

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK DI
SEKOLAH DASAR**

SIRRY NURCAHYATI

215060113

ABSTRAK

Penelitian ini berlatarbelakang pada kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik, banyak peserta didik yang masih rendah dalam numerasi karena peserta didik merasa pembelajaran matematika kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* dengan membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negri 118 Tanjung, sedangkan objeknya adalah kelas V A dan V B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian tipe *Quasi Eksperiment* dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. *Pretest*, *posttest* dan lembar observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Puzzle* terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar terjadi peningkatan. Pada aktivitas peserta didik dan guru setiap pertemuannya meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen skor rata-rata 86% sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata 63%, artinya kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Puzzle* memiliki peningkatan yang lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sementara itu, untuk menghitung seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Puzzle* digunakan uji effect size dan mendapatkan nilai 3.14 yang termasuk kedalam kategori effect besar. Maka kesimpulannya penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *Puzzle* memiliki effect yang besar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kata kunci: kemampuan pemahaman konsep matematis, model *Project Based Learning* dan media *Puzzle*.

**THE EFFECT OF THE PROJECT BASED LEARNING (PjBL)
MODEL ASSISTED BY PUZZLE MEDIA TO IMPROVE
MATHEMATICAL CONCEPT UNDERSTANDING ABILITY
OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

SIRRY NURCAHYATI

215060113

ABSTRACT

This study is based on the ability to understand mathematical concepts of students, many students are still low in numeracy because students feel that mathematics learning is not interesting. This study aims to determine the effect of the Project Based Learning Model Assisted by Puzzle Media by comparing two classes, namely the experimental class and the control class. The subjects of this study were students of grade V of 118 Tanjung State Elementary School, while the objects were classes V A and V B. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experiment type research method and the research design used is Nonequivalent Control Group Design. Pretest, posttest and observation sheets are data collection methods used. Based on the results of the study, the process of implementing learning using the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Puzzle media on improving students' understanding of concepts in mathematics learning in elementary schools has increased. In the activities of students and teachers at each meeting increased from good to very good category. The results of the N-gain test showed an increase in the experimental class with an average score of 86% while in the control class the average score was 63%, meaning that the class using the Project Based Learning model assisted by Puzzle media had a higher increase than the class using the conventional learning model. Meanwhile, to calculate how much influence the Project Based Learning model assisted by Puzzle media had, the effect size test was used and obtained a value of 3.14 which was included in the large effect category. So the conclusion is that the use of the Project Based Learning model assisted by Puzzle media has a large effect on improving students' mathematical concept understanding ability.

Keywords: mathematical concept understanding ability, Project Based Learning model and Puzzle media.

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DIBANTUAN KU MEDIA *PUZZLE* PIKEUN
NGARONJATKEUN KAMAMPUH PESERAT DIDIK SD
NANGKEUN KONSEP MATEMATIKA**

SIRRY NURCAHYATI

215060113

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didasaran ku kamampuh maham konsép-konsép matematika peserta didik, loba peserta didik anu masih kénéh kurang dina wilangan lantaran peserta didik ngarasa yén pangajaran matematika téh teu matak pikaresepeun. Ulikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh Modél Pangajaran Berbasis Proyek Dibantuan ku Média *Puzzle* ku cara ngabandingkeun dua kelas, nya éta kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta peserta didik kelas V SD Negeri 118 Tanjung, sedengkeun objékna nya éta kelas V A jeung V B. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan métode panalungtikan tipe *Quasi Experiment* jeung desain panalungtikan anu digunakeun nya éta *Nonequivalent Control Group Design*. Pratés, postés, jeung lembar observasi mangrupa métode anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data. Dumasar kana hasil panalungtikan, prosés impleméntasi pangajaran ngagunakeun modél *Project Based Learning* (PjBL) dibantuan ku média *Puzzle* dina ngaronjatkeun pamahaman konsép peserta didik dina pangajaran matematika di SD geus ngaronjat. Dina kagiatan peserta didik jeung guru dina unggal rapat ngaronjat tina kategori alus jadi pohara alus. Hasil uji N-gain nuduhkeun kanaékan kelas ékspérimén kalawan rata-rata peunteun 86% sedengkeun di kelas kontrol rata-rata peunteunna 63%, hartina kelas anu ngagunakeun modél *Project Based Learning* dibantuan ku média *Puzzle* miboga paningkatan anu leuwih luhur batan kelas anu ngagunakeun modél pangajaran konvensional. Samentara éta, pikeun ngitung sabaraha pangaruh modél pangajaran berbasis masalah dibantuan ku média *Puzzle*, digunakeun uji ukuran éfék jeung peunteun 3,14 anu kaasup kana kategori éfék gedé. Jadi kacindekan nya éta ngagunakeun modél pangajaran *Project Based Learning* dibantu ku média *Puzzle* gedé pangaruhna kana ngaronjatkeun kamampuh pamahaman konsép matematik peserta didik.

Kecap Pamageuh: Kamampuh maham konsép matematik, modél pangajaran berbasis proyek jeung média *Puzzle*.