

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena dalam benak peserta didik, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat membosankan dan sulit (Kholil & Zulfiani, 2020). Siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penggunaan teknologi, khususnya platform *Wordwall*, sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kebahagiaan siswa dalam pembelajaran matematika, terutama untuk konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kualitas media pembelajaran ditinjau dari materi, media, uji kepraktisan, dan angket kebahagiaan untuk mendukung kebahagiaan siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 31 siswa kelas VIID SMP Negeri 1 Kalasan tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengisian lembar validasi, pengisian angket, pengisian tes, dan pengisian lembar kuesioner kepraktisan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk analisis data kuantitatif diperoleh dari perolehan skor validasi, kuesioner kepraktisan, dan angket kebahagiaan. Langkah menganalisis angket kebahagiaan dilakukan dengan menjumlahkan skor tiap pernyataan, menghitung rata-rata per siswa, mencari rata-rata keseluruhan siswa, lalu membaginya dengan skor maksimal dan dikalikan 100% untuk memperoleh persentase kebahagiaan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar lalu dikategorikan menurut kategori tertentu.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan bahan ajar dengan *game Wordwall* berbasis etnomatematika pada materi rasio untuk mendukung kebahagiaan siswa di SMP Negeri 1 Kalasan dilakukan dengan melewati 5 tahap pengembangan dan menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Selain itu, bahan ajar yang telah dikembangkan telah melalui uji validitas dan dinyatakan sangat valid dengan persentase 83% dan 82% tetapi masih ada beberapa saran dan masukan dari validator. Bahan ajar yang dikembangkan juga menunjukkan respon 11 orang siswa dengan kategori sangat praktis, 14 orang siswa dengan kategori praktis, 5 orang siswa dengan kategori cukup praktis, dan 1 orang siswa dengan kategori tidak praktis. Selain itu, angket kebahagiaan sebelum menggunakan bahan ajar diperoleh persentase 70,83% dengan kategori setuju. Sedangkan untuk angket kebahagiaan sesudah menggunakan bahan ajar diperoleh persentase 74,41% dengan kategori setuju.

Kata kunci: Bahan ajar, *Wordwall*, etnomatematika, rasio, kebahagiaan

ABSTRACT

Mathematics is one of many subjects that are less popular among students because, in their minds, mathematics is a very boring and difficult subject (Kholil & Zulfiani, 2020). Students tend to be passive during the mathematics learning process. Therefore, the use of technology, particularly the Wordwall platform, as an interactive learning tool can enhance student engagement and happiness in mathematics learning, especially for abstract concepts that are difficult to understand. This study aims to develop and describe the quality of learning media from the perspectives of content, media, practicality testing, and a happiness questionnaire to support student happiness.

The type of research used is research and development with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study are 31 seventh-grade students at SMP Negeri 1 Kalasan for the 2024/2025 academic year. The data collection techniques used were validation sheet completion, questionnaire completion, test completion, and practicality questionnaire completion. Qualitative data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Quantitative data analysis was obtained from validation scores, practicality questionnaires, and happiness questionnaires. The steps for analyzing the happiness questionnaire involved summing the scores for each statement, calculating the average per student, finding the overall average for all students, then dividing it by the maximum score and multiplying it by 100% to obtain the happiness percentage before and after using the teaching materials, which were then categorized according to specific categories.

The results of this study indicate that the development of teaching materials using the Wordwall game based on ethnomathematics for ratio topics to support student happiness at SMP Negeri 1 Kalasan was carried out through five stages of development and produced teaching materials suitable for use in mathematics learning processes in the classroom. Additionally, the developed instructional materials have undergone validity testing and were found to be highly valid with percentages of 83% and 82%, though there are still some suggestions and feedback from the validators. The developed teaching materials also showed responses from 11 students categorized as very practical, 14 students categorized as practical, 5 students categorized as somewhat practical, and 1 student categorized as not practical. Furthermore, the happiness survey before using the teaching materials yielded a percentage of 70.83% in the “agree” category. Meanwhile, the happiness survey after using the teaching materials yielded a percentage of 74.41% in the “agree” category.

Keywords: *Teaching materials, Wordwall, ethnomathematics, ratio, happiness*