ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai memperjelas penyajian pesan yang disampaikan sesuai kemampuan dan minat siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Penggunaan media *puzzle* (2) Kemampuan berpikir kreatif (3) Penggunaan media *puzzle* terhadap berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode eksperimen dengan bentuk *prestest-postest control design* yang digunakan untuk mengetahui dari suatu perlakuan terhadap subjek sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas 3A sebanyak 24 siswa, kelas 3C sebanyak 26 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen soal bentuk essai dengan 10 soal dan untuk satu soal skor tertinggi yaitu 5 skor dan skor terendah 1 skor, yang dilakukan pada waktu *pretest* sebelum proses pembelajaran dilaksanakan dan *postest* setelah pembelajaran dilakukan. Teknik analisis data menggunakan uji t. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol *pretest* 23.2 dan postest 26,4 dan nilai rata-rata kelas eksperimen *pretest* 21,6 dan *postest* 33,8 Dari hasil hipotesis yang diperoleh nilai signifikansi yaitu <0,005 dengan taraf signifikan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika pecahan yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *postest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata-Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Puzzle, Berpikir Kreatif

ABSTRACT

The use of learning media serves as clarifying the presentation of messages delivered according to students' abilities and interests. The objectives of this study are (1) The use of puzzle media (2) The ability to think creatively (3) The use of puzzle media for students' creative thinking. This type of research is quantitative research with an experimental method approach in the form of prestest-postest control design which is used to determine from a treatment of 2 sample subjects, namely class 3A as many as 24 students, class 3C as many as 26 students. The research data was obtained using an essay form question instrument with 10 questions and for one question the highest score was 5 scores and the lowest score was 1 score, which was carried out at the pretest time before the learning process was carried out and the postest after learning was carried out. Data analysis techniques using t-tests. From the results of the study, the average score of the pretest control class was 23.2 and the postest 26.4 and the average score of the experimental class pretest 21.6 and postest 33.8 From the results of the hypothesis obtained a significance value of <0.005 with a significant level of 0.05, it can be concluded that learning using puzzle media can affect students' creative thinking in fractional mathematics subjects which can be seen from the increase in the average score of the control class postest and experimental class.

Keywords : *Instructional Media, Media Puzzle, Creative Thinking*

خلاصة

استخدام وظائف الوسائط التعليمية لتوضيح طريقة عرض الرسائل المنقولة حسب قدرات الطلاب واهتماماتهم. أهداف هذا البحث هي (1) استخدام وسائط الألغاز (2) مهارات التفكير الإبداعي (3) استخدام وسائط الألغاز في التفكير الإبداعي لدى الطلاب. هذا النوع من البحث هو بحث كمي مع منهج الطريقة التجريبية في شكل تصميم تحكم للاختبار القبلي والبعدي والذي يستخدم لتحديد معاملة عينة المواضيع في فصلين، وهما الفصل 3A الذي يضم 24 طالبًا، والفصل 3C الذي يضم 26 طالبًا. تم الحصول على بيانات البحث باستخدام أداة أسئلة مقالية مكونة من 10 أسئلة وللسؤال الواحد أعلى درجة 5 درجات وأقل درجة درجة واحدة، والتي تم إجراؤها أثناء الاختبار القبلي قبل تنفيذ عملية التعلم والاختبار البعدي بعد الاختبار. تم تنفيذ التعلم. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار t. ومن نتائج البحث بلغ متوسط قيمة الاختبار القبلي للفئة الضابطة 23.2 والاختبار البعدي 26.4 وكان متوسط قيمة الفصل التجريبي 21.6 الاختبار القبلي والاختبار البعدي 33.8 ومن نتائج الفرضيات كانت قيمة الدلالة التي تم الحصول عليها أقل من005. 0مع دلالة عند مستوى 0.05، يمكن استنتاج أن التعلم باستخدام وسائط الألغاز يمكن أن يؤثر على التفكير الإبداعي لدى الطلاب في موضوعات الرياضيات الكسرية كما يتضح من الزيادة في متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل الضابط والفصل التجريبي.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية, وسائط اللغز، التفكير الإبداعي