

## ABSTRAK

**Agung Surya Raharjo Saputra (2016), “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas 3 SD Negeri Cikokol 2 Kota Tangerang”.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan pemahaman siswa yang rendah pada konsep pecahan. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil tes konsep pecahan pada siswa kelas 3 dengan jumlah siswa 68 orang dengan rerataan nilai siswa 41,17. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Tinjauan teori menurut Patmonodewo (Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen kuasi tipe *nonequivalent pretest posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rerataan pada kelompok eksperimen yakni dari 39 menjadi 84. Hasil uji U menunjukkan nilai sig sebesar  $0.00 \leq 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan sebelum dan sesudah menerima perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media *puzzle*. Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada konsep pecahan. Sebagai hasil dari produk penelitian ini, maka media *puzzle* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada konsep pecahan, dan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian terkait.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Konsep Pecahan, Pemahaman.

## **ABSTRACT**

**Agung Surya RaharjoSaputra (2016), “"Use of Media Puzzle To Enhance Ability Students understanding Concepts Fractions For Grade 3 Elementary School Cikokol 2 Tangerang City".**

This research is motivated by the low ability students' understanding on the concept of fractions. This is evidenced by the value of the test results the concept of fractions in grade 3 with the number of students 68 people with student grades rerataan 41.17. The purpose of this research is to determine the differences in the ability of students to understand the concept of fractions before and after learning by using media puzzle. According Patmonodewo (Muzamil, 2010) word puzzle comes from the English meaning puzzle or disassembly, media puzzle is a simple media played with disassembly. This study uses a quantitative approach using experimental research methods. The study design used in this study is a quasi experimental type of nonequivalent pretest posttest control group design. The results showed an increase in the value of rerataan in the experimental group of 39 to 84. The test results showed  $\text{sig } U \leq 0:05$  for 0:00, it can be concluded that there are significant differences between the ability of students' understanding of the concept of fractions before and after receiving treatment in the form of mathematical learning using media puzzle. Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. This means that media puzzle is proven to improve students' understanding on the concept of fractions. As a result of this research product, then the media puzzle can be used by teachers as a learning medium on the concept of fractions, and this research could be a reference for further research to develop related research.

Keywords: Media Puzzle, Fraction Concepts, Understanding.