ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 Di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung." Ini ditulis oleh Asta Rina Pratiwi. NIM. 126205203230. Dosen Pembimbing Rohmah Ivantri,M.Pd.I

Kata Kunci : Permainan Truth Or Dare,Matematika, Minat,Hasil Belajar

Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang sangat kurang diminati siswa. Siswa yang memiliki minat belajar matematika rendah serta kurangnya inovasi guru dalam mengajar, akhirnya berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Dalam hal ini guru sebagai pengajar dituntut untuk melakukan inovasi agar meningkatkan kemampuan dalam menghafal,memahami rumus dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah inovasi berupa Permainan *Truth Or Dare*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. (2) Mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan *Truth Or Dare* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. (3) Mendeskripsikan hubungan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Metode penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasy eksperimen*. Pembelajaran matematika dengan materi satuan berat. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 3A dan 3B MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas untuk uji instrumen penelitian, uji normalitas dan uji homogenitas untuk uji prasyarat, sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test* dan uji korelasi.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap minat belajar siswa kelas 3, hal ini dilihat dari nilai *Sig*. (2-*tailed*) 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. (2) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa kelas 3, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen 77,24 dan kelas kontrol 60,48 serta nilai Sig.(2-*tailed*) 0,000 < 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. (3) terdapat hubungan yang signifikan antara permainan *Truth Or Dare* terhadap minat dan hasil belajar hal ini dapat di lihat dari nilai Sig. (2-*tailed*) 0,000 < 0,05. Serta nilai *pearson correlation* keduanya 0,710 yang berarti bahwa terdapat hubungan yang kuat atar keduanya, Hasilnya H_a diterima dan H_0 ditolak.

ABSTRACT

Thesis entitled "The effect of *Truth Or Dare* game on the interest and learning outcomes of Mathematics Grade 3 IN MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung." This is written by Asta Rina Pratiwi. NIM. 126205203230. Supervisor Rohmah Ivantri, M.Pd.I

Keywords: *Truth Or Dare* Game, Math, Interest, Learning Outcomes

Learning mathematics is a learning that is very less interested in students. Students who have low interest in learning mathematics as well as the lack of teacher innovation in teaching, ultimately have an impact on student math learning outcomes. In this case the teacher as a teacher is required to innovate in order to improve the ability to memorize,understand the formula in learning that can improve understanding in the teaching and learning process. One of them is the innovation in the form of Truth Or Dare games.

This study aims to (1) Describe the effect of the application of the game Truth Or Dare in increasing interest in learning mathematics Grade 3 students in MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. (2) describe the effect of the application of the game Truth Or Dare in improving the learning outcomes of mathematics Grade 3 IN MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. (3) describe the relationship between the Game Of Truth Or Dare to interest and learning outcomes Grade 3 mathematics in Mi Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

This research method uses quantitative methods with the type of experimental Quasy research. Learning mathematics with weight unit material. The population in this study is 3rd grade students in Mi Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. The sample in this study is class 3A and 3B MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Data collection techniques used by researchers are questionnaires and tests. Data analysis techniques used are validity and reliability test for Research Instrument test, normality test and homogeneity test for prerequisite test, while for hypothesis test using independent sample t-test and correlation test.

The results obtained in this study indicate that (1) there is a significant influence in the application of *Truth Or Dare* game to the interest of learning Grade 3 students, it is seen from the GIS value. (2-tailed) 0.000 < 0.05 which means that Ha is accepted and H0 is rejected. (2) there is a significant effect in the application of *Truth Or Dare* game on the learning outcomes of Grade 3 students, it can be seen from the average value of experimental class students 77.24 and 60.48 control class and GIS value.(2-tailed) 0.000 < 0.05 which means Ha is accepted and H0 is rejected. (3) there is a significant relationship between the Game Of *Truth Or Dare* to interest and learning outcomes it can be seen from the value of GIS. (2-tailed) 0.000 < 0.05. And the pearson correlation values are both 0.710 which means that there is a strong relationship between the two, the result is Ha is accepted and H0 is rejected.

الملخص

أطروحة بعنوان " تأثير الحقيقة أو يجرؤ اللعبة على الفائدة ونتائج التعلم من الرياضيات الصف ٣ في مي دار الهدى ركن نجانترو تولونجاغونغ."هذا كتبه أستا رينا فراتيوي. نيم. ١٢٦٢٠٥٢٠٣٢٣٠. المشرفة رحمه إيفانتري ، ماجستير التربية الإسلامية

الكلمات المفتاحية: الحقيقة أو يجرؤ اللعبة ، والرياضيات ، والفائدة ، ونتائج التعلم

تعلم الرياضيات هو التعلم الذي هو أقل اهتماما جدا في الطلاب. الطلاب الذين لديهم اهتمام منخفض بتعلم الرياضيات بالإضافة إلى الافتقار إلى ابتكار المعلم في التدريس ، يكون لهم في النهاية تأثير على نتائج تعلم الرياضيات للطلاب. في هذه الحالة ، يطلب من المعلم كمدرس الابتكار من أجل تحسين القدرة على الحفظ وفهم الصيغة في التعلم التي يمكن أن تحسن الفهم في عملية التدريس والتعلم. واحد منهم هو الابتكار في شكل الحقيقة أو يجرؤ الألعاب.

وتهدف هذه الدراسة إلى (١) وصف تأثير تطبيق لعبة الحقيقة أو يجرؤ في زيادة الاهتمام في تعلم الرياضيات الصف ٣ طلاب في مي دار الهدى ركن نغانترو تولونغاغونغ. (٢) وصف تأثير تطبيق لعبة الحقيقة أو يجرؤ في تحسين نتائج التعلم من الرياضيات الصف 3 في مي دار الهدى ركن نغانترو تولونجاغونغ. (٣) وصف العلاقة بين لعبة الحقيقة أو يجرؤ على الفائدة ونتائج التعلم الصف ٣ الرياضيات في مي دار الهدى ركن نغانترو تولونغاغونغ.

تستخدم طريقة البحث هذه الأساليب الكمية مع نوع البحث التجريبي. تعلم الرياضيات مع مادة وحدة الوزن. السكان في هذه الدراسة هو طلاب الصف ٣ في مي دار الهدى ركن نغانترو تولونجاغونغ. العينة في هذه الدراسة هي الفئة ٣ ب مي دار الهدى ركن نجانترو تولونجاجونج. تقنيات جمع البيانات المستخدمة من قبل الباحثين هي الاستبيانات والاختبارات. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الصلاحية والموثوقية لاختبار أداة البحث, اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس لاختبار المتطلبات الأساسية, بينما لاختبار الفرضية باستخدام عينة مستقلة اختبار تي واختبار الارتباط.

النتائج التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة تشير إلى أن (١) هناك تأثير كبير في تطبيق الحقيقة أو يجرؤ اللعبة لمصلحة التعلم الصف ٣ الطلاب ، وينظر إليه من قيمة نظم المعلومات الجغرافية. (٢-الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ مما يعني أن هكتار مقبول و ح٠ مرفوض. (٢) هناك تأثير كبير في تطبيق لعبة الحقيقة أو الجرأة على نتائج التعلم لطلاب الصف ٣ ، ويمكن رؤيته من متوسط قيمة طلاب الفصل التجريبي ٧٧,٢٤ و ٦٠,٤٨ فئة التحكم وقيمة نظم المعلومات الجغرافية.(٢-الذيل) ٠,٠٠٠< ٠,٠٥مما يعني أن هكتار مقبول و ح٠ مرفوض. (٣) هناك علاقة كبيرة بين لعبة الحقيقة أو يجرؤ على الفائدة ونتائج التعلم يمكن أن ينظر إليه من قيمة نظم المعلومات الجغرافية. (٢-الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. وقيم ارتباط بيرسون كلاهما ٠,٧١٠ مما يعني أن هناك علاقة قوية بين الاثنين ، والنتيجة هي ها مقبول و ح٠ مرفوض