disampaikan. Selain itu, pendidik diharapkan untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran. Agar dapat memperlancar proses belajar mengajar yang lebih aktif, efektif, dan efisien.
2. Bagi siswa, diharapkan perlu dilatih tidak hanya untuk menyelesaikan soal saja, tetapi juga untuk memahami tahapan dalam menyelesaikan masalah, seperti merencanakan solusi dan meninjau kembali jawaban.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan dapat mengembangkan hasil-hasil penelitian dan mengatasi keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, serta menerapkan pendekatan alternatif dalam membantu siswa memecahkan persoalan matematika.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Karolina, Aty Nurdiana, N. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis(MEA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP PGRI 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*.
- Amelia, D., Susanto, S., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v2i1.3402>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Armada, N., Tegeh, I. M., & Sudiana, I. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Sukasada. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(3), 1–6.
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 124–132. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.42>
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Daud, M. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis (Mea) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn 8 Tilongkabila Kabupaten Bonebolango. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, November*, 125–135.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. [https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%](https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%20)
- Faradillah, A., & Putri, S. (2024). Students Mathematical Critical Thinking Ability : Influenced by Edpuzzle Assisted Problem Based Learning ( PBL) Model. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 596–606.
- Fauziyyah, S. A. (2022). Penerapan LKPD Berbasis MEA (Means Ends Analysis) dengan Menggunakan Pendekatan Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Skripsi*. Universitas Tidar.
- Hardianti, T. (2019). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif dalam pembelajaran fisika SMA. *Seminar Nasional Quantum*, 25, 557.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*.

- Indriani, N. D., & Noordiyana, M. A. (2021). Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending dan Means Ends Analysis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 339–352. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.906>
- Indriyani, I., Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (Dlps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Bencana Alam. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.31851/luminous.v1i1.3442>
- Jacomina Selfisina Kailuhu, T. K. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. *JIMPS*, 742–748.
- Karunia Eka Lestari, & Ridwan Yudhanegara, M. (2017). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa pada Latar Belakang Pendidikan Menengah. *Jurnal Matematika Integratif*, 13(1), 28–33. <https://doi.org/10.24198/jmi.v13.n1.11410.28-33>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Magdalena, I., Dea, K. Y., & Puspitasari. (2020). Rendahnya Mutu Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Adanya Pembelajaran Online. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 292–305. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, D. A., Sulistianingsih, S., & ... (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Means Ends Analysis dan Think Talk Write terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Pythagoras. *Prosiding ...*, 319–323. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/680%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/680/422>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mulasari, M. R., Wulandari, I. G. A. A., & Putra, M. (2020). Model Pembelajaran Means Ends Analysis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 358–366. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25812>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian*

*Guru Indonesia*), 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Biodik*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Palupi, H. R., Suyitno, H., Prabowo, A., Kunci, K., Keefektifan, :, Kemampuan, :, Masalah, P., & Mea, ; (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Means-Ends Analysis pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Segiempat. *UJME 5 (2) (2016) Unnes Journal of Mathematics Education*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme>
- Prihatiningtyas, N. C., & Nurhayati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 103. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v2i1.204>
- Purwaningsih. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan. (2022). Laporan Kinerja Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan 2022. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Standar Dan Kebijakan Pendidikan*.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rejeki, S. M. R., Sunanih, S., & Permana, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Daerah Kelas IV SD Negeri Ceungceuum. *Jurnal PGSD*, 7(2), 54–60. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2457>
- Sari, D. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Means-Ends-Analysis Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Indragiri Hulu*.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *Ar-ruzz Media*. Ar-ruzz Media.
- Sintawati, M., & Mardati, A. (2021). *Modul Matematika: Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Mahasiswa PGSD*. 1–86.

- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Sudarman, S. W., & Linuhung, N. (2021). Penerapan Pembelajaran MEA (Means-End Analysis) Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1275>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suhita Lestari, K. A. N., Mahayukti, G. A., & Mertasari, N. M. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keaktifan Belajar Siswa SMA melalui Means-Ends Analysis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 263. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3487>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utomo, B., Sukarno, & Prastiti, T. D. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) pada Pembelajaran Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(2), 169–178. <https://doi.org/10.30653/003.202392.12>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>

