

ABSTRAK

Hafidh, Muhammad Abdullah. 2025. *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Materi Persamaan Garis Lurus Berdasarkan Self Efficacy*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Pembimbing: (1) Dr. Luluk Faridah, S.Pd., M.Pd., (2) Khafidhoh Nurul Aini, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Quizwhizzer, Pemecahan Masalah Matematis, Self Efficacy*

Pembelajaran matematika menuntut kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis, khususnya dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran matematika adalah pemecahan masalah matematis, yang berdasarkan hasil *survey* PISA (2018) masih belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran interaktif dan rendahnya *self efficacy* siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, model *game based learning* berbantuan aplikasi *quizwhizzer* dinilai potensial dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizwhizzer* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi persamaan garis lurus ditinjau dari *self efficacy* (tinggi, sedang, dan rendah).

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *the non-equivalent control group design*. Sampel terdiri dari siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baureno tahun ajaran 2024/2025, yaitu kelas eksperimen (VIII J) dan kelas kontrol (VIII F). Instrumen penelitian meliputi angket *self efficacy*, tes (*pretest* dan *posttest*), LKPD, modul ajar, dan bahan ajar. Analisis data menggunakan SPSS 27 melalui uji prasyarat (normalitas, homogenitas, linearitas) dan uji hipotesis (*Independent Samples t-Test*).

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan model *game based learning* berbantuan *quizwhizzer* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan *self efficacy*. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan signifikansi untuk *self efficacy* tinggi (0,023), sedang (0,048), dan rendah (0,049), yang seluruhnya $< 0,05$. Rata-rata nilai *posttest* berdasarkan *self efficacy* siswa kelas eksperimen juga lebih tinggi dibanding kelas kontrol, yaitu 88 dibandingkan 83,33 (tinggi), 84,09 dibandingkan 80,62 (sedang), dan 83,20 dibandingkan 80,17 (rendah). Dengan demikian, model ini terbukti efektif dan layak dijadikan alternatif pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.