

ABSTRAK

Muhammad Fauzi Aspian. 2020. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Alat Peraga Domino Dadu dan Software Adobe Flash Player pada Materi Perpangkatan Kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Konten dan Metodologi Penelitian (Analisa Fitria, S.Pd, M.Si) dan Bahasa dan Teknik Penulisan (Nina Nurmasari S.Pd, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar siswa kelas IX pada materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga dan *software adobe flash player* di MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Lapangan (*field research*). Pendekatan yang digunakan pendekatan Kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yakni metode *True Experimental Design*. Bentuk *Posttest Only Control Group Design*. Populasi seluruh siswa kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah. Sampel siswa kelas IX A dan IX C MTsN 2 Hulu Sungai Tengah menggunakan metode *Simple Random Sampling* pengambilan anggota sampel secara acak. Materi yang diajarkan adalah sifat-sifat perpangkatan. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Dokumentasi, Wawancara, dan Tes. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah Statistik Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji U. Data kemampuan akhir siswa diambil dari tes akhir (*posttest*) sebagai data penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 80,70 dan 79,07 dengan selisih antara dua kelompok 1,63. Hasil perhitungan Uji U memperoleh nilai signifikansinya adalah $0,332 > 0,05$ sehingga H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah tahun pelajaran 2019/2020.