

ABSTRAK

Eva Ardelina (1400632). Pengaruh Penggunaan Media *Game Puzzle Tangram* terhadap Kreativitas Anak.

Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2017.

Games Puzzle Tangram merupakan permainan yang dikenal dalam matematika yang terdiri dari lima keping bangun datar (disebut tans) yang terdiri dari tiga jenis bangun yaitu segitiga (3), bujur sangkar (1), dan jajar genjang (1). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *Game Puzzle Tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung. Rumusan masalah umum penelitian ini yaitu Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *Game Puzzle Tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung?. Sementara rumusan masalah khusus penelitian ini Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *Game Puzzle Tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek kelincahan mental berfikir, fleksibel konseptual dan orisinalitas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Design*. Simpulan dalam penelitian ini adalah secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menerapkan model konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung. Secara khusus, terdapat perbedaan peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menerapkan model konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung pada aspek kelincahan berfikir, fleksibel konseptual, dan orisinalitas.

Kata Kunci : Media *game, puzzle tangram*, kreativitas, matematika, geometri, sekolah dasar

ABSTRACT

Eva Ardelina (1400632). The Influence of Using Tangram Puzzle Game Media Media on Child Creativity of Using Tangram Puzzle Game Media Media on Child Creativity.

Thesis. Department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, University of Education Indonesia. 2017.

Puzzle Tangram is a game known in mathematics consisting of five flat-bottomed pieces (called tans) consisting of three types of wake triangles (3), square (1), and parallelogram (1). This study aims to describe and analyze the differences of creativity between students using Tangram Puzzle Games media with students using conventional media in grade 4 students elementary school of Sukamulya kel. Cihideung. Formulation of common problem of this research "Is there any difference of creativity between student who use Tangram Puzzle Game media with students using conventional media in grade 4 student elementary school of Sukamulya kel. Cihideung?" .While formulation of special problem of this research Is there any difference of creativity between students using Tangram Puzzle Game media with students using conventional media in grade 4 students elementary school of Sukamulya kel. Cihideung, viewed from the aspect of mental agility thinking, flexible conceptual and originality. The research method used in this research is quasi-experimental research method. The research design used in this research is Posttest Only Design. Conclusion in this research is generally can be concluded that there is difference of increase of creativity between student which use media of tangram puzzle game with student applying conventional model through picture at 4th grade elementary school of Sukamulya kel. Cihideung. In particular, there is a difference in creativity increase between students using tangram puzzle game media with students applying conventional models through drawing on grade 4 students elementary school of Sukamulya kel. Cihideung on the aspect of agility think, flexible conceptual, and originality.

Keywords: game media, tangram puzzle, creativity, math, geometry, elementary school.