

## ABSTRAK

**Zulyansyah Ashari .** 170102071012 *Pengaruh Permainan Lempar Dadu Dengan media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SDN Kuin Utara 6*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi. Siti Shalihah, S.Pd, MS dan Mursalin, S.Pd, M.Pd. Sebagai Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan. 2024

**Kata Kunci : Pengaruh, Permainan Lempar Dadu Berbantuan Media Pohon Pintar, Hasil Belajar**

Penelitian ini didasari pada permasalahan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin, terdapat kurangnya hasil nilai matematika peserta didik. Tujuan dilaksanakannya penelitian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan Permainan Lempar Dadu Dengan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil belajar Matematika Kelas IV Di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin, dan Pengaruh Permainan Lempar Dadu Berbantuan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, adapun juga dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Two Group* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, wawancara, dokumentasi. Penelitian ini menggunakan populasi 28 peserta didik, dan sampel kelompok eksperimen 14 peserta didik dan kontrol 14 peserta didik.

Hasil nilai peserta didik dapat dibuktikan dengan nilai tertinggi yang di dapatkan peserta didik sebelum di lakukan tindakan mendapatkan nilai 80, dan setelah dilakukan tindakan peserta didik mendapatkan nilai 100. Dapat dilihat bahwa dalam nilai peserta didik sebelum dan sesudah tindakan nilai tertinggi meningkat sebesar 20 nilai, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lempar dadu dengan media pohon pintar pada kelompok eksperimen mendapatkan hasil rata-rata 63,57 dan nilai rata-rata 76,43. Berdasarkan Teknik analisis uji t, hasil signifikansi yang didapat pada kelompok eksperimen adalah  $0,000 < 0,05$ , sedangkan hasil signifikansi yang di dapat pada kelompok kontrol adalah  $0,127 > 0,05$ , bahwa pada kelompok eksperimen terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.