

ABSTRAK

Saskia, Elma. 2018. *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah*. Skripsi. Jurusan PPSD, Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Pembimbing, Drs. Daitin Tarigan, M.Pd.

Kata Kunci: Media Permainan *Truth or Dare*, Hasil Belajar Matematika

Penelitian ini berdasarkan masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Dari tujuan tersebut dapat diketahui apakah hasil belajar siswa meningkat atau tidak dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare*. Apabila diketahui meningkat maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* sangat berpengaruh pada hasil belajar matematika.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 yang berjumlah 60 orang. Sampel penelitian sebanyak 60 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *total sampling* yaitu pemilihan sampel dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Perhitungan pengujian hipotesis selain dengan perhitungan manual, perhitungan pengujian hipotesis ini juga menggunakan bantuan program Ms. Excel 2007.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji t. Pada uji normalitas data pretest dengan ketentuan $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0887 < 0,161$ pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol $= 0,1421 < 0,161$ sehingga dapat dinyatakan kedua kelompok sampel berdistribusi normal. Pada uji normalitas data posttest diketahui $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1531 < 0,161$ pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol $= 0,1055 < 0,161$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Pada pengujian homogenitas data pretest diketahui dengan ketentuan $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,5453 < 1,85$ dan homogenitas data posttest $= 1,1838 < 1,85$ sehingga dapat ditarik kesimpulan kedua kelompok data memiliki variansi yang sama. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji t dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam materi pokok operasi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 dengan nilai signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,8479 > 2,0021$.

Disarankan sebaiknya media permainan *Truth or Dare* tetap diberikan kepada siswa agar hasil belajar tercapai secara maksimal, dan pembelajaran dengan media permainan *Truth or Dare* juga harus tepat sasaran dan sesuai kondisi siswa sehingga media permainan *Truth or Dare* ini berjalan dengan efektif dan efisien.