

**MODEL *BLENDED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS  
DAN *SELF-EFFICACY***

**Suci Fitriani Nasution<sup>1</sup>, Ramadhani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al  
Washliyah Medan

*email:* [ramadhani@umnaw.ac.id](mailto:ramadhani@umnaw.ac.id)

***Abstract***

*The assessment that is currently being developed in the world of education is KLM or mathematical literacy ability and is measured from (SE) or self-efficacy of students. This study aims to determine whether students' abilities can increase with the model that has been implemented. The researcher used a quasi-experimental design with a "pretest-posttest control group with". All members were used as a population of 84 students from SMA Angkasa 1 Lanud Soewondo add punctuation with 56 tenth-grade students as samples. two Classes were divided into 2 groups, namely experimental and control. The instruments or measuring instruments used are description tests (KLM) and questionnaires (SE). Samples are taken at random. From the test results obtained by students in the experimental class in mathematical literacy skills, it was found that 32% of students achieved high level, 65% medium level and 3% achieved low level. Meanwhile, the results in the control class were 3% of students who achieved high level, 40% of moderate level and 57% of students who achieved low level. From the results of self-efficacy on the magnitude indicator, 55% obtained high questionnaire scores, the strength indicator obtained 30% medium questionnaire scores, and the generality indicator obtained 17% low questionnaire scores. In addition, because learning is accompanied by word wall applications (learning games), students find learning more enjoyable and are eager to repeat it.*

***Keywords:*** *Mathematical Literacy Skills, Self-Efficacy, Blended Learning, Wordwall*

**Abstrak**

Penilaian yang sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini yaitu (KLM) atau kemampuan literasi matematis dan diukur dari (SE) atau *self-efficacy* siswa-siswi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan peserta didik dapat meningkat dengan model yang sudah diterapkan. Peneliti memakai quasi eksperimen sebagai desain penelitiannya dengan "pretest-posttest control group design". Seluruh anggota yang dijadikan populasi sebanyak 84 siswa-siswi SMA Angkasa 1 Lanud Soewondo Medan dengan 56 orang siswa kelas sepuluh yang dijadikan sampel. dua Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Instrumen atau alat ukur yang digunakan yaitu tes uraian (KLM) dan kuesioner (SE). Sampel diambil secara acak. Dari hasil tes yang diperoleh siswa di kelas eksperimen dalam kemampuan literasi matematis diperoleh 32% siswa yang mencapai tingkat tinggi, 65% tingkat sedang dan 3% yang mencapai tingkat rendah. Sedangkan hasil di kelas kontrol 3% siswa yang mencapai tingkat tinggi, 40% tingkat sedang dan 57% siswa yang mencapai tingkat rendah. Dari hasil *self-efficacy* pada indikator *magnitude* diperoleh 55% nilai angket tinggi, indikator *strenght* diperoleh 30% nilai angket sedang, dan indikator *generallity* memperoleh 17% nilai angket rendah. Di samping itu, karena adanya pembelajaran yang diiringi dengan aplikasi *wordwall* (game pembelajaran) peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bersemangat untuk mengulanginya kembali.

**Kata kunci:** Kemampuan Literasi Matematis, *Self-Efficacy*, *Blended Learning*, *Wordwall*

## PENDAHULUAN

Saat ini kemampuan literasi sangat penting dikembangkan dalam dunia pendidikan. Dari yang diteliti oleh Ningsih et al., (2021), mengatakan bahwa literasi sangat penting dikembangkan dan dimajukan dalam elemen-elemen yang ada di dunia pendidikan. Melihat banyak peserta didik yang kurang teliti dalam pembelajaran matematika dan membaca soal yang panjang seperti dalam bentuk cerita, disinilah kemampuan literasi perlu ditingkatkan.

Pada zaman modern ini, sistem pendidikan memiliki program pembelajaran untuk meningkatkan kualitas siswa. Sistem tersebut bernama PISA (*Programme for International Student Assesment*). PISA adalah sebuah sistem yang dirancang untuk menilai pelajar secara internasional yang diciptakan oleh OECD 2018 (Putra & Vebrian, 2020).

