

ABSTRAK

Evi Yuliani. 2019. *Pengaruh Media Papan Climbing dalam Strategi Quick On The Draw terhadap Hasil Belajar Tema 1 Subtema 4 Siswa Kelas III MI Norrahan Kota Banjarmasin.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing Konten dan Metode Penelitian: Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag dan Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan: Trining Puji Astutik, S.Si., S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pengaruh; media papan *climbing*; strategi *quick on the draw*; hasil belajar.

Kegiatan belajar mengajar sebaiknya menggunakan media maupun strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkat hasil belajar siswa. Salah satu media yang digunakan yaitu media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa (a) sebelum dan (b) sesudah penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan dan (2) pengaruh penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan *kuantitatif* serta desain yang digunakan *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian siswa kelas III A sebagai kelompok eksperimen, dan kelas III B sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dengan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney* (uji U).

Hasil penelitian, antara (1) hasil belajar siswa (a) sebelum penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* dengan nilai kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 45,20, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 44,38, dan (b) sesudah dengan nilai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 91,60 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 79,38, dan (2) Hasil analisis pada data nilai hasil belajar siswa bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan Kota Banjarmasin.