

ABSTRAK

Normaiyah. 180101070518. Pengaruh Media Permainan Siki Doka Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam Kabupaten Hulu Sungai Utara. Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Siti Shalihah, S.Pd., MS. Dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Khairunnisa, M. Pd.I., pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Siki Doka, dan Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan karena kurangnya minat belajar, motivasi, dan media pembelajaran yang tidak beragam. Oleh karena itu maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan pengaruh media *permainan Siki Doka* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain penelitian *Two Group pretest-posttest Design* dengan subjek penelitian berupa kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *permainan Siki Doka* dan kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media permainan Siki Doka. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam tahun Pelajaran 2022/2023 dan sampel penelitian sebanyak 13 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Data kemampuan awal siswa diambil dari nilai pretest dan posttest sebagai data penelitian. Materi yang diajarkan adalah mata pelajaran Matematika dengan materi pecahan. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji homogenitas, dan uji T (*Uji Independent-sample T Test*).

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas eksperimen didapat kualifikasi Sangat baik nilai rata-rata 87,86 dan kualifikasi cukup nilai rata-rata 70,00 pada kelas kontrol. Hasil analisis penelitian menggunakan uji T Berdasarkan hasil perhitungan melalui uji T dengan menggunakan *Asym. Sig (2-tailed)* adalah $0,317 > 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Permainan Siki Doka* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Banyu tajun Dalam Kabupaten Hulu Sungai Utara.