Sampai saat ini penilaian PISA sudah dilakukan ke delapan kalinya dilaksanakan pada tahun 2021. Namun hasil dari PISA pada tahun 2021 belum dirilis. Dari defenisi Utami et al., (2020) mengatakan bahwa kemampuan literasi matematis merupakan keahlian peserta didik untuk merumuskan masalah nyata, mengaplikasikan, dan menguraikan matematika dalam berbagai macam kondisi. Jadi, literasi matematika adalah “keahlian seseorang untuk menentukan, menetapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai situasi”.

Beberapa informasi yang disampaikan yuri bahwa PISA 2018

pada negara Indonesia berada di tingkat yang rendah dengan ekuitas tinggi (Harahap et al., 2021). Ini berarti prestasi siswa di Indonesia masih rendah. Peserta didik yang mencapai kemampuan menulis, membaca, memahami matematika dapat mengumpulkan informasi, mengutarakan proses permasalahan, dan mendapatkan jalan keluar (Indrawati et al., 2019). Sementara siswa yang memiliki keterampilan yang sederhana sudah mencapai tingkat kemampuan literasi matematika yang benar, sekurang-kurangnya bisa memecahkan permasalahan dengan bentuk yang alamiah (Pamungkas & Franita, n.d. 2019). Namun nyatanya, terkhusus siswa SMA masih sering merasa sulit dalam menangani persoalan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap sekolah SMA Angkasa 1 Lanud Soewondo Medan. Disini peneliti ingin kedua kemampuan ini meningkat pada diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi membuktikan kemampuan literasi matematis pada siswa masih menurun. Siswa cenderung berfokus ke guru dan buku mata pelajaran serta guru juga masih menggunakan metode lama yaitu metode ceramah. Rendahnya kemampuan literasi matematis disebabkan karena rendahnya *self-efficacy* pada siswa. Dalam hasil observasi dan wawancara mengenai *self-efficacy* di sekolah SMA Angkasa 1 Lanud Soewondo Medan, bahwa *self-efficacy* masih rendah. Siswa merasa bahwa kepercayaan terhadap diri

sendiri masih kurang. Saat pemberian soal didalam kelas, siswa-siswi langsung mengatakan bahwasannya mereka tidak mampu mengerjakan soal tersebut.

*Self-efficacy* adalah daya tampung peserta didik agar dapat menentukan dan mengatur kegiatan yang dibutuhkan dalam prestasi sehingga berhasil menyelesaikannya (Hendriana et al., 2017). Hal ini sependapat dengan Lisma & Ramadhani (2019) efikasi diri matematis yaitu keyakinan diri terhadap daya pikir yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan persoalan matematika. Sedangkan menurut Rafiola et al., (2020) *self-efficacy* adalah satu diantara perspektif wawasan diri yang paling mempengaruhi kehidupan setiap manusia sehari-hari. Dalam membangkitkan interaksi dalam pembelajaran, siswa harus mempunyai kebijakan memahami suatu materi serta keahlian untuk meyakinkan diri sehingga dapat memberi keyakinan kepada teman dalam menyampaikan pendapatnya (Ramadhani & Harahap, 2020).

Seiring perkembangan zaman ini, siswa tidak hanya perlu meningkatkan kedua kemampuan yang sudah dijelaskan diatas. Tetapi di dunia pendidikan seorang guru diharuskan untuk memahami perkembangan teknologi. Salah satu cara untuk meningkatkannya yaitu dengan berfikir terstruktur, computational thinking dan kreatif serta dilakukannya pembelajaran 2 arah yaitu tatap muka dan tatap maya serta belajar mandiri atau yang

sering disebut dengan model *blended learning* (Griselda, 2021).

*Blended* berarti bercampur atau berkombinasi sedangkan *learning* berarti pembelajaran atau berlatih. Dalam buku (D.Wasis & Dwiyo, 2020) Bersin mengatakan bahwa model *blended learning* merupakan campuran dari “media” pembelajaran yang beda-beda seperti teknologi, kegiatan, dan macam-macam media untuk membuat program dalam belajar yang optimum untuk peserta didik tertentu. *Blended learning* yaitu pembelajaran yang baru dengan mencampur pembelajaran luring maupun secara daring (Banila et al., 2021). Maka *blended learning* adalah pembelajaran campuran yang memungkinkan siswa belajar melalui luring, daring dan pembelajaran secara mandiri.

