

## ABSTRAK

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi  
Bilangan Bulat Melalui Permainan Edukasi Dengan Menggunakan Model  
Example Non Example”

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V di SD Negeri Cintaasih)

Oleh  
Siti Wahdah Nurlatifah  
NPM 145060090

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri Cintaasih Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat pada semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka digunakanl satu model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran *Example non Example* dengan berbasis permainan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri Cintaasih Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Cintaasih Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V. penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa langkah meliputi Analisis Situasi, Perumusan dan, Klarifikasi Masalah, Hipotesis Tindakan, Perencanaan Tindakan, Implementasi dan Monitoring, Evaluasi Hasil, Refleksi dan Pengambilan Keputusan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes, lembar observasi dan catatan hasil observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama belajar serta kinerja guru pada saat mengajar. Data yang dihasilkan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif berupa presentasi aktivitas siswa dan hasil tes siswa.

Hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* pada siklus pertama mencapai presentase ketuntasan sebesar 48,27% termasuk ke dalam kategori “Cukup”, sedangkan presentase ketuntasan pada siklus dua sebesar 65,51% termasuk dalam kategori “Baik”, dan presentase ketuntasan siklus tiga sebesar 82,75% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” Sehingga terjadi peningkatan sebesar 17, 24% pada setiap siklusnya.

Katakunci: Hasil Belajar, Permainan Edukasi, Metode *Example Non Example*.