

ABSTRAK

Reski Nurasmi. 2024. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Game Persik (Perkalian Asik) Siswa Kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro.* Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Haerul Syam dan Ma'rup.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah siswa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru dan hasil belajar matematika masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui media *game* persik siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro.

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro sebanyak 22 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menggunakan media *game* persik dalam pembelajaran matematika materi perkalian dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro terbukti terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 48,86% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 75,54%. Peningkatan hasil belajar siswa Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 60,91, kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 84,54. Ketuntasan belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebanyak 9 orang siswa atau 40,91%, pada siklus II sebanyak 18 orang siswa atau 81,82% siswa mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 80%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro melalui penerapan media *game* persik mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Meningkatkan, Hasil Belajar, Media *Game* Persik.