

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BROSUR BERBASIS
GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V DI MIN 4 BANJAR**

SKRIPSI

**OLEH
HAYYATUNNISA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2022 M/1443 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BROSUR BERBASIS GAME
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V DI MIN 4 BANJAR**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Hayyatunnisa
180101070577**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
2022 M/1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hayyatunnisa
NIM : 180101070577
Tempat/Tanggal Lahir : Cukan Lipai, 14 Juli 2000
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas/Program : Tarbiyah dan Keguruan/Strata I

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN 4 Banjar” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 10 Juni 2022
Yang membuat pernyataan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a red rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and a unique alphanumeric code 'E-E: FRAJX822415612'. To the left of the stamp, there is a vertical stamp with the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN'.

Hayyatunnisa

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN 4 Banjar

Ditulis oleh : Hayyatunnisa

NIM : 180101070577

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Akademik : 2021/2022

Tempat dan Tanggal Lahir : Cukan Lipai, 14 Juli 2000

Alamat : Desa Cukan Lipai RT 002 RW 001 Kec. Batang Alai Selatan, Kab. Hulu Sungai Tengah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 10 Juni 2022

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan



Mahmudah, M. Pd. I
NIP. 198708212015032004



Ratna Kartika Irawati, S. Pd, M. Pd
NIP. 198810222022032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Noor Alfulaila, M. Pd
NIP. 198309022009022005



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN 4 Banjar, Atas Nama Hayyatunnisa NIM, 180101070577, telah diujikan dalam Sidang TIM Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 12 Juli 2022
Dinyatakan : LULUS
Nilai : 85,4 (A)



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Dr. H. Hamdan, M. Pd
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI:

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Raihanatul Jannah, M. Pd (Ketua)	
2. Mahmudah, M. Pd (Anggota)	
3. Meyninda Destiara, S. Pd, M. Pd (Anggota)	

ABSTRAK

Hayyatunnisa. 180101070577. *Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MIN 4 Banjar.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Mahmudah, M. Pd. I dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Ratna Kartika Irawati, S. Pd, M. Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2022.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Brosur, Berbasis Game, Hasil Belajar Siswa, Matematika

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika karena kurangnya minat belajar, motivasi, dan pemahaman materi pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu maka diperlukanlah upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar menarik minat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan media brosur berbasis game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MIN 4 Banjar setelah menggunakan media brosur berbasis game pada mata pelajaran matematika dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media brosur berbasis game terhadap hasil belajar siswa di madrasah tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experimental research* dan desain *nonequivalent control group design pretest-posttest* yang memiliki subjek penelitian berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media brosur berbasis game dan kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media brosur berbasis game melainkan menggunakan media poster. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di MIN 4 Banjar tahun pelajaran 2021/2022 dengan sampel penelitian sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kemampuan awal siswa diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebagai data penelitian. Materi yang diajarkan adalah mata pelajaran matematika dengan materi perkalian pecahan. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji U (*Mann-Whitney*).

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas eksperimen didapat kualifikasi baik nilai rata-rata 78,42 dan kualifikasi cukup nilai rata-rata 67,37 pada kelas kontrol. Hasil analisis penelitian menggunakan uji U (*Mann-Whitney*) pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,047, maka $0,047 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat pengaruh penggunaan media brosur berbasis game terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V di MIN 4 Banjar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah subhanallahu wa ta'ala yang telah menganugerahkan rahmat serta inayah-Nya, sehingga peneliti diberikan kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan kita penghulu umat, Nabi Muhammad ﷺ yang telah menunjukkan kepada kita jalan keselamatan di dunia dan di akhirat beserta keluarga, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Setelah melewati berbagai hambatan dan rintangan, akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang harusnya terasa berat ini dapat diselesaikan dengan lapang dada. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Peneliti menyadari bahwa sejak persiapan hingga selesainya penulisan skripsi ini, cukup banyak bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dr. Noor Alfulaila, M. Pd dan Ibu Khairunnisa, M. Pd. I selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

3. Ibu Mahmudah, M. Pd. I, selaku Pembimbing skripsi bidang Konten dan Metodologi dan Ibu Ratna Kartika Irawati, S. Pd, M. Pd, selaku Pembimbing skripsi bidang Bahasa dan Teknik Penulisan.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu selama peneliti berstudi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag, selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, dan Dr. Ahmad Syawqi, S. Ag, S. IP, M. Pd. I, selaku Pengelola Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin beserta pegawai yang terkait yang telah banyak membantu meminjamkan buku-buku yang diperlukan untuk kepentingan studi maupun dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Hj. Masjaitun, S. Pd. I, MM, selaku Kepala Madrasah Ibtidiyah Negeri 4 Banjar, Ibu Puspa Indah Widya Puteri, S. Pd. I, selaku guru mata pelajaran Matematika kelas V C dan V D, Bapak Dailami, S. Ag, selaku wali kelas V C, Bapak Kamarudin, S. Pd. I, selaku wali kelas V D dan seluruh dewan guru serta staf karyawan MIN 4 Banjar yang sudah berkenan memberikan bantuan dan informasi dalam pelaksanaan penelitian dan membantu memberikan data demi lancarnya penelitian yang dilaksanakan.

Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat untuk kita semua dan atas segala bantuan dan bimbingan tersebut penulis berdo'a semoga Allah subhanallahu wa ta'ala berkenaan membalasnya dengan ganjaran pahala yang berlipat ganda .
Aamiin ya Rabbal'alamin.

Banjarmasin, 10 Juni 2022
Peneliti,



Hayyatunnisa
180101070577

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A		16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B		17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T		18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts		19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J		20.	ف	:	F
6.	ح	:	<u>H</u>		21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh		22.	ك	:	K
8.	د	:	D		23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz		24.	م	:	M
10.	ر	:	R		25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z		26.	و	:	W
12.	س	:	S		27.	ه	:	H
13.	ش	:	Sy		28.	ء	:	'
14.	ص	:	Sh		29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh					

1. Vokal Arab

a. Vokal Tunggal (Monoftong)

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	a	Fathah
ِ	i	Kasrah
ُ	u	Dhammah

b. Vokal Rangkap (diftong)

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَـيْ	ai	a dan i
ـَـوْ	au	a dan u

c. Vokal Panjang

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	â	a dengan topi di atas
بِي	î	i dengan topi di atas
بُو	û	u dengan topi di atas

2. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* (آ) ada dua, yaitu:

- Ta' marbutah* yang hidup atau berharakat fathah, kasrah, atau dammah ditransliterasikan adalah “ t ”.
- Ta' marbutah* yang mati atau yang mendapat harakat sukun ditransliterasikan dengan “ h ”.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Signifikansi Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
F. Penelitian Terdahulu	12
G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian.....	15
H. Sistematika Penulisan	17
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
A. Definisi dan Tinjauan Teoritik	18
1. Media Pembelajaran	18
2. Media Brosur	22
3. Brosur Berbasis Game	26
4. Hasil Belajar Siswa.....	28
5. Operasi Hitung Pecahan	33
B. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	40
1. Jenis Penelitian	40
2. Pendekatan Penelitian	41
B. Desain Penelitian	41
C. Lokasi Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
1. Populasi Penelitian.....	43
2. Sampel Penelitian	43

E. Data dan Sumber Data	44
1. Data	44
2. Sumber Data	45
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Desain Pengukuran	49
H. Teknik Analisi Data	52
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan atau Analisis	68
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	89
B. Rekomendasi	89
 DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	182