Model *blended learning* merupakan solusi dari kendala-kendala dari pembelajaran online, offline dan secara mandiri. *Blended learning* menuju pada keinginan siswa-siswi dalam belajar, dengan mengendalikan diri sendiri (Amanto & Khasanah, 2021). *Blended learning* memberi solusi kepada pendidik untuk menggunakan model mengajar yang lebih baik serta membantu pendidik dalam membuat pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga pembelajaran tidak membosankan. Bentuk dari kemajuan teknologi *blended learning* yaitu dengan hadirnya aplikasi yang mendukung dalam proses belajar. Satu diantaranya adalah aplikasi pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran

yaitu aplikasi game pembelajaran atau disebut juga *wordwall*.

Media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian atau sumber untuk belajar berbasis online yang dapat mengajak siswa dan menarik perhatian siswa ialah *wordwall* (Sari & Yarza, 2021). Jadi, *wordwall* adalah satu diantara media pembelajaran alternatif yang bisa membantu guru dan siswa agar proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Adanya diciptakan game pembelajaran *wordwall* ini agar tercapainya kolaborasi interaktif antara guru dan siswa dan saling menguntungkan. *Wordwall* ini juga dapat membantu guru dalam membuat konten sebagai tugas. Game pembelajaran berbasis *website* bisa dipergunakan untuk membuat media pembelajaran seperti tes soal menjodohkan, roda tidak beraturan, buka peti, koordinasi, pengurutan kata, dll (Ida N, Z. S. Soeteja, 2021).

Kelebihan dari pengguna *wordwall* yaitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Game ini dapat mengasah otak dan kemampuan berfikir dalam mengatasi persoalan atau konflik buatan yang ada dalam permainan di *wordwall* (Arimbawa, 2021). Melihat permasalahan disekolah setelah dilakukan observasi, guru diharapkan tidak hanya menjelaskan saja melainkan menggunakan media pembelajaran sebagai solusinya. Sehingga perlu diterapkan strategi yang dapat membantu mengatasi permasalahan yaitu dengan adanya model *blended learning* berbasis *wordwall* yang akan membantu

dalam peningkatan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy*. berdasarkan paparan diatas maka tujuan peneliti adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dengan model yang sudah diterapkan.

## METODE

Peneliti menggunakan quasi eksperimen sebagai metode penelitiannya. Serta “*pretest-posttest control group design* “ adalah desain yang digunakan. Seluruh anggota kelas X SMA Angkasa 1 Lanud Soewondo yang dijadikan populasi sebanyak 84 siswa-siswi. Sampel yang dipakai sebanyak 56 siswa dari kelas sepuluh MIPA 1 dan sepuluh MIPA 2. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Instrumen (alat ukur) yang digunakan yaitu tes uraian dan kuesioner. Sampel atau sebagian dari populasi yang diambil secara *simple random sampling*. Untuk pengujian data menggunakan analisis data dengan menghitung rata-rata, tingkat normalisasi data, tingkat homogenisasi data, *independent* sampel t-tes dan analisis proses jawaban siswa.

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

### Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes awal

O<sub>2</sub> : Tes akhir

X<sub>1</sub> : Model *blended learning* berbasis *wordwall*

X<sub>2</sub> : Model Konvensional

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengacak dua kelas menjadi dua kelompok, yang menjadi kelompok x (eksperimen) yaitu kelas MIPA 1 dan yang menjadi kelompok y (kontrol) kelas MIPA 2. Berikut penguraian hasil dari tes uraian siswa. Telihat di tabel penyajian berikut:

**Tabel 1. Hasil Data Tes KLM**

Kelas	N-Gain	Kesimpulan
X	46.5842	Sedang
Y	18.1286	Rendah

Dapat diperhatikan bahwa nilai mean kelas x sebesar 47% termasuk ke dalam interpretasi sedang. Sementara kelas y dengan mean sebesar 18% termasuk ke dalam interpretasi rendah. Ini membuktikan kelas x lebih meningkat daripada kelas y.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Uji Normality	
	KLM	SE
X	0,200	0,200
Y	0,103	0,200

Dari tabel hasil tes diatas terlihat bahwa hasil normalitas data pada kelas x yaitu 0,200 dan kelas y yaitu 0,103. Maka dari tabel diatas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdata normal. Untuk keterangan tabel uji normalitas *self-efficacy* diatas, menunjukkan bahwa hasil data angket terlihat hasil signifikan pada kelas x 0,200 dan kelas y 0,200 maka data kelas tersebut normal. Hal ini juga membuktikan bahwa nilai signifikan  $\geq 0,05$  artinya, data tersebut normal.

