

ABSTRAK

LIDIA MALAU. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 034791 Tanjung Beringin T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 034791 Tanjung Beringin T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 20 siswa SDN 034791 Tanjung Beringin. Instrumen yang digunakan dalam aktivitas belajar siswa sebelumnya diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tes. Instrumen diberikan sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran puzzle. Teknik analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis yaitu uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data pre test diperoleh rata-rata dengan hasil 49,95 posttest diperoleh hasil 79,2 yang berarti nilai keduanya $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan hasil penelitian menunjukkan thitung = 29,99 dan ttabel = 11,68. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa thitung $>$ ttabel yaitu $29,99 > 11,68$. Hal ini berarti H_a diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 034791 Tanjung Beringin, Kecamatan Tigalingga, Kabupaten Dairi T.A 2022/2023.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Pembelajaran Puzzle



ABSTRACT

LIDIA MALAU. The Influence of Puzzle Learning Media to improve Learning Outcomes Student Thematic at SDN 034791 Tanjung Beringin Q.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

This research aims to see the influence of learning media Puzzles to improve student thematic learning outcomes at SDN 034791 Tanjung Beringin FY 2022/2023. This type of research is pre-experimental designs research with one group pretest posttest research form. The subjects of this research were sixth grade students totaling 20 students at SDN 034791 Tanjung Beringin. Instruments used in Student learning activities were previously tested to determine validity and reliability test. Instruments were given before and after providing puzzle learning media. Technique The analysis carried out is the normality test and hypothesis test, namely the t-test. Before Hypothesis testing is carried out, first a prerequisite test is carried out, namely the normality test. Based on the results of the prerequisite test calculations, the pre-test data obtained an average of posttest results of 49.95 obtained results of 79.2, which means both values are > 0.05 so it can be It is said that both data are normally distributed. Next is done Hypothesis testing and research results show $t_{count} = 29.99$ and $t_{table} = 11.68$. From From this data it can be seen that $t_{count} > t_{table}$, namely $29.99 > 11.68$. This is meaningful H_a is accepted then there is a significant influence from media use Puzzle learning to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN 034791 Tanjung Beringin, Tigalingga District, Dairi Regency FY 2022/2023.

Keywords: Learning Outcomes, Puzzle Learning Media