

ABSTRAK

Komaria Aziza. 2023. Penerapan Media Teka-Teki Pintar (TTP) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD Negeri Dringu. Skripsi, Program Studi PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Pembimbing (I) Didit Yulian Kasdiyanto, S.Pd, M.Pd, Pembimbing (II) Faridahtul Jannah, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Teka-Teki Pintar, Hasil Belajar, Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media Teka-teki Pintar (TTP) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada perkalian dan pembagian kelas 3 SD Negeri Dringu. Data di SD Negeri Dringu menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran, terutama mata pelajaran Matematika pada siswa kelas 3 yang berakibat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh kurangnya penerapan media pembelajaran yang digunakan guru. Dari sinilah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai penerapan media Teka-Teki Pintar (TTP) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada perkalian dan pembagian kelas 3 SD Negeri Dringu.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam 2 siklus adapun tahapan dalam melakukan penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun jumlah siswa kelas 3 terdiri dari 25 siswa dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 10 dan siswi perempuan berjumlah 15.

Hasil Belajar Siswa setelah diterapkan media Teka-Teki Pintar (TTP) meningkat yaitu dapat dilihat dari hasil pra-tindakan siswa yaitu hanya 6 siswa (24%) mendapat nilai tuntas dan 19 siswa (76%) mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus 1 mengalami sedikit peningkatan yaitu terdapat 15 siswa (60%) mendapat nilai tuntas dan 10 siswa (40%) mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus 2 juga mengalami peningkatan hasil belajar yaitu terdapat 22 siswa (88%) mendapat nilai tuntas dan 3 siswa (12%) mendapat nilai belum tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Teka-Teki Pintar (TTP) dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika pada perkalian dan pembagian Siswa Kelas 3 SD Negeri Dringu.

ABSTRACT

Komaria Aziza. 2023. Application of Smart Puzzle Media (TTP) to Improve Mathematics Learning Activities and Results in Multiplication and Division of Grade 3 SD Negeri Dringu. Thesis, PGSD Study Program, FKIP Panca Marga University. Advisor (I) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd, M.Pd, Supervisor (II) Faridahtul Jannah, S.Pd, M.Pd.

Keywords : Learning Media, Clever Puzzles, Learning Outcomes, Mathematics.

This study aims to find out how the application of Smart Puzzle media (TTP) to increase the activity and results of learning mathematics in multiplication and division of grade 3 SD Negeri Dringu. Data at SD Negeri Dringu shows that there are problems in learning, especially Mathematics in grade 3 students which have an impact on student learning outcomes. Low student learning outcomes are caused by the lack of application of the learning media used by the teacher. It was from here that the researcher was interested in conducting research on the application of Smart Puzzle media (TTP) to increase the activity and learning outcomes of Mathematics in multiplication and division for grade 3 SD Negeri Dringu.

This type of research is Classroom Action Research which is carried out in 2 cycles while the stages in conducting this research include the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection was obtained through interviews, observation, tests and documentation techniques. The number of grade 3 students consists of 25 students with details of 10 male students and 15 female students.

Student Learning Outcomes after applying Smart Puzzle media (TTP) increased, which can be seen from the results of pre-action students, namely only 6 students (24%) got a complete score and 19 students (76%) got an incomplete score. In cycle 1 there was a slight increase, that is, 15 students (60%) got a complete score and 10 students (40%) got an incomplete score. In cycle 2 there was also an increase in learning outcomes, namely there were 22 students (88%) getting a complete score and 3 students (12%) getting an incomplete score. Thus it can be concluded that the Application of Smart Puzzle Media (TTP) can Increase the Activity and Learning Outcomes of Mathematics in the multiplication and division of Class 3 Students of SD Negeri Dringu.