**Tabel 3. Hasil Data homogenitas**

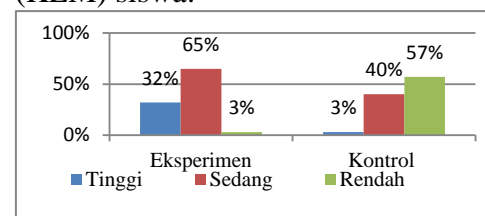
Kelas	Uji Homogenitas	
	KLM	SE
X	0,445	
Y	0,257	

Dari keterangan data tes homogenitas diatas, menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan yaitu  $0,445 \geq 0,05$ . Maka dari itu, varian kedua kelas memiliki data yang homogen. Untuk hasil data angket homogenitas diatas, demikian hasil yang didapatkan yaitu 0,257. Artinya, varian kedua kelas berdata homogen. Setelah tahap pengujian data tes KLM dan angket maka tahap selanjutnya yaitu uji Independent Sampel T-Tes untuk mengukur apakah hipotesis diterima atau di tolak.

**Tabel 4. Hasil Uji-t Menggunakan Spss 25**

Kelas	Uji-T
X	0,000
Y	0,015

Dari uji diatas maka hipotesis diterima karena hasil dari 0,000 dan  $0,015 \leq 0,05$  maka hipotesis keduanya diterima. Berikut adalah bagan untuk persentase tes uraian (KLM) siswa:

**Gambar 1. Persentase Hasil Tes KLM**

Berdasarkan hasil persentase diatas, menunjukkan bahwa di kelas eksperimen mendapat 32% nilai tes tertinggi, 65% nilai tes

sedang dan 3 % nilai tes terendah. Sedangkan, di kelas kontrol mendapat 3% nilai tes tertinggi, 40% nilai tes sedang dan 57% nilai tes rendah. Hal ini membuktikan bahwa kelas eksperimen dengan model *blended learning* berbasis *wordwall* lebih meningkat dari kelas kontrol dengan konvensional.

Tahap akhir pada hasil ini yaitu analisis langkah-langkah jawaban siswa dan hasil *self-efficacy* siswa. Proses ini digunakan untuk mengetahui indikator mana yang paling meningkat melalui tes uraian KLM serta melihat indikator mana yang meningkat melalui kuesioner *self-efficacy* siswa tersebut. Untuk melihat bagaimana proses penyelesaian soal dan *self-efficacy* siswa yang sudah dikerjakan siswa yang sesuai indikator dapat dilihat pada keterangan sebagai berikut :

1.  $\sin \alpha = \frac{1}{2}$   
 $\sin \alpha = \sin 30^\circ$   
 Untuk  $\alpha = a + k \cdot 360^\circ$   
 $\alpha = 30^\circ + k \cdot 360^\circ$   
 $k = 0 \rightarrow \alpha = 30^\circ$

2.  $\tan 5 = p$   
 $\tan 40 = \tan 45 - 5$   
 $= \tan 45 - \tan 5$   
 $= \frac{1-p}{1+p} = \frac{1-p}{1+p}$   
 Maka  $\tan 40 = \frac{1-p}{1+p}$

Untuk  $0^\circ \leq x \leq 180^\circ$  tentukan himpunan penyelesaian dari  $\sin x = 1/2$  dan buatlah pola sederhananya.....

(30°, 125°)	(30°, 60°)	(30°, 150°)
D (60°, 150°)	E (150°, 45°)	F (60°, 20°)

Apabila  $\tan 5^\circ = p$ . Maka tentukanlah nilai dari  $\tan 40^\circ$ !

