

## 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.