

ABSTRAK

Ade Masriaah. (2023). Penerapan Metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu MTs bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa perlu ditingkatkan. Salah satu alternatif untuk meningkatkannya adalah menerapkan metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game*. Tujuan penelitian ini adalah: (a) untuk memperoleh gambaran dan informasi mengenai proses pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game*; (b) untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game* dan konvensional; (c) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII B di salah satu MTs. Data diperoleh menggunakan instrumen tes berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan non tes berupa lembar observasi. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil penelitian: (a) Proses pembelajaran menggunakan metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game* berjalan cukup baik dan mengalami peningkatan setiap pertemuannya; (b) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan metode *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional; (c) Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan *Puzzle Game* dan konvensional.

Kata Kunci: Pemecahan Matematis, *Picture and Picture*, *Puzzle Game*.