

ABSTRAK

Hasanuddin Reza Sukandi, 1202050056, 2024, Pembelajaran Treasure Hunt Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Anxiety Matematis Siswa

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik. Tujuan dilakukannya penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self anxiety* matematis peserta didik dengan menggunakan pembelajaran *treasure hunt* berbantuan aplikasi *quizwhizzer*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 16 Kota Bandung dan mengambil sampel dua kelas dengan jumlah 31 peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu tes berupa soal uraian sebanyak empat soal. Hasil penelitian diperoleh bahwa: Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran *treasure hunt* berbantuan aplikasi *quizwhizzer* adalah 3% peserta didik mengalami peningkatan sedang dan 97% mengalami peningkatan yang tinggi. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 3% peserta didik mengalami peningkatan kategori rendah, 42% mengalami peningkatan sedang, dan 55% mengalami peningkatan yang tinggi, peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran *treasure hunt* berbantuan aplikasi *quizwhizzer* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Terjadi peningkatan *self anxiety* matematis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran *treasure hunt* berbantuan aplikasi *quizwhizzer*. Peneliti merekomendasikan penelitian *treasure hunt* dengan bantuan aplikasi yang lebih menyesuaikan zaman.

Kata kunci: Kemampuan pemecahan masalah matematis, *quizwhizzer*, *self anxiety* matematis, *treasure hunt*

ABSTRACT

Hasanuddin Reza Sukandi, 1202050056, 2024, Treasure Hunt Learning Assisted by Quizwhizzer Application to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Mathematical Self Anxiety

Mathematical problem solving ability is a basic ability that must be mastered by students. The purpose of this study was to improve students' mathematical problem solving ability and mathematical self-anxiety by using treasure hunt learning assisted by the quizwhizzer application. The research method used was the quasi-experimental method and the nonequivalent control group design research design. The population of the study was class VII of SMP Negeri 16 Kota Bandung and took a sample of two classes with a total of 31 students. The instrument used was a test in the form of four essay questions. The results of the study showed that: The increase in students' mathematical problem solving ability in classes using treasure hunt learning assisted by the quizwhizzer application was 3% of students experiencing a moderate increase and 97% experiencing a high increase. The increase in mathematical problem solving ability using conventional learning is 3% of students experienced a low category increase, 42% experienced a moderate increase, and 55% experienced a high increase, the increase in mathematical problem solving ability of students who use treasure hunt learning assisted by the quizwhizzer application is better than students who use conventional learning. There was an increase in students' mathematical self-anxiety before and after treasure hunt learning assisted by the quizwhizzer application. Researchers recommend treasure hunt research with the help of applications that are more in line with the times.

keywords: *Mathematical problem solving ability, quizwhizzer, mathematical self anxiety, treasure hunt*