

## ABSTRAK

**Dwi Naila Faddila, NIM 4203111125 (2024), Pengaruh Model Pembelajaran LAPS-Heuristik Berbantuan Edutainment terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa SMP.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* berbantuan *edutainment* lebih baik daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Imelda Medan T.A 2023/2024. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan VII-D sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas eksperimen menunjukkan perubahan yang signifikan dengan nilai rata-rata *pretest* di 39,60 dan *posttest* 81,97. Hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas kontrol menunjukkan perubahan yang signifikan dengan nilai rata-rata *pretest* di 39,37 dan *posttest* 71,37. Analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* berbantuan *edutainment* lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi aritmatika sosial.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran, *LAPS-Heuristik*, *Edutainment*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

## ABSTRACT

**Dwi Naila Faddila, NIM 4203111125 (2024), The Effect of the LAPS-Heuristic Learning Model Assisted by Edutainment on the Mathematical Problem-Solving Ability of Junior High School Students.**

*This research aims to determine whether the mathematical problem-solving abilities of students taught using the LAPS-Heuristic learning model assisted by edutainment are better than those taught using conventional teaching methods. The study was conducted at Imelda Private Junior High School Medan in the 2023/2024 academic year. The research method used is a quasi-experimental method. The sample consisted of two classes: Class VII-A as the experimental class and Class VII-D as the control class. Based on the research results, it was found that the mathematical problem-solving abilities of the experimental class showed a significant improvement, with an average pretest score of 39.60 and a posttest score of 81.97. The mathematical problem-solving abilities in the control class also showed significant improvement, with an average pretest score of 39.37 and a posttest score of 71.37. Data analysis using the  $t$  test showed that students who were taught using the LAPS-Heuristic learning model assisted by edutainment were better than students who were taught using conventional learning models in their mathematical problem solving abilities in social mathematics material.*

**Keywords:** *Learning Model, LAPS-Heuristic, Edutainment, Mathematical Problem-Solving Ability*