PENGARUH MEDIA BIANGLALA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA TEMA 5 SUBTEMA 2 MATERI MEMBANDINGKAN PECAHAN SEDERHANA DI MIN 1 MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh :

Nurul Aini Toyibatul Rahmadhani Fadillah

NIM: 20191700126023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2023

PENGARUH MEDIA BIANGLALA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA TEMA 5 SUBTEMA 2 MATERI MEMBANDINGKAN PECAHAN SEDERHANA DI MIN 1 MOJOKERTO

Skripsi

Diajukan Kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH. Abdul Chalim

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Nurul Aini Toyibatul Rahmadhani Fadillah

NIM : 20191700126023

Dosen Pembimbing :

Agung Purwono, M.Pd

NIDN : 2114038920

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2023

ABSTRAK

(Fadillah, Nurul Aini Toyibatul Rahmadhani, Pengaruh Media Bianglala Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 5 Subtema 2 Materi Membandingkan Pecahan Sederhana di MIN 1 Mojokerto), Skripsi Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Kiyai Abdul Chalim Mojokerto, 2023. Pembimbing: Agung Purwono, M.Pd.

Kata Kunci : Media Bianglala Pecahan, Hasil Belajar.

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar murid. Untuk menciptakan efektifitas belajar mengajar yang terarah dan efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar murid, maka diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan media konkret, guna dapat membangkitkan minat dan kretivitas murid dalam belajar. Permainan biangalala merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur edukasi dengan tujuan dapat mengembangkan salah satu aspek perkembangan kognitif yaitu kemampuan matematika.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media bianglala pecahan terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif *Two grup pre-test -- post-test design*. Dengan sample penelitian pada kelas III yang berjumlah 22 siswa kemudian diberikan perlakuan.

Dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan didapatkan data dari skor pretest dan posttest, yang kemudian didapatkan hasil analisis deskriptif dimana rata-rata pada kelas eksperimen dengan persentase 67,40% dan rata-rata kelas kontrol dengan persentase 39,11%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media bianglala pecahan lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran metode *Discovery Learning* tanpa menggunakan media. Terdapat perbedaan rata-rata antara pembelajaran menggunakan media bianglala pecahan dengan metode *Discovery Learning* tanpa menggunakan media dengan nilai sig 0.000 < 0,05.

ABSTRACT

(Fadillah, Nurul Aini Toyibatul Rahmadhani, The Effect of Fractional Ferris Wheel on Learning Outcomes of Grade III Students in Theme 5 Sub-theme 2 Material Comparing Simple Fractions at MIN 1 Mojokerto), Thesis for Undergraduate Program in Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah Institut Kiyai Abdul Chalim Mojokerto, 2023. Supervisor: Agung Purwono, M.Pd.

Keywords: Fractional Ferris Wheel Media, Learning Outcomes.

One indicator of the success of the teaching and learning process can be seen from the achievement of student learning outcomes. To create directed and effective teaching and learning effectiveness in order to improve student learning outcomes, a fun learning method is needed and uses concrete media, in order to arouse student interest and creativity in learning. The Ferris wheel game is a learning medium that contains educational elements with the aim of developing one aspect of cognitive development, namely mathematical ability.

This study aims to determine the effect of using fractional Ferris wheel media on student learning outcomes in the matter of comparing fractions. This type of research uses a Quantitative *Two group research type pre-test -- post-test design.* With the research sample in class III, totaling 22 students, they were then given treatment.

From the learning process that has been implemented, data is obtained from the pretest and posttest scores, which are then obtained from descriptive analysis results where the average in the experimental class is 67,40% and the average control class is 39,11%. This shows that the use of fractional Ferris wheel media is more influential in improving student learning outcomes than learning the *Discovery Learning* method without using media. There is an average difference between learning using fractional Ferris wheel media and the *Disconery Learning* metod without using media with a sig value of 0.000 <0.05.

مستحلص البحث

(فضيلة ، نور العيني طيِّبة الرحمن الرحمداني ، تأثير وسائط عجلة فيريس كسور الجزئية على مخرجات التعلم لطلاب الصف الثالث في الموضوع ٥ ، الموضوع الفرعي ٢ ، مقارنة المواد مع الكسور البسيطة في المدرسة ابتدائية العامة ، البحث العلمي برنامج البكالوريوس ، معلم التربية ، مدرسة ابتدائية الجامعة كياهي الحاج عبد الحليم، موجوكرطا ٢٠٢٣، المشرف : أجوج فرنما الماجستير

الكلمات المفتاحية : وسائط عجلة فيريس كسور، نتائج التعليم

يمكن رؤية أحد مؤشرات نجاح عملية التدريس والتعلم من خلال تحقيق نتائج تعلم الطلاب. لخلق تعليم وتعليم فعال وموجه من أجل تحسين نتائج تعلم الطلاب ، هناك حاجة إلى أسلوب تعلم ممتع واستخدام وسائط ملموسة ، من أجل إثارة اهتمام الطلاب وإبداعهم في التعلم. لعبة عجلة فيريس هي وسيلة تعليمية تحتوي على عناصر تعليمية بهدف تطوير جانب واحد من جوانب التنمية المعرفية ، وهي القدرة الرياضية.

تهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير استخدام وسائط عجلة فيريس الجزئية على نتائج تعلم الطلاب في مسألة مقارنة الكسور. يستخدم هذا النوع من البحث تصميمًا الكمية للمجموعتين قبل الاختبار وبعد الاختبار. مع عينة البحث في الصف الثالث البالغ مجموعها ٢٢ طالبًا ، تم علاجهم بعد ذلك.

من عملية التعلم التي تم تنفيذها يتم الحصول على البيانات من درجات الاختبار القبلي والبعدي والتي يتم الحصول عليها بعد ذلك من نتائج التحليل الوصفي حيث كان المتوسط في الفصل التجريبي ٦٧،٤٠ في المئة بينما كان المتوسط في فئة التحكم ٣٩،١١ في المئة. يوضح هذا أن استخدام وسائط عجلة فيريس الجزئية أكثر تأثيرًا في تحسين نتائج تعلم الطلاب من التعلم المباشر باستخدام الأساليب التعليم بالاكتشاف. يوجد فرق متوسط بين التعلم باستخدام وسائط عجلة فيريس الجزئية والتعلم المباشر (التعليم بالاكتشاف) بقيمة الأهمية ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ .