

ABSTRAK

ANI KUSMAYA. 2022. **Efektivitas *Game Education Wordwall* dengan Menggunakan Model *Brain Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik**. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari *game education wordwall* dengan menggunakan model *brain based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain yang digunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Cibalong yang terdiri dari 28 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes uraian kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi operasi hitung bilangan bulat dan pecahan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menganalisis dan mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic* versi 25. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik non parametrik *wilcoxon signed rank test* dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa *game education wordwall* dengan menggunakan model *brain based learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Kata kunci: Efektivitas, *Game Education Wordwall*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Model Pembelajaran *Brain Based Learning*.