

ABSTRAK

Linda, 2018. *Pengaruh Strategi Permainan Berburu Harta Karun terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing (Bidang Konten dan Metodologi) Dr. Hj. Romdiyah, M.Pd, (Bahasa dan Teknik Penulisan) Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Kata Kunci: Pengaruh, strategi permainan berburu harta karun, hasