

## ABSTRAK

**Agni Adhika Puteri.** “Penerapan Permainan Roda Putar Berbantuan Aplikasi *Winggeom* untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis dan *Self Confidence*”

Hasil studi pendahuluan mengenai kemampuan spasial matematis dan *self confidence* siswa perlu adanya peningkatan saat belajar matematika. Penelitian ini menerapkan permainan roda putar berbantuan aplikasi *Winggeom* dengan tujuan mengetahui peningkatan dan pencapaian kemampuan spasial matematis berdasarkan kategori PAM (sedang, tinggi, rendah), mengetahui peningkatan *self confidence* siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan permainan roda putar berbantuan aplikasi *Winggeom*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Soreang pada kelas VIII. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen design* dengan pengambilan sample secara *random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu n-gain, uji *Mann Whitney*, dan ANOVA dua jalur. Hasil uji *Mann Whitney* menggunakan data n-gain, diperoleh nilai Z hitung  $2,161 > Z$  tabel  $1,64$  artinya terdapat perbedaan peningkatan kemampuan spasial matematis, hasil uji ANOVA dua jalur diperoleh  $F(A)$  hitung  $(0.44) < F(A)$  tabel  $(3.18)$  artinya tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan spasial, dan hasil n-gain *self confidence* diperoleh rata-rata n-gain sebesar  $0,14$  berada pada kategori rendah, artinya peningkatan *self confidence* siswa tidak terlalu signifikan.

**Kata kunci:** Aplikasi *Winggeom*, Permainan Roda Putar, Kemampuan Spasial Matematis, *Self Confidence*

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG