

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA DI SMK AKP GALANG

Oleh:

**Tiara Habibi Suwandi**

Email. [tiarahabibi245@gmail.com](mailto:tiarahabibi245@gmail.com)

Salah satu alternatif yang dianggap dapat memecahkan masalah pembelajaran adalah menerapkan pendekatan pembelajaran model *creative problem solving* berbantuan *aplikasi wordwall* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara optimal, memungkinkan siswa melakukan investigasi, meningkatkan kreativitas dan pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan berpikir siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *creative problem solving* berbantuan *aplikasi wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa di SMK Awal Karya Pembangunan Galang berdasarkan kriteria valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian Pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan 4-D, dalam penelitian ini penulis membatasi pengembangan hanya sampai pada tahap 3-D yaitu: (1) Pendefinisian (*define*), (2) Desain (*design*), dan (3) Pengembangan (*development*).

Populasi pada penelitian ini adalah peserta kelas X pada semester genap tahun 2021/2022 kemudian dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak 30 siswa dikelas X RPL 1 sebagai uji coba I dan 30 siswa dikelas X TB 2 sebagai uji coba II. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi, angket respon siswa serta soal tes kemampuan literasi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *creative problem solving* berbantuan *aplikasi wordwall* mempunyai tingkat kevalidan sebesar 4,36 dengan kategori sangat baik, tingkat keefektifan dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba I sebesar 53% peserta didik tuntas sedangkan pada uji coba II sebesar 90% peserta didik yang tuntas. Hal ini menunjukkan pencapaian ketuntasan tujuan pembelajaran mencapai 70% pada uji coba I dan uji coba II. Respon siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 50% dan kepraktisan media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,5 dengan kategori sangat praktis. Peningkatan Kemampuan Literasi matematis siswa pada uji coba I mengalami peningkatan sebesar 0,43 dengan kategori "Sedang" dan pada uji coba mengalami peningkatan sebesar 0,73 dengan kategori "Tinggi".

**Kata Kunci** : Literasi matematis, *Creative Problem Solving*, *wordwall*

## **ABSTRACT**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA DI SMK AKP GALANG**

*By:*

*Tiara Habibi Suwandi*

*NPM : 71180514019*

*E-mail. tiarahabibi245@gmail.com*

*One alternative that is considered to be able to solve learning problems is to apply a creative problem solving model learning approach assisted by wordwall applications as a learning approach that involves active students optimally, allowing students to conduct investigations, increase creativity and problem solving that integrates students' thinking skills.*

*This study aims to develop creative problem solving-based learning media assisted by wordwall applications to improve students' mathematical literacy skills at SMK Awal Karya Pembangunan Galang based on valid, practical and effective criteria. This type of development research is Research and Development (R&D) using the Thiagarajan 4-D development model, in this study the author limits development only to the 3-D stage, namely: (1) Define, (2) Design, and (3) Development (development).*

*The population in this study were participants in class X in the even semester of 2021/2022, then 30 students in class X RPL 1 were taken as trial I and 30 students in class X TB 2 were taken as trial II. Sources of data in this study were obtained from the results of validation questionnaires, student response questionnaires and literacy test questions.*

*The results of the study show that creative problem solving-based learning media assisted by wordwall applications has a validity level of 4.36 with a very good category, the effectiveness level of classical learning mastery results in the first trial of 53% of students completed while in the second trial of 90 % of students who completed. This shows that the achievement of learning objectives has reached 70% in the first and second trials. Student responses showed a very good category with a percentage of 50% and the practicality of learning media obtained an average of 4.5 with a very practical category. The increase in students' mathematical literacy skills in the first trial experienced an increase of 0.43 with the "Medium" category and in the trial there was an increase of 0.73 with the "High" category.*

**Keywords:** *Mathematical Literacy, Creative Problem Solving, wordwall*