$\frac{1+p}{1-p}$	$\frac{1-p}{1+p}$
$\frac{1-p}{1+p}$	$\frac{1+p}{1-p}$
$\frac{1-p}{1+p}$	$\frac{1-p}{1+p}$

**Gambar 2. Soal tes wordwall Nomor 1 dan 2 dan jawabannya**

Pada soal nomor 1 diatas, dilihat bahwa proses jawaban siswa belum sepenuhnya memenuhi indikator 1 dari kemampuan literasi matematis. Siswa mampu menganalisis persoalan matematis

dengan membuat pola-pola sederhana namun untuk hasil dari jawaban berbeda dengan soal yang ada di *wordwall*.

Pada soal nomor 2, siswa sudah memenuhi langkah-langkah proses jawaban yang ada pada indikator nomor 2. Siswa telah mampu menyelesaikan ide-ide matematika dalam bentuk tulisan.

3.  $BC^2 = AB^2 + AC^2 - 2 \cdot AB \cdot AC \cdot \cos A$   
 $= 4^2 + 6^2 - 2 \cdot 4 \cdot 6 \cdot \cos 120^\circ$   
 $= 16 + 36 - 48 \cdot (-1/2)$   
 $= 52 - 24$   
 $= 28$   
 $BC = \sqrt{28}$

4.  $\angle BDA = 180^\circ - (\angle DAB + \angle ABD)$   
 $= 180^\circ - (30^\circ + 60^\circ)$   
 $= 90^\circ$   
 Panjang DP =  $\frac{AB \cdot \sin \angle DAB}{\sin \angle BDA}$   
 $= \frac{15 \cdot \sin 30^\circ}{\sin 90^\circ}$   
 $= \frac{15 \cdot 1/2}{1}$   
 $= 7,5$   
 Panjang CD = Panjang BD + sin  $\angle BDC$   
 $= 30,46 \cdot \sin 30^\circ$   
 $= 30,46 \cdot 1/2$   
 $= 15,23$

Diketahui segitiga ABC, panjang sisi a = 4 cm, c = 6 cm dan sudut B = 60°, maka panjang sisi B adalah ....

A $\sqrt{25}$	B $\sqrt{24}$
C $\sqrt{23}$	D $\sqrt{27}$
E $\sqrt{26}$	F $\sqrt{28}$

Sebuah pohon diamati oleh pengamat A dengan sudut elevasi 60°. Di lain pihak, pengamat B juga mengamati dengan sudut elevasi 30°. Jarak antara pengamat 15m, tentukan tinggi pohon tersebut! Sebuah pohon diamati oleh pengamat A dengan sudut elevasi 60°

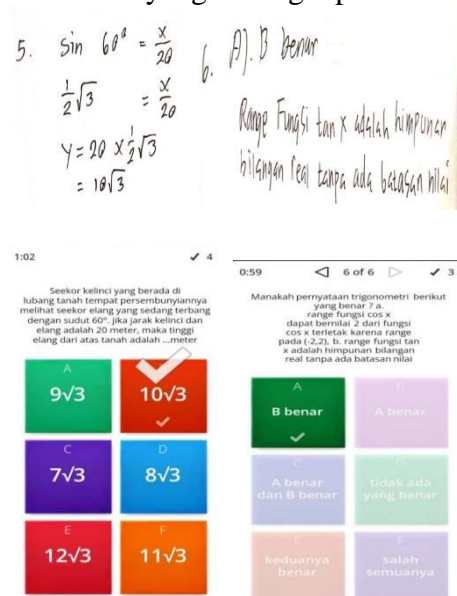
27°	23°
21°	28°
30°	29°

**Gambar 3. Soal Wordwall Nomor 3 dan 4 dan Jawabannya**

Pada soal nomor 3 diatas, dilihat bahwa proses jawaban sudah mencakup indikator kemampuan literasi matematis pada indikator nomor 3 dan juga nomor 4. Peserta didik telah mampu mengetahui masalah matematika dan siswa mampu menyelesaikan masalah matematika.

Pada soal nomor 4 diatas siswa telah mampu mengartikan gambar dan mengubah menjadi kalimat matematika ini membuktikan siswa mampu memenuhi indikator 5 pada

kemampuan literasi matematis. Namun, pada proses jawabannya masih ada yang kurang tepat.



**Gambar 4. Tes Wordwall Nomor 5 dan 6 dan Jawabannya**

Pada soal nomor 5 diatas, siswa belum mampu melengkapi indikator kemampuan literasi matematis pada indikator 6. Siswa sudah mampu memenuhi proses jawaban namun belum mampu mengutarakan ide dalam bentuk gambar.

Pada gambar soal nomor 6 diatas, siswa sudah mampu melengkapi indikator 7 pada kemampuan literasi matematis. Siswa mampu menentukan simbol matematika dalam membuat pernyataan matematis. Ini membuktikan siswa telah memenuhi indikator 7.

Dari keseluruhan jawaban diatas, maka siswa hampir memenuhi semua langkah-langkah jawaban dan siswa hampir memenuhi semua indikator kemampuan literasi matematis.

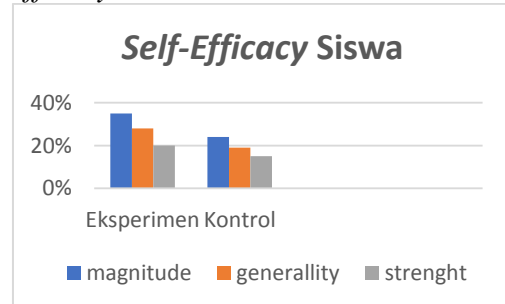
Berikut tampilan skor siswa yang sudah mengerjakan tes yang ada di *wordwall* :

SSS

Leaderboard			
Rank	Name	Score	Time
1st	Berlin	6	28.9
2nd	Surya arif	6	33.2
3rd	Jeremia gtg	6	40.4
4th	Slapaaja	6	1:01
5th	Ga BOTAK g GANTENG	6	1:50
6th	winda	5	40.5
7th	Ramaaa	5	1:00
8th	Jeremia	5	3:22

**Gambar 5. Tampilan Skor Tes Akhir Siswa**

Dari keterangan gambar diatas menunjukkan siswa-siswa siapa saja yang mengerjakan soal trigonometri yang ada di *wordwall*. Berikut hasil persentase *self-efficacy* siswa :



**Gambar 6. Persentase hasil self-efficacy siswa**

Berdasarkan dari hasil persentas *self-efficacy* siswa dari gambar diatas indikator (*magnitude*) yaitu keyakinan diri terhadap kemampuan dalam mengambil tindakan yang diperlukan. Disini *self-efficacy* siswa memperoleh 53% nilai angket tertinggi dan *self-efficacy* sudah berhasil meningkat dalam mengerjakan soal trigonometri. Pada indikator (*generality*) yaitu menampilkan sikap yang menunjukkan keyakinan diri pada seluruh proses pembelajaran. Hasil

persentase siswa memperoleh 17% nilai angket terendah. Pada indikator ini siswa sudah percaya diri tetapi belum menunjukkan (*self-efficacy*) saat menjawab soal dan mengisi angket. Dari indikator (*strenght*) yaitu memiliki keyakinan diri yang kuat terhadap potensi diri dalam menyelesaikan tugas. Pada indikator ini potensi diri siswa sudah berhasil meningkat dan memperoleh nilai 30% dengan nilai angket sedang.

Diterapkannya *wordwall* melalui *blended learning* dapat dilihat dari proses jawaban siswa dan hasil persentase *self-efficacy* siswa yang berhasil meningkat. Pengutipan ini sebanding dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fadhilah (2021), mengatakan bahwa poses pelaksanaan literasi terletak dalam aplikasi yang dapat digunakan dalam model *blended learning*. Selain itu, diterapkannya model *blended learning* berbasis *wordwall* juga dapat meningkatkan *self-efficacy* dibidang android-based game. Pengutipan ini bersesuaian dengan isi riset yang telah diteliti oleh Taruh et al., (2019) mengatakan bahwa android berbasis game dan *blended learning* memberi efek yang bagus pada *self-efficacy* siswa.

Berdasarkan hasil yang ditemukan pada penelitian ini, pembelajaran matematika menggunakan model *blended learning* berbasis *wordwall* mampu membuat kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa

meningkat. Peningkatan ini terjadi karena dilaksanakannya tahapan *blended learning* yaitu mengumpulkan informasi atau (*seeking or gather of information*), perolehan informasi (*acquisition or get of information*), mensintesis wawasan (*synthesizing of knowledge or outlook*) dapat membantu siswa meningkatkan kemampuannya pendapat ini sesuai dengan penelitian (Naufal & Amalia, n.d. 2022).

## SIMPULAN

Keseluruhan dari hasil isi, keterangan dan pembahasan yang telah dikaji diatas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan literasi matematis dengan model *blended learning* berbasis *wordwall* lebih meningkat dari siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan kemampuan pada *self-efficacy* maka dapat disimpulkan kemampuan *self-efficacy* dengan model *blended learning* berbasis *wordwall* lebih meningkat dari siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional.

Di samping itu, karena adanya pembelajaran yang diiringi dengan aplikasi *wordwall* (game pembelajaran) peserta didik merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dan bersemangat untuk mengulanginya kembali. Sehingga model *blended learning* berbasis *wordwall* ini perlu untuk diterapkan dalam belajar dan dikembangkan lebih lanjut.

**UCAPAN TERIMA KASIH**



Saya ungkapkan rasa sangat bersyukur saya kepada tuhan saya yaitu Allah SWT yang telah mengabulkan doa saya dan memberi kesehatan sehingga saya bisa menyelesaikan ini dengan baik. juga saya berterimakasih kepada dosen

pembimbing yang sudah membantu dengan sukarela, membagi waktunya kapanpun dan rekan-rekan lainnya yang sudah memberi dukungan. Serta, yang paling saya utamakan terimakasih kepada orangtua saya tercinta.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amanto, A. Q. A., & Khasanah, N. (2021). Blended Learning: Solusi Model Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education, 1*, 1–14.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development, 2*(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Banila, L., Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Penerapan blended learning dengan pendekatan STEM untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19. *Journal of Biology Learning, 3*(1), 25. <https://doi.org/10.32585/jbl.v3i1.1348>
- D.Wasis, D., & Dwiyo. (2020). *Blended Learning* (D. D.Wasis & M.Pd.Dwiyo (eds.); 1st ed.). PT.RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fadhilah, M. N. (2021). Peran Literasi Digital Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa Pgmi. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 3*(1), 13–24. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4456>
- Griselda, V. E. (2021). Peningkatan Computational Thinking Guru Dalam Menghadapi Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer, 1*(01), 56–61. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1291>
- Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Nasution, N. F. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Science Technology Engineering Art Mathematic (Steam) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10*(2), 1053. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3633>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa* (F. N. Atif (ed.); pertama, k). Juli 2017.
- Ida N, Z. S. Soeteja, N. G. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. 10*(November).
- Indrawati, Fiqi Annisa, & Wardono. (2019). Pengaruh self efficacy Terhadap kemampuan literasi matematika dan pembentukan

- kemampuan 4C. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 247–267.
- Lisma, E., Al-washliyah, U. M. N., & Al-washliyah, U. M. N. (2019). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two. 1*(2), 24–31.
- Naufal, H., & Amalia, S. R. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Di Era Merdeka Belajar Melalui Model Blended Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika, vol 3 No 1*.
- Ningsih, I. W., Widodo, A., & Asrin, A. (2021). Urgensi kompetensi literasi digital dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 132–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.35912>
- Pamungkas, M. D., & Franita, Y. (n.d.). Keefektifan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 5(2), 75–80.
- Putra, Y. Y., & Vebrian, R. (2020). *Literasi Matematika* (Y. Y. 'Putra, R. 'Vebrian, & I. Windi (eds.); pertama). DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Rafiola, R. H., Setyosari, P., Radjah, C. L., & Ramli, M. (2020). The effect of learning motivation, self-efficacy, and blended learning on students' achievement in the industrial revolution 4.0. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(8), 71–82. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i08.12525>
- Ramadhani, R., & Harahap, J. Y. (2020). Pengaruh Self Efficacy terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 8(01), 27–40. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v8i01.2382>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Taruh, E., Abbas, N., & Kudrat Umar, M. (2019). The influence of blended learning-based guided inquiry learning model and self-efficacy on students' scientific literacy. *European Journal of Education Studies*, 6(6), 137–150. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3445474>
- Utami, N., Sukestiyarno, Y. L., & Hidayah, I. (2020). Kemampuan Literasi dalam Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Kelas IX A. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 626–633.