

## ABSTRAK

**Hevana Muzayana Santoso, “Penerapan Metode *Fun Teaching* Berbantuan Aplikasi *Graspable Math* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa” (Penelitian Kuasi Eksperimen).**

Kemampuan komunikasi matematis merupakan salah satu *skill* yang harus dimiliki oleh siswa. Namun secara empiris kemampuan komunikasi matematika siswa masih perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis : (a) perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa; (b) perbedaan pencapaian kemampuan komunikasi matematis ditinjau dari Pengetahuan Awal Matematika (PAM) siswa; (c) kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan komunikasi matematis; (d) tanggapan guru terhadap penerapan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math*. Penelitian ini dilakukan di SMP Juara Bandung pada kelas VII-AK dan VII-AG dengan metode kuasi eksperimen, instrumen yang digunakan ialah tes kemampuan komunikasi matematika dan wawancara. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil sebagai berikut: (a) Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa dengan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional; (b) Pencapaian kemampuan komunikasi matematis siswa dengan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan tingkat PAM siswa; (c) Kesulitan pada beberapa permasalahan yang dialami siswa dapat diminimalisir dengan memberikan latihan-latihan soal non rutin; (d). Terdapat tanggapan positif dari guru mengenai pembelajaran metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math*. Sehingga, metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa ke arah yang lebih baik..

**Kata Kunci :** Metode *Fun Teaching*, *Graspable Math*, Kemampuan Komunikasi Matematis.