

**PANGARUH TINA NGAGUNAKEUN MEDIA KARTU PUZZLE DINA
KAGIATAN SARENG HASIL PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV**

**Ku
Malpindo
155060019**

ABSTRAK

Panaliti ieu ditujukeun pikeun nangtukeun efek tina ngagunakeun média kartu puzzle dina kagiatan belajar sareng hasil diajar murid kelas IV taun 128 Haurpancuh dina téma pembelajaran tematik 3 Miara Hirup Hirup sareng Subthemes 1 Sato sareng Tutuwuhan di Lingkungan Kuring. Méthode panaliti anu digunakeun dina ieu pangajaran mangrupikeun metode ékspérimén sareng jinis panilitian kuasi ékspérimén sareng ngagunakeun jinis desain desain préparasi kontrol préparasi postna. Sampel ulikan ieu 30 siswa kelas IVA sareng 30 siswa kelas IVC. Hasil analisis data diala ku Sig. tina 0,05 kana hasil tés T, teras nyatakeun jawaban kana nyusun masalah anu ditimbulkeun dina ieu ulikan aya béda anu signifikan sareng hipotesis anu diusulkeun ditampi. Dina jawaban kana rumusan masalah nyatakeun bédana dina angket kagiatan siswa pikeun kéngingkeun hasil anu signifikan nyaéta $0,00 < 0,05$ sedengkeun hasil pembelajaran di kelas kontrol aya $0,034 < 0,5$ sareng $0,368 < 0,05$ ti kelas ékspérimén tiasa disimpulkeun yén aya béda anu signifikan tina ngagunakeun média surat puzzle

Kecap Pamageh : Kartu Titik Titik, Aktivitas sareng, Hasil Belajar