

ABSTRAK

Natalia, Merlina. 2022. Pengaruh Media Boneka Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd. (2) Pana Pramulia, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Boneka, Pembelajaran Matematika

Pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Media memiliki peran sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Media boneka merupakan boneka yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas III.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III A dengan jumlah 28 dan III B dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan *Simple Random Sampling*. Data yang diambil berupa tes. Teknik yang digunakan yaitu tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan

uji-t.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media boneka terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Hal ini dilihat dari hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Rata-rata nilai tes matematika pada kelas III A (kelas eksperimen) adalah 75,2. Sedangkan rata-rata nilai tes matematika pada kelas III B (kelas kontrol) adalah 66,79.

ABSTRACT

Natalia, Merlina. 2022. *The Effect of Using Puppet Media in Learning Mathematics in Grade 3 Students of SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya*. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Pedagogy and Psychology, PGRI Adi Buana University Surabaya. Supervisor (1) ApriIrianto, S.H., M.Pd. (2) Pana Pramulia, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Effect, Puppet Media, Mathematics Learning*

The selection of the right media to convey a learning material is one of the keys to success in learning, the media has a role as a tool to facilitate the learning process. Media dolls are dolls used in learning mathematics for class III students.

This research is a quantitative research. The method used in this research is Quasi Experimental Design with Posttest Only Control Design. The samples in this study were students of class III A with a total of 28 and III B with a total of 28 students. The sampling technique used is Simple Random Sampling. The data taken in the form of tests. The technique used is a performance test. Data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and t-test.

The results obtained from this study are the effect of using puppet media in learning mathematics in third grade students at SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

This can be seen from the results of the average value in the experimental class is greater than the control class. The average math test score in class III A (experimental class) is 75.2. Meanwhile, the average math test score in class III B (control class) was 66.79.

