



PENGARUH MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* DENGAN *GAME ONLINE WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA

Fadilah¹, Hamidah², Jaka Wijaya Kusuma³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

Email korespondensi: shiroimida@gmail.com

Diterima: 10-07-2024, Revisi: 05-08-2024, Diterbitkan: 15-08-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* yang dipadukan dengan *game online Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa SMP. Penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VIIA 35 siswa dan kelas VIIIB 36 siswa yang dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan *Cooperative Script* dengan *game Wordwall*, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan komunikasi matematis dan angket minat belajar siswa. Data angket minat dianalisis dengan statistik deskriptif, sedangkan data tes kemampuan komunikasi matematis dianalisis dengan statistik inferensial yang terdiri dari uji prasyarat, pengujian hipotesis, uji n-gain, dan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil uji koefisien determinasi *R square* juga menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* sebesar 60% terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

Kata kunci: *Cooperative Script*, Komunikasi Matematis, Minat Belajar, *Online Wordwall*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Cooperative Script learning model combined with Wordwall online games on improving the mathematical communication skills and interests of junior high school students. The research was conducted quantitatively with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 35 students in class VIIA and 36 students in class VIIIB who were chosen randomly. The experimental group was given learning using Cooperative Script with the Wordwall games, while the control group used the conventional methods. The instruments used include mathematical communication ability tests and student learning interest questionnaires. Interest questionnaire data were analyzed using descriptive statistics, while mathematical communication ability test data were analyzed using inferential statistics consisting of prerequisite tests, hypothesis testing, n-gain tests, and correlation tests. The results showed that students' learning interest in the experimental group experienced a higher increase compared to the control group. In addition, the use of the Cooperative Script learning model with Wordwall online games significantly improves students' mathematical communication skills compared to conventional methods. The results of the R square determination coefficient test also show that the Cooperative Script learning model with the online game Wordwall has a 60% influence on students' mathematical communication skills.

Keywords: *Cooperative Script, Learning Interest, Mathematical Communication, Online Wordwall*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang diwariskan dari generasi ke generasi. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Nisa & Susanto, 2022). Guna mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai perbaikan untuk meningkatkan mutu pendidikan disemua tingkat dan jenis pendidikan.

Matematika adalah disiplin ilmu yang memainkan peran penting dalam sistem pendidikan. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi matematis. Komunikasi matematis adalah kemampuan untuk menyampaikan konsep dan pemahaman matematika baik secara lisan maupun tertulis menggunakan kata, angka, simbol, gambar, grafik, dan diagram (Laily *et al.*, 2020). Kemampuan ini melibatkan aktivitas fisik dan mental seperti mendengarkan, membaca, menulis,

berbicara, merefleksikan, dan mendemonstrasikan penggunaan bahasa dan simbol untuk menyampaikan ide-ide matematika.

Komunikasi matematis penting karena dapat memperkuat keterampilan matematis lainnya. Kurangnya kemampuan komunikasi matematis siswa akan mengakibatkan kesulitan atau bahkan gagal dalam menyelesaikan masalah. Keterampilan komunikasi matematis mencakup beberapa kemampuan berikut: 1) mengungkapkan keadaan, gambar, diagram, atau objek nyata dalam bentuk bahasa, simbol, gagasan, atau model matematika; 2) mendeskripsikan konsep, skenario, dan hubungan matematika dengan kata-kata atau tulisan; 3) memperhatikan, membahas, dan menulis tentang matematika; 4) menafsirkan representasi matematis dalam teks dengan pemahaman; dan 5) mengungkapkan kembali uraian atau paragraf matematika dengan bahasa sendiri.

Kemampuan komunikasi matematis siswa sering kurang mendapat perhatian. Salah satu masalah yang terlihat adalah tingkat kemampuan komunikasi matematis siswa cenderung rendah. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang mengkondisikan guru lebih fokus pada memastikan siswa dapat menjawab soal dengan benar, tanpa menanyakan alasan dibalik jawaban siswa atau meminta siswa untuk mengungkapkan pemikiran, ide, dan gagasan mereka (Laily *et al.*, 2020). Penguatan komunikasi matematis juga membutuhkan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah sikap keseriusan terhadap kegiatan belajar, baik dalam hal perencanaan maupun inisiatif untuk melakukannya dengan sungguh-sungguh (Akbar & Hadi, 2023). Minat adalah aspek psikologis yang membuat seseorang memberikan perhatian tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorongnya untuk terlibat dalam kegiatan tersebut (Kusuma & Hamidah, 2019). Kurangnya minat belajar matematika siswa sering kali disebabkan oleh anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan tidak menarik, sehingga banyak siswa cenderung menghindarinya (Maulina *et al.*, 2022).

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa, dan harus datang dari diri siswa sendiri. Minat belajar berperan sebagai pendorong keberhasilan belajar, sehingga harus mendapat perhatian khusus. Untuk mengatasi masalah minat belajar yang rendah, guru perlu menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk terus belajar dan merasa tertarik. Salah satu cara adalah dengan menjelaskan hal-hal menarik dan mengembangkan variasi dalam gaya mengajar, sehingga siswa merasa senang dan

puas dengan proses belajar mereka (Veronika & Abadi, 2023).

Salah satu variasi dalam pembelajaran dapat diperoleh dari model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas serta menentukan perangkat pembelajaran yang harus digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Agustin & Anwar, 2017). Salah satu model yang dapat diterapkan untuk mengembangkan pola pikir siswa dan mendukung proses pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* (Agustin *et al.*, 2022).

Model *Cooperative Script* adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kegiatan belajar aktif dalam kelompok. Dalam penerapannya, model ini melibatkan pembentukan kelompok siswa berdasarkan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajarnya, dengan siswa memiliki peran sebagai pembaca dan pendengar (Asti *et al.*, 2020). Agustin *et al.* (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* adalah strategi saat siswa bekerja dalam pasangan dan secara bergantian secara lisan merangkum bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini dirancang untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan fokus pada materi pelajaran. Selain itu, siswa dilatih untuk berkolaborasi dalam suasana yang menyenangkan. Kelebihan dari model *Cooperative Script* adalah siswa dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena setiap siswa di kelas mendapatkan peran sebagai pembicara dan pendengar. Adapun kekurangan model ini adalah hanya melibatkan dua orang dalam satu kelompok, yang membatasi proses koreksi pada kedua peran tersebut. Meskipun demikian, pendidik perlu mengatur situasi dan kondisi di kelas agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Rahmi *et al.*, 2021).

Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat digunakan untuk menilai kemampuan komunikasi matematis siswa, karena dalam model ini siswa akan dibagi dalam pasangan dan secara bergantian secara lisan merangkum materi yang telah diberikan oleh guru. Pasangan lainnya kemudian mengoreksi pernyataan yang disampaikan oleh temannya (Laily *et al.*, 2020). Model pembelajaran *Cooperative Script* juga dapat digunakan bersama dengan penerapan teknologi, salah satunya permainan/*game online*.

Beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam pendidikan matematika telah mengalami peningkatan, termasuk pemanfaatan *game online*

sebagai alat pembelajaran. *Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain secara bersamaan, ketika perangkat yang digunakan oleh pemain terhubung melalui jaringan (Ramadhan, 2020). *Game online* dapat membuat siswa lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar, serta meningkatkan motivasi mereka untuk mempelajari matematika. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan apakah penggunaan *game online* dalam pembelajaran matematika benar-benar dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa dan minat belajar mereka.

Salah satu *game online* berbasis edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform yang dapat diakses melalui *Google*. Platform ini memungkinkan pembuatan *game* yang berguna untuk membantu siswa mereview materi pelajaran yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan (Walidah *et al.*, 2022). Penggunaan media *game online Wordwall* ini merupakan bagian dari keterampilan manajemen kelas dan merupakan elemen penting dalam kompetensi pedagogik seorang guru (Nisa & Susanto, 2022).

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall*, serta mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif diterapkan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group*.

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Ciruas. Penelitian ini menggunakan sampel kelas eksperimen yaitu siswa kelas VII B sebanyak 36 orang, dan sampel kelas kontrol yaitu siswa kelas VII A sebanyak 35 orang, yang diperoleh secara acak. Pengumpulan data digunakan teknik kuesioner dengan instrumen angket minat

belajar siswa, serta teknik tes dengan instrumen 5 soal uraian kemampuan komunikasi matematis. Analisis data angket dilakukan dengan statistik deskriptif, sedangkan analisis data tes kemampuan komunikasi matematis dilakukan dengan statistik inferensial yang terdiri dari uji prasyarat, pengujian hipotesis, uji *n-gain*, dan uji korelasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes kemampuan komunikasi matematis serta hasil angket minat belajar siswa. Tabel 1 berikut menunjukkan perbandingan rata-rata persentase hasil tes awal kemampuan komunikasi matematis siswa.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Tes Awal Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mengungkapkan masalah sehari-hari menggunakan bahasa atau simbol matematika	36%	20%
Menyampaikan ide matematika dalam bentuk aljabar	40%	26%
Memahami, mendemonstrasikan, dan menjelaskan ide matematika terkait suatu masalah melalui tulisan, gambar, atau grafik	25%	43%
Menyusun argumen dan merumuskan definisi	67%	62%
Menggambarkan dan memvisualisasikan masalah dalam bentuk gambar atau grafik	54%	55%
Menjelaskan dan membuat pertanyaan tentang matematika yang telah dipelajari	35%	35%
Rata-rata	42.83%	40.17%

Tabel 1 menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki rata-rata persentase kemampuan komunikasi matematis yang rendah dan relatif sama. Kondisi ini merupakan awal yang baik sehingga ketika diberikan tindakan lebih lanjut dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* dapat diketahui rata-rata persentase hasil tes akhir seperti pada

Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Tes Akhir Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

Indikator	Kelas	
	Eksperimen	Kelas Kontrol
Mengungkapkan masalah sehari-hari menggunakan bahasa atau simbol matematika	87%	71%
Menyampaikan ide matematika dalam bentuk aljabar	70%	60%
Memahami, mendemonstrasikan, dan menjelaskan ide matematika terkait suatu masalah melalui tulisan, gambar, atau grafik	86%	69%
Menyusun argumen dan merumuskan definisi	82%	76%
Menggambarkan dan memvisualisasikan masalah dalam bentuk gambar atau grafik	96%	80%
Menjelaskan dan membuat pertanyaan tentang matematika yang telah dipelajari	83%	63%
Rata-rata	84%	69.83%

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil tes kemampuan komunikasi matematis di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* cenderung lebih baik dan lebih efektif meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data penelitian juga diperoleh dalam bentuk skor angket minat belajar siswa. Angket diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hasil angket dirangkum dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran di kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	sebelum	sesudah	sebelum	sesudah
Jumlah peserta didik	36	36	35	35
Nilai terendah	36	70	20	60
Nilai tertinggi	67	96	62	80
Standar Deviasi	8.716	7.028	9.435	6.447
Rata-rata	42.83	84	40.17	69.83
Peningkatan	41,17		29,66	

Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada kedua kelas sebelum dan sesudah pembelajaran. Namun dapat diketahui bahwa peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada di kelas kontrol. Artinya, model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Data minat belajar siswa tersebut selanjutnya ditinjau berdasarkan jenjang kognitif dan diuraikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis Minat Siswa Berdasarkan Jenjang Kognitif

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	sebelum	sesudah	sebelum	sesudah
C3	62%	90%	51%	73%
C4	62%	79%	45%	74%
Rata-rata	50%	82%	42%	71%

Tabel 4 menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa sebelum dan setelah intervensi di kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dalam ranah kognitif menerapkan (C3) dan menganalisis (C4). Persentase tertinggi tercatat di kelas eksperimen untuk ranah kognitif menerapkan (C3), yaitu 90%. Sedangkan persentase terendah tercatat pada kelas kontrol untuk ranah kognitif menganalisis (C4), yaitu 45%. Artinya, minat belajar siswa berdasarkan jenjang kognitifnya lebih baik di kelas eksperimen dari pada di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil-hasil di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan minat belajar dan kemampuan komunikasi matematis siswa lebih baik setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Data tes kemampuan komunikasi matematis selanjutnya diuji lanjutan, yaitu uji signifikansi perbedaan rerata. Selain itu, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematik dilakukan uji korelasi.

Uji perbedaan rerata tes kemampuan komunikasi matematis siswa, dilakukan dengan analisis *n-gain* pada data di kedua kelas. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui uji perbedaan rerata yang akan digunakan. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Tabel 5 berikut

menunjukkan hasil uji normalitas terhadap data tes kemampuan komunikasi matematis menggunakan SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan Komunikasi Matematis	.238	70	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5 menunjukkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,062 yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Artinya, data *n-gain* tes kemampuan komunikasi matematis kedua kelas berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene statistic* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji *Levene statistic* pada kedua kelas disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.424	1	70	.061

Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,061 yang lebih dari 0,05. Artinya, data *n-gain* tes kemampuan komunikasi matematis kedua kelas bersifat homogen. Karena data *n-gain* berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis perbedaan rerata dengan uji *t*. Perhitungan uji *t* menggunakan SPSS ditampilkan dalam Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji *t*

	Paired Differences					<i>t</i>	<i>df</i>	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Kemampuan komunikasi matematis	-18.84	4.160	1.154	-21.36	-16.33	-16.33	70	.000

Tabel 7 menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan komunikasi matematis kedua kelas. Berdasarkan hasil rata-rata kemampuan diketahui kelas eksperimen

lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang diberikan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* lebih baik dari pada siswa yang diberikan pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan komunikasi siswa dilakukan uji korelasi. Adapun hipotesis statistiknya dapat ditentukan sebagai berikut.

H_0 : $\rho = 0$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi segiempat.

H_1 : $\rho \neq 0$ Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi segiempat.

Kriteria penerimaan hipotesis tersebut adalah H_0 ditolak jika nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05.

Hasil uji korelasi dengan SPSS disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi Data Tes Kemampuan Komunikasi Matematis

	N	Correlation	Sig.
Kemampuan komunikasi matematis	71	.775	.002

Tabel 8 menunjukkan hasil uji korelasi dengan nilai Sig. sebesar 0,002 yaitu kurang dari 0,05. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

Adapun hasil uji nilai *R Square* disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Model Summary Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Matematis

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.775	.600	.564	4.010

Tabel 9 menunjukkan nilai koefisien determinasi *R Square* sebesar 0,600 yang artinya 60% peningkatan kemampuan komunikasi matematis dipengaruhi oleh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* dan 40% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Pembahasan

Dari enam indikator kemampuan komunikasi matematis yang dianalisis dapat diketahui bahwa indikator "adanya kegiatan yang menarik dalam belajar"

mendapatkan persentase tertinggi sebesar 96% di kelas eksperimen. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan *game online Wordwall*. Hal ini sesuai dengan pendapat Nadia & Desyandri (2022), bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selain itu, dengan memanfaatkan berbagai keunggulan teknologi informasi, guru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep, prosedur, dan algoritma matematika (Zainil *et al.*, 2018). Asmadi (2022) juga menyampaikan bahwa penggunaan *game online Wordwall* dapat menjadikan siswa belajar lebih mandiri atau tidak tergantung pada orang lain, serta dapat membiasakan diri untuk belajar kapanpun, dimanapun, dan dengan siapapun.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* diperoleh kurang dari taraf signifikan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi segiempat. Peningkatan minat belajar juga terlihat di kelas eksperimen dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 42,83 menjadi nilai rata-rata posttest sebesar 84. Kondisi ini didukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan model *Cooperative Script* cenderung positif dan dipengaruhi oleh faktor: adanya komunikasi dan interaksi yang baik antara siswa dan guru; lingkungan belajar yang mendukung seperti kondisi kelas yang kondusif, kebersihan ruang kelas, dan suasana yang nyaman (Puspita *et al.*, 2018).

Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Ciruas ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi segiempat setelah diberikan pembelajaran model *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall*. Selain itu, terdapat pengaruh positif sebesar 60% dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dengan *game online Wordwall* dapat diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran matematika atau pada mata

pelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- Agustin, M. K. D., & Anwar, W. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewarganegaraan. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 461–468. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v9i1.6669>
- Agustin, T., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script terhadap Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 348–357. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i2.6166>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Asti, P. N. W., Astawa, I. W. P., & Mahayukti, G. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 14(2), 28–37. <https://doi.org/10.23887/wms.v14i2.18147>
- Rahmi, A., Fitriani, H., & Muna, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script dengan Media Kartu Gambar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Model Atom. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, 4(1), 33–38. <https://doi.org/10.33059/katalis.v4i1.3738>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS dan Cooperative Script terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i1.3460>
- Laily, N., Indriani, A., & Mayasari, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 27–36. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>
- Maulina, V., Harun, L., & Sutrisno, S. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Resiliensi

- Matematis terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(4), 347–354. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.12268>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Puspita, G. T., Irmawan, W., & Pratiwi, D. (2018). Pengaruh Aktivitas Siswa dalam Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JES-MAT (Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika)*, 4(1), 57-66. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v4i1.911>
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153-170. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>
- Veronika, & Abadi, A. P. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 4(1), 36–43. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/8633>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Zainil, M., Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). ICT Media Design for Higher Grade of Elementary School Mathematics Learning using CS6 Program. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012046>