

ABSTRAK

ELNI ASTUTI HUTASOIT. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 123276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 173276 Hutasoit Pardomuan , dan (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/2024 pada materi pecahan. Untuk menjawab beberapa pertanyaan tersebut, penelitian ini dirancang dengan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SDN 173276 Hutasoit Pardomuan dengan waktu penelitian yaitu pada bulan april 2024. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest desain*. Sampel yang diambil sebanyak satu kelas dengan siswa sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan tes tulis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent t-test*. Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika termasuk dalam kategori cukup efektif yang menunjukkan pada persentase 75%, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dimana nilai t hitung yang bernilai 19.024 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,056 dan nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu 0,000.

Kata Kunci : *Puzzle*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

ELNI ASTUTI HUTASOIT. The Effect of Using Puzzle Media on Mathematics Learning Outcomes of Class IV Students at SDN 123276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024

This research aims to (1) determine the use of puzzle media on the learning outcomes of class IV students at SDN 173276 Hutasoit Pardomuan, and (2) to determine whether there is a significant influence in the use of puzzle media on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023 /22024 on fractional material. To answer some of these questions, this research was designed as experimental research carried out at SDN 173276 Hutasoit Pardomuan with the research time being April 2024 . The model used in this research is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The sample taken was one class with 27 students. Data collection techniques in this research used documentation and written tests. This research uses data analysis techniques, validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and independent t test. Based on data analysis, it was found that (1) the use of puzzle media on mathematics learning outcomes was included in the quite effective category which showed a percentage of 75%, (2) There is influence a significant change in the use of puzzle media in learning where the calculated t value of 19,024 was greater than the value t table is 2.056 and the sig value is <0.05 , namely 0.000.

Keywords: Puzzle, Learning Results, Mathematics