

ABSTRAK

Nur Rifqayanti Arif. 2024. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Kartu Truth or Dare pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Hj. Sukmawati dan pembimbing II Ernawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan media kartu *Truth or Dare* untuk peningkatan hasil belajar siswa Matematika pada siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* pada siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Reaserch*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD Pertiwi Makassar Kota Makassar sebanyak 16 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individual dari 16 siswa hanya 10 siswa atau 63% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori cukup. Secara klasikal sudah terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 75. Sedangkan pada siklus II dimana dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 88% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80 atau berada dalam kategori baik. Dan juga dengan penggunaan media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dimana pada pra siklus siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi 0 siswa, kemudian pada siklus awal siswa yang mendapat nilai tinggi meningkat yaitu 1 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Pertiwi Makassar kota Makssar melalui penerapan media kartu *Truth or Dare* mengalami peningkatan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu *Truth or Dare*