

ABSTRAK

Nurjanah, (2019) “Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint Game* Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa” (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 46 Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi dan kemampuan pemahaman matematis siswa yang rendah. Pembelajaran menggunakan *powerpoint game* menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (a) perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa; (b) perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa berdasarkan kategori PAM (tinggi, sedang, rendah); (c) sikap siswa terhadap penggunaan *powerpoint game* dalam pembelajaran matematika. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling*, sehingga diperoleh sampel kelas VIII-A dan VIII-B. Instrumen yang digunakan yaitu tes kemampuan pemahaman matematis dan lembar skala sikap siswa. Hasil penelitian sebagai berikut: (a) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis; (b) tidak terdapat perbedaan pencapaian antara siswa yang menggunakan media *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional berdasarkan kategori PAM (tinggi, sedang, rendah); (c) Sikap siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media *powerpoint game* sebagian besar siswa memberikan respon positif. Dengan demikian, *powerpoint game* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Kata kunci: *Powerpoint Game*, Pendekatan Saintifik, Pemahaman Matematis.

ABSTRACT

Nurjanah, (2019) "The Use of Powerpoint Game Learning Media Through Scientific Approaches to Improve Students' Mathematical Understanding Ability" (Quasi-Experimental Research in Class VIII SMP Negeri 46 Bandung)

This research is motivated by the rapid development of technology and students' low mathematical understanding ability. Learning using powerpoint games is an alternative in improving students' mathematical understanding abilities. The purpose of this study is to find out: (a) differences in the improvement of students' mathematical understanding abilities; (b) differences in the achievement of students' mathematical understanding abilities based on the PAM category (high, medium, low); (c) students' attitudes toward using powerpoint games in mathematics learning. The population of this study was class VIII by taking a sample using the Random Sampling technique, so that samples of class VIII-A and VIII-B were obtained. The instrument used was a test of mathematical understanding ability and student attitude scale sheet. The results of the study are as follows: (a) there are differences in the ability to increase mathematical understanding; (b) there is no difference in achievement between students who use media powerpoint games through the scientific approach and students who use conventional learning based on PAM categories (high, medium, low); (c) students' attitudes towards learning mathematics using powerpoint game media, most students gave positive responses. Thus, powerpoint games are effective in improving students' mathematical understanding abilities.

Keywords: Powerpoint Game, Scientific Approach, Mathematical Understanding

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG