

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF PUZZLE
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV**

**Oleh
Malpindo
155060019**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu huruf *puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 128 Haurpancuh dalam pembelajaran tematik tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup dan subtema 1 Hewan Dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan menggunakan jenis desain penelitian *pretest-posttest control design* dan angket. Sample penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA yang berjumlah 30 orang dan kelas IVC yang berjumlah 30 orang. Hasil analisis data diperoleh nilai Sig. sebesar 0.05 pada hasil uji T, maka dinyatakan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini terdapat Perbedaan signifikan dan Hipotesis yang diajukan diterima. Pada jawaban rumusan masalah dinyatakan perbedaan angket aktivitas siswa mendapatkan hasil yang signifikan yaitu $0,00 < 0,05$ sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol ialah $0,034 < 0,5$ dan $0,368 < 0,05$ dari kelas eksperimen maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media Kartu Huruf *puzzle*.

Kata Kunci :Kartu Huruf *puzzle*, Aktivitas dan, Hasil belajar