

## ABSTRAK

### **Fitriyani Nur Alamiyah, “Penggunaan *Game Based Learning Baamboozle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan *Curiosity* Matematis Peserta Didik”**

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen tentang meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dan *curiosity* matematis peserta didik, salah satunya melalui model pembelajaran *game based learning baamboozle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (a) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan *game based learning baamboozle*, (b) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional, (c) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran *game based learning baamboozle* lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional, (d) Peningkatan *curiosity* matematis peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan pembelajaran *game based learning baamboozle*. Penelitian ini dilakukan di Kelas VIII A dan VIII B SMP Karya Budi Bandung. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut : (a) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan *game based learning baamboozle* sangat baik, (b) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional cukup baik, (c) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran *game based learning baamboozle* lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional, (d) Terdapat peningkatan *curiosity* matematis peserta didik terhadap pembelajaran matematika sebelum menggunakan *game based learning baamboozle* dan sesudah menggunakan *game based learning baamboozle*.

**Kata kunci:** Kemampuan Pemahaman Matematis, *Game Based Learning Baamboozle*, *Curiosity* Matematis

## Abstract

**Fitriyani Nur Alamiyah, “Penggunaan *Game Based Learning Baamboozle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan *Curiosity* Matematis Peserta Didik”**

*This study is a quasi-experimental study on improving students' mathematical understanding and mathematical curiosity, one of which is through the Baamboozle game-based learning model. The purpose of this study was to determine: (a) Improvement of students' mathematical understanding using Baamboozle game-based learning, (b) Improvement of students' mathematical understanding using conventional learning, (c) Improvement of students' mathematical understanding using Baamboozle game-based learning is better than students using conventional learning, (d) Improvement of students' mathematical curiosity towards mathematics learning using Baamboozle game-based learning. This study was conducted in Class VIII A and VIII B of SMP Karya Budi Bandung. The results of the study are as follows: (a) The increase in mathematical understanding of students who use the Baamboozle game based learning is very good, (b) The increase in mathematical understanding of students who use conventional learning is quite good, (c) The increase in mathematical understanding of students who use the Baamboozle game based learning is better than students who use conventional learning, (d) There is an increase in students' mathematical curiosity about mathematics learning before using the Baamboozle game based learning and after using the Baamboozle game based learning.*

**Keywords:** Mathematical Understanding Ability, *Game Based Learning*, Mathematical *Curiosity*