DAFTAR TABEL

No.	Halaman
1.1	Penelitian Terdahulu14
2.1	Pemetaan Kompetensi Inti, Materi, Kompetensi Dasar dan Indikator.....35
3.1	Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>41
3.2	Distribusi Jumlah Populasi Kelas V.....43
3.3	Sampel Penelitian.....44
3.4	Matrix Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....48
3.5	Instrumen Pemberian Skor pada Tes50
3.6	Interpretasi Hasil Belajar.....51
4.1	Jadwal Belajar MIN 4 Banjar Kelas V.....63
4.2	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....65
4.3	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol65
4.4	Distribusi Jumlah Siswa yang Mengikuti <i>Pretest</i>68
4.5	Persentase Kualifikasi Nilai <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen69
4.6	Persentase Kualifikasi Nilai <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol69
4.7	Deskripsi Kemampuan Awal Matematika Siswa.....70
4.8	<i>Output</i> SPSS Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa71
4.9	Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas72
4.10	<i>Output</i> SPSS Uji Homogenitas Kemampuan Awal Siswa.....72
4.11	Dasar Pengambilan Keputusan Uji U73
4.12	<i>Output</i> Uji U Kemampuan Awal Siswa73
4.13	Distribusi Jumlah Siswa yang Mengikuti <i>Posttest</i>74

4.14	Persentase Kualifikasi Nilai Hasil Belajar di Kelas Eksperimen.....	75
4.15	Persentase Kualifikasi Hasil Belajar di Kelas Kontrol	76
4.16	Deskripsi Kemampuan Akhir Matematika Siswa	76
4.17	<i>Output</i> SPSS Uji Normalitas Kemampuan Akhir Siswa.....	77
4.18	Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas	79
4.19	<i>Output</i> SPSS Uji Homogenitas Kemampuan Akhir Siswa	79
4.20	Dasar Pengambilan Keputusan Uji U	80
4.21	<i>Output</i> Uji U Kemampuan Akhir Siswa	81

DAFTAR GAMBAR

No.	Halaman
1.2 Bagan Kerangka Pikir	38
2.2 Skema Hubungan Variabel Terikat dan Variabel Bebas.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Halaman
1	Daftar Terjemah95
2	Lembar Validasi Instrumen Tes96
3	Soal Uji Coba Instrumen Tes97
4	Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Tes102
5	Data Uji Coba Instrumen Tes.....103
6	Validasi Instrumen Test Menggunakan SPSS 22 For Windows.....105
7	Reliabilitas Instrumen Test Menggunakan SPSS 22 For Windows.....107
8	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol108
9	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol111
10	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.....112
11	Perhitungan Kualifikasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....113
12	Rata-rata, Standar Deviasi, dan Variansi Kemampuan Awal Siswa.....114
13	Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa116
14	Uji Homogenitas Kemampuan Awal Siswa.....117
15	Uji U Kemampuan Awal Siswa118
16	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....119
17	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol120
18	Perhitungan Kualifikasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol121
19	Rata-rata, Standar Deviasi, dan Variansi Hasil Belajar Siswa.....122

20	Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	124
21	Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa.....	125
22	Uji U Hasil Belajar Siswa	126
23	Silabus Pembelajaran	127
24	Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP).....	128
25	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	146
26	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	148
27	Jadwal Penelitian dan Pengumpulan Data	150
28	Pedoman Observasi dan Pedoman Dokumentasi.....	151
29	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	152
30	Lembar Validasi Instrumen Tes	160
31	Media Brosur Berbasis Game	166
32	Media Poster	167
33	Dokumentasi (Foto-foto).....	168
34	Surat Keterangan.....	171
35	Surat Uji Validasi.....	172
36	Surat Riset	176
37	Surat Izin Penelitian	177
38	Surat Keterangan Penelitian.....	178
39	Catatan Seminar Proposal Skripsi.....	179
40	Catatan Konsultasi	180

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram Kualifikasi Nilai Hasil Belajar di Kelas Eksperimen.....	75
Diagram Kualifikasi Nilai Hasil Belajar di Kelas Kontrol	76
Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa	77