

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS GAME WORD WALL MATERI STATISTIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK

Tika Septia^{1)*}, Miftahul Jannah²⁾, Rahma Wahyu³⁾

^{1,2}Institut Agama Islam Al Qolam, Malang

*correspondance email: tikaseptia2589@gmail.com

³Universitas Islam Raden Rahmat, Malang

email: rahmawahyu7@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk melatih dan mengasah skill peserta didik dalam matematika, terutama kemampuan literasi numerasi peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis game wordwall. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model penelitian ADDIE, yakni analisis, desain, Pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas VIII berjumlah 20 orang, dengan teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah LKPD berbasis game wordwall pada materi statistika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik yang layak dan sangat praktis untuk digunakan.

Kata kunci: LKPD; Kemampuan Literasi Numerasi; Wordwall, Statistika

Abstract: The aim of the research is to determine the role of campus student teaching in improving literacy and numeracy skills in elementary school students. This study used descriptive qualitative method. The research location is SD N 3 Woro, Kragan District, Lembang Regency. The research period is August to November 2023. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. Teaching Campus 6 students act as school partners, especially at SDN 3 Woro, namely helping in the process of increasing students' numeracy literacy at SDN 3 Woro. The KM 6 student work program has been implemented for 16 weeks and the results of the AKM post test show that there has been an increase of 28% in literacy and 20% in numeracy. Apart from that, students also increase their knowledge by doing activities outside the campus.

Keywords: LKPD, Numerical Literacy Ability; Wordwall; Statistics

Pendahuluan

Matematika tidak hanya kumpulan angka dan rumus, akan tetapi matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat wajib untuk difahami oleh setiap individu, karena sebagian besar konteks matematika memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari, dan merupakan inti yang paling penting dalam dunia pendidikan. Matematika memiliki kedudukan yang paling penting dari ilmu pendidikan lainnya, karena matematika digunakan dalam mengembangkan ilmu lainnya sedangkan matematika tidak berkembang dengan bantuan ilmu yang lain (Susilo, 2018). Pernyataan tersebut menjadi gambaran betapa pentingnya kedudukan matematika dalam dunia pendidikan.

Akan tetapi, walaupun matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk difahami pada kenyataannya matematika tidak disukai oleh peserta didik, hal ini terjadi karena matematika dianggap sebagai ilmu yang membosankan dan sangat sulit untuk dimengerti, oleh sebab itu para peserta didik enggan dan malas untuk mempelajari ilmu matematika (Farida, 2016). Salah satu bahan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyajikan informasi yang tersedia di semua media penyiaran berita dan dibaca oleh seluruh masyarakat adalah matematika yaitu statistika. Namun materi statistika ini tergolong sulit bagi siswa karena siswa kurang mengerjakan soal latihan untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi (Marinda, 2022). Salah satu cara untuk mampu menerapkan konsep matematika terhadap penyelesaian masalah kontekstual ialah dengan berlatih mengerjakan soal sebanyak-

banyaknya, karena akan sangat disayangkan sekali jika peserta didik hanya mampu menguasai teori akan tetapi tidak mampu untuk menerapkannya.

Hal yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar, untuk mempertajam pemahaman peserta didik yakni LKPD. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi media pembelajaran yang disusun sedemikian rupa, berisi latihan soal yang dapat dikerjakan peserta didik, akan tetapi untuk mempermudah peserta didik LKPD dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan dan beberapa informasi terkait LKPD (Wulandari, 2017). LKPD yang dapat digunakan secara efektif oleh peserta didiknya, setidaknya harus memuat; judul, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, hal-hal yang dibutuhkan dalam pengerjaan soal dan langkah-langkah pengerjaan soal (Kumarawati, 2018). LKPD merupakan suatu media pembelajaran sebagai sarana peserta didik mengerjakan latihan soal-soal untuk menambah dan meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan (Theis, 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman industri 4.0, LKPD tidak lagi hanya berbentuk lembaran kertas saja, akan tetapi dalam bentuk pembelajaran sistem elektronik atau disebut juga dengan e-learning yang dikemas dalam bentuk link dan dapat di akses secara online menggunakan internet (Shodiq, 2020). Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk e-learning karena aplikasi tersebut dapat membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi bergaya situs web ini mudah digunakan dan menawarkan banyak templat menyenangkan termasuk: kuis, mencocokkan, teka-teki kata, kata acak, pencarian kata, grup, dan banyak lagi. Dalam aplikasi Wordwall ini para tenaga pengajar dapat memanfaatkan template yang telah disediakan semaksimal mungkin untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat memicu semangat peserta didik untuk belajar karna dengan template yang tersedia peserta didik dapat belajar sekaligus bermain (Adha Yusrika, 2022).

Permainan atau game merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, game kegiatan yang menyenangkan akan tetapi dapat membawa dampak terhadap dunia pendidikan, game membawa dampak negatif terhadap peserta didik jika tidak digunakan dengan benar. Selain itu game juga dapat membawa dampak yang baik saat dipergunakan sebagai media pembelajaran, game dalam konteks ini disebut juga dengan Game Edukasi (Abdullah, 2018). Wordwall dapat dikembangkan menjadi suatu game edukasi yang menarik dan menyenangkan, karena wordwall tidak hanya menyediakan berbagai macam template yang menarik, akan tetapi dilengkapi dengan tampilan dan audio sehingga peserta tidak merasa bosan dan semangat dalam belajar (Martiwi, 2023). Wordwall tidak hanya dapat dijadikan media belajar yang menyenangkan saja, namun dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang kemampuan literasi numerik peserta didik.

Literasi numerasi merupakan keterampilan memetakan, mengaplikasikan, dan menerapkan konsep matematika pada berbagai konteks dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berhitung membantu setiap orang menganalisis informasi dan masalah untuk mengambil keputusan. Adapun pokok pikiran dari konsep literasi numerasi yakni ada tiga sebagai berikut, (1) kecakapan dalam memetakan, mengaplikasikan dan menerjemahkan matematika ke berbagai konteks masalah; (2) menjelaskan, memaparkan sebuah fenomena dengan menggunakan fakta dan nalar matematis; (3) dengan literasi numerasi dapat membantus seseorang dalam penerapan matematis dalam kehidupan sehari-hari (Stacey, 2016).

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika MTS Ibnu Hajar Bulupitu, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan buku ajar cetak. Proses belajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung bosan, tidak tertarik untuk memperhatikan. Belum adanya LKPD mengakibatkan peserta didik kurang

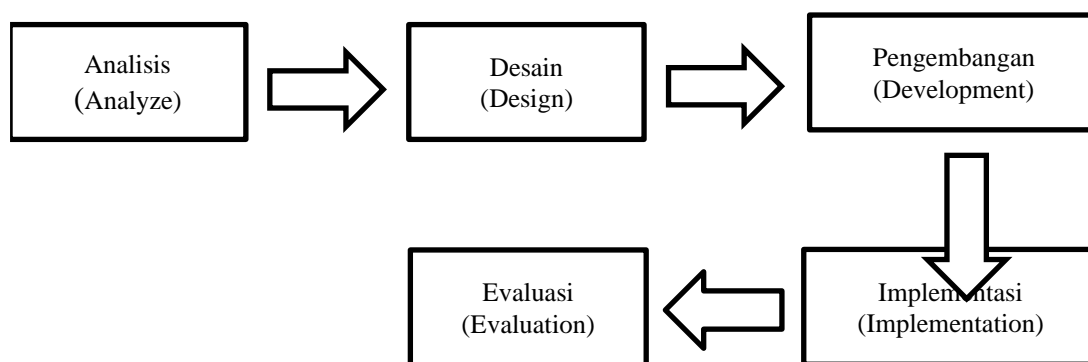
faham dengan pelajaran yang disampaikan, dan juga peserta didiknya jarang mengerjakan latihan soal yang dapat menunjang kemampuan peserta didik terhadap literasi numerasi.

Menanggapi hal tersebut, peneliti mencoba mengembangkan Lembar Kerja Siswa yang disusun melalui aplikasi word wall menuntun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan meningkatnya kemampuan literasi numerasi matematika siswa di MTS Ibnu Hajar Bulupitu.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model penelitian ADDIE, yakni analyze (analisis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Langkah-langkah model penelitian ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 (Purnama, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner (angket) sebagai cara dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Untuk mendapatkan data kualitatif dapat dianalisis dari hasil uji yang telah dicoba oleh para ahli, dan didapatkan melalui setiap komentar dan saran yang didapat dari setiap respon pendidik materi pembelajaran matematika dan juga peserta didik kelas VIII MTS Ibnu Hajar Bulupitu. Sedangkan data kuantitatif dapat dianalisis dari skor instrumen validitas, selanjutnya menghitung persentase dari hasil penilaian validator, persentase respon pendidik dan juga respon peserta didiknya agar memahami program yang telah dikembangkan layak untuk diterapkan atau tidak.



Gambar 1. Prosedur Model Pengembangan ADDI

Sumber: Purnama (2016)

Tahapan pertama analisis, peneliti menganalisis dengan cara survei untuk mengetahui didiknya apa yang dibutuhkan oleh tenaga pengajar dan peserta didiknya perihal pengembangan LKPD yang akan dibuat. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, menjadi sebuah dasar untuk mengembangkan LKPD yang dapat meningkatkan literasi numerasi peserta didik, dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Tahapan kedua yakni desain, pada tahapan ini peneliti merancang pembuatan petunjuk pengisian LKPD, merancang pembuatan LKPD mulai dari memilih template yang tepat dan lain sebagainya. Ketika peneliti selesai mendesain LKPD, akan dilanjutkan dengan proses pengembangan LKPD, pada tahapan ketiga ini peneliti mulai membuat soal LKPD di template wordwall yang telah dipilih, kemudian dilakukan tindak

validasi produk oleh para ahli, mengisi angket, produk akan direvisi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Untuk mengetahui hasil dari validitas menggunakan angket.

Tabel 1. Acuan Penilaian Angket

Point	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju
0	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Purwanto (2018)

Rumus untuk mengolah hasil data yang terkumpul sebagai berikut (Karina, 2019):

$$\% \text{ validitas} = \frac{\text{skor keseluruhan}}{\text{skor tertinggi keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 2. Spesifikasi hasil validitas

Persentase Point	Keterangan
0% - 39%	Sangat Tidak Layak
40% - 70%	Kurang Layak
71% - 80%	Kurang Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : Karina et al (2019)

Selanjutnya, masuk pada tahapan ke empat yakni implementasi. Tahapan implementasi ini LKPD *wordwall* yang sudah dikembangkan di uji cobakan dibuat kepada para peserta didik, dan menyebarkan angket. Uji coba yang dilakukan dengan kelompok besar (field try-out). Pengolahan hasil penyebaran angket menggunakan skala yang ada ditabel 1, dan data yang telah terkumpul akan dihitung memakai rumus (Karina et al, 2019).

Kriteria dalam mengukur kesesuaian LKPD *wordwall* yang telah dikembangkan, dapat diukur dengan kriteria dibawah ini.

Tabel 3. Spesifikasi tanggapan peserta didik

Persentase Point	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber : Rizki (2020)

Tahapan kelima, yakni evaluasi. Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan perbaikan terhadap produk LKPD menggunakan *wordwall*, perbaikan yang dilakukan berdasarkan kesalahan ataupun kekurangan yang didapat setelah proses percobaan terhadap siswa agar dapat menemukan tentang keunggulan serta kekurangan Lembar Kegiatan Peserta Didik yang menggunakan *wordwall*.

Hasil dan Pembahasan

LKPD berbasis Game *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE terdapat lima tahap yakni sebagai berikut: meliputi tahapan analisis, tahapan desain, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi. Berikut merupakan langkah demi langkah dalam rangka meningkatkan kualitas pengembangan LKPD untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi menggunakan game *wordwall*, yakni:

Tahapan pertama (Analisis), pada tahapan ini digunakan oleh pendidik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik serta untuk menggali informasi yang bersangkutan dengan produk yang akan dikembangkan, pada tahapan ini terdapat beberapa kegiatan yakni:

- a). Hasil pengerjaan soal tes terhadap beberapa peserta didik kelas VIII MTS Ibnu Hajar Bulupitu .

Langkah awal dari pengembangan LKPD ini peneliti memberikan soal tes terhadap beberapa peserta didik kelas VIII MTS Ibnu Hajar Bulupitu. Peserta didik dipilih secara acak sebanyak 6 siswa untuk mengerjakan soal tes. Menurut hasil pengerjaan peserta didik, terdapat 4 dari 6 orang peserta didik belum bisa untuk menyelesaikan soal tes yang diberikan, dengan sebab 4 orang peserta didik belum mampu untuk memahami pertanyaan yang tertera pada soal tes. Sedangkan 2 orang peserta didik lainnya dapat menyelesaikan soal tes yang diberikan, akan tetapi dalam pengerjaannya peserta didik mengalami sedikit kesulitan yang dikarenakan peserta didik hanya fokus dengan menghafalkan rumus saja dan menghafal tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang diberikan dalam proses belajarnya saja. Maka dari itu peserta didik akan mengalami kesulitan ketika bertemu dengan model soal yang berbeda dengan tahapan yang mereka hafalkan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas VIII MTS Ibnu Hajar Bulupitu masih dalam kategori rendah.


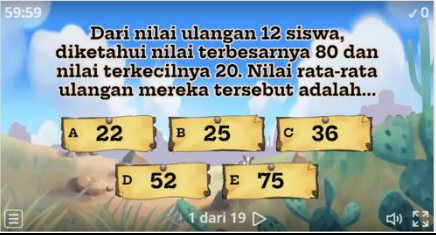

- b). Hasil wawancara dengan peserta didik kelas VIII MTS Ibnu Hajar Bulupitu yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal tes.



Untuk menambah informasi peneliti mewawancarai peserta didik yang telah mengisi soal tes yang diberikan peneliti. Dari hasil wawancara terhadap ke 6 orang peserta didik dapat disimpulkan ada beberapa faktor yang membuat peserta didik itu mengalami kesulitan saat mengerjakan soal tes. Faktor pertama yakni peserta didik hanya terbiasa dengan menghafal rumus dan pengerjaan soal rutin yang diberikan oleh gurunya saat jam pelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik akan mengalami kesulitan dan kebingungan saat menemui soal yang berbeda ataupun soal yang berbentuk cerita. Faktor yang lain yakni peserta didik terbiasa dengan gaya belajar ceramah, yang mana fokus peserta didik hanya pada penyampaian guru di dalam kelas, tentunya hal ini akan lebih cepat membuat peserta didik merasa jenuh dan mengantuk sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Faktor yang terakhir ialah terbatasnya sumber belajar peserta didik hanya dengan modul pembelajaran Kurikulum 2013 saja dan belum memiliki LKPD yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

Tahapan kedua Design (Perencanaan), peneliti menyusun rancangan LKPD sedemikian rupa yang terdiri dari (1) membuat panduan tentang game *wordwall* dari awal pengerjaan sampai akhir pengerjaan; (2) membuat power point yang berisi langkah-langkah pengerjaan soal LKPD; (3) membuat soal LKPD pada *wordwall* yang tersusun dari membuat soal sesuai dengan materi yang telah ditentukan yakni statistika yang mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik (seperti berupa soal narasi atau cerita), menyantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Tahapan ketiga Development (Pengembangan), tahapan ini peneliti menerapkan rancangan susunan LKPD yang telah tersusun sebelumnya. Adapun kegiatan dalam penerapan rancangan susunan LKPD berikut dengan : (1) membuat game edukasi pada LKPD. Meliputi membuat petunjuk cara akses game edukasi *wordwall* menggunakan power point, membuat soal LKPD pada *wordwall* yang tersusun dari membuat soal sesuai dengan materi yang telah ditentukan yakni statistika dan mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik; (2) pembuatan alat penilaian berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk, dan pembuatan angket yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui LKPD yang dibuat dapat membantu atau tidak dalam upaya menaikkan kemampuan peserta didik terhadap literasi numerasi.(3) produk LKPD yang telah selesai akan divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan angket yang sudah tersedia; (4) setelah divalidasi oleh para ahli, peneliti merevisi produknya dengan landasan komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

Tabel 4. Produk LKPD Berbasis Game *Word Wall*

Produk yang dikembangkan	Keterangan
	<p>Tampilan awal ketika link word wall dibuka</p>
	<p>Tampilan soal-soal latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik, pada tampilan soal ini disajikan dengan template yang menarik, disertai dengan audio yang akan membuat peserta didik tetap santai dalam mengerjakan soal latihan dan peserta didik tidak akan merasa bosan. Pada tampilan ini dapat diatur waktu pengerjaan soal latihan yang diberikan.</p>
	<p>Tampilan papan skor ini, peserta didik dapat melihat hasil atau skor pengerjaan dari soal latihan serta peserta didik dapat melihat berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk menjawab soal-soal latihan tersebut. Pada LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti ini telah diatur untuk tidak bisa mengerjakan soal lebih dari satu kali, atau nilai yang telah keluar tidak dapat diperbaiki lagi oleh peserta didik.</p>

	<p>Pada tampilan papan nama ini, peserta didik harus mengisi dengan nama lengkapnya, untuk menyimpan hasil dari pengerjaan mereka.</p>
	<p>Pada tampilan papan peringatan ini peserta didik dapat mengetahui siapa yang mendapatkan point terbanyak. Penilaian pada aplikasi word wall ini dinilai berdasarkan skor pengerjaan dan juga waktu yang ditempuh peserta didik untuk menyelesaikan soal latihan tersebut.</p>

Sumber : Diolah peneliti (2023)

Tahapan keempat Implementation (Implementasi), pada tahapan implementasi ini LKPD yang telah dikembangkan sebelumnya dapat di ujikan, akan tetapi dalam uji coba ini dilakukan setelah ada persetujuan dari guru pengampu matematika di MTS Ibnu Hajar terlebih dahulu. Setelah mendapatkan persetujuan dari guru matematika baru LKPD yang telah dikembangkan siap untuk diuji cobakan kepada kelompok besar, yakni diuji cobakan kepada peserta didik MTS Ibnu Hajar kelas VIII A yang berjumlah 20 orang. Pada tahapan ini tidak hanya uji coba saja, akan tetapi setelah uji coba selesai peserta didik akan diberikan angket untuk penilaian terhadap LKPD yang telah dibuat. Dari hasil pengisian angket tersebut akan diperoleh kelayakan LKPD berbasis game *wordwall* pada materi statistika dalam membantu untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik.

Tahap kelima Evaluation (Evaluasi), kegiatan ini mengubah atau memperbaiki produk yang telah peneliti buat bersadarkan saran dan komentar dari beberapa ahli, dan kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh produk yang siap digunakan oleh peserta didik dan oleh tenaga pendidik yang ada. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD m enggunakan *wordwall* ini untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik. Berikut merupakan perolehan hasil dari tahapan penerapan yakni :

a). Penerapan LKPD berbasis game *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik mendapatkan hasil validasi sebagai berikut :

Peneliti menggunakan lembar validasi yang berisi kelayakan isi, penyajian, bahasa yang digunakan, untuk mendapatkan validasi dari 3 validator. Secara garis besar hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan oleh Validator

No.	Aspek Kelayakan	Validator		Jumlah	Skor Max	%	Kategori
		1	2				
1	Materi	32	32	64	90	71,11%	Layak
2	Penyajian	32	30	62	70	88,57%	Sangat layak
3	Bahasa	30	30	60	70	85,71%	Sangat layak
Jumlah		94	92	186	230	80,86%	Layak

Sumber : Diolah Peneliti (2023)

b). Penerapan LKPD berbasis game *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik mendapatkan hasil respon peserta didik sebagai berikut :

Untuk menentukan LKPD yang dikembangkan oleh peneliti mampu membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik, hal ini akan dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang disebarakan kepada siswa kelas VIII A yang berjumlah 20 orang. Hasil dari angket respon peserta didik berdasarkan garis besarnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Respon	Aspek	Skor		%	Kategori
		Peserta didik	Max		
Peserta didik	LKPD dapat memberikan rasa semangat terhadap peserta didik	363	400	90,75%	Sangat Praktis
	Penyajian LKPD	378	400	94,5%	Sangat praktis
Peserta didik	Dapat membantu dalam kemampuan literasi numerasi peserta didik.	372	400	93,0%	Sangat praktis
Jumlah		1.113	1.200	92,75%	Sangat praktis

Sumber : Diolah peneliti (2023)

Dari hasil penilaian respon peserta didik terhadap LKPD berbasis game *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik. Diperoleh hasil persentase sebesar 92,75% yang mana persentase tersebut masuk dalam kategori sangat praktis, merujuk pada kategori dari Rizki (2020). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis game *wordwall* ini sangat praktis untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik, dan LKPD ini sangat praktis juga untuk terus digunakan dalam pembelajaran untuk membantu tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran statistika.

Berdasarkan hasil penelitian, LKPD yang dikembangkan dan berbasis game *wordwall* untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik memperoleh hasil yang layak dan sangat praktis untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik, sehingga LKPD ini dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika materi statistika pada kelas VIII. Latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan literasi yakni, soal yang memiliki kriteria literasi numerasi berikut; peserta didik dapat mendefinisikan dan mengidentifikasi permasalahan atau peserta didik dapat memanfaatkan rumus matematika, menerapkannya terhadap suatu permasalahan (Kafifah, 2018). Dan salah satu cara yang dapat mendukung atau membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya ialah dengan mengadakan pembaharuan terhadap pola pembelajaran matematika, dan melakukan pengembangan media pembelajaran seperti LKPD agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tujuan pembelajaran tercapai (Wardono, 2015). Sedangkan LKPD berbasis game *wordwall* yang telah dikembangkan memuat kriteria soal yang mampu meningkatkan literasi numerasi peserta didik dan LKPD berbasis *wordwall* ini sudah didesain sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik semangat peserta didik (Bin Muksin Basarahil& Masrurrotullaily, 2022).

Terkait hasil dari penelitian ini, sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwasannya penggunaan LKPD berbasis Game *Wordwall* ini dapat meningkatkan semangat peserta didik dan memicu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Oktariyanti, 2021). Selain itu, LKPD yang berbasis game edukasi dalam bentuk website atau yang dapat diakses pada elektronik (Laptop, Komputer, dkk), memiliki kelebihan yang mudah diakses, efektif, dan tersedia banyak fitur menarik yang disediakan dalam aplikasi tersebut (Lathifah & Hidayati, 2021). LKPD untuk meningkatkan literasi numerasi berbasis game *wordwall* ini dikembangkan untuk mengimbangi perubahan zaman, dengan tujuan memberikan semangat, dan memicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan membantu menaikkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

Simpulan

LKPD berbasis game yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik, merupakan salah satu LKPD yang dibuat dengan aplikasi *wordwall* dan pengaplikasian soal-soal yang dapat meningkatkan literasi numerasi peserta didik, dan dikemas dengan *template* yang menarik. LKPD ini dikembangkan pada materi pembelajaran matematika statistika kelas VIII semester genap. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di MTS Ibnu Hajar Bulupitu dapat disimpulkan berikut ini:

- 1). LKPD berbasis game *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik layak untuk digunakan, berdasarkan hasil dari validasi kelayakan produk yang ada pada 80,86% dan ada pada kategori layak.
- 2). LKPD berbasis game *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik yang telah peneliti kembangkan, ada pada kategori sangat praktis dengan persentase 92,75% untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik.

Daftar Rujukan

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri". *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3).
- Adha Yusrika Widiyanti, Prima Mutia Sari. (2022) "Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase *WORDWALL* pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD". *Research and Development Journal Of Education*, 8.
- Bin Muksin Basarahil, M., & Masrurrotullaily. (2022). *Worldwall Mathematics Learning Evaluation Tool: Evaluasi Pembelajaran Matematika Wordwall*. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 54-64. <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v3i1.96>
- Farida, N. (2016). "Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Soal Cerita Matematika". *Aksioma*, 10-17.
- Kafifah, Anisa dkk. (2018). "Pelevelan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berdasarkan Kemampuan Matematika dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Change and Relationship". *Kadikma*. Vol. 9. No. 3.
- Kumarawati, D. H. & Erlina P. (2018). "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi SPLDV Berbasis Kontekstual Berbantuan Software Geogebra Untuk Siswa Kelas VIII SMP". *Jurnal Sains dan Teknologi*. Vol. 1, No. 1.
- Lathifah, Miqro Fajari;, & Hidayat, Baiq Nunung; Zulandri. (2021). "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan". *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).

- Marinda Rosita Sari, dkk.;(2022). “Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Tes Literasi Statistik Berdasarkan Tahapan Kastolan” JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 11(1).
- Oktariyanti, Dinatia; Aren Frima ;. Riduan Febriandi. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal Basicedu, 5(5).
- Purnama, Sigit. (2016). “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)”. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1).
- Purwanto. (2018). “Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Untuk Penelitian Ekonomi Syariah”. Magelang: STAIA Press.
- Rizki, Fitri; Indra Gunawan dan Amirudin. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire”. Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika, 03.
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). “Pemanfaatan media pembelajaran E-Learning menggunakan Whatsapp sebagai solusi ditengah penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu”. Al-Insiyroh: Jurnal Studi Keislaman, 6(2).
- Susilo, F (2018). *Landasan Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stacey, K. (2016). “The PISA view of mathematical literacy in Indonesia”. Journal on Mathematics Education, 2.
- Theis, R. & Romiati, E. (2017). “Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Saintifik dan Strategi Pembelajaran PQ4R Pada Materi Himpunan Kelas VII SMPN 11 Kota Jambi”. Jurnal Edumatica, 7(1): 38.
- Wardono, dkk. (2015). “Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-Learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 7, No. 3.
- Wulandari, K. N., & Raditya, A. (2017). “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Geometri Transformasi Menggunakan Geogebra.”. Prima: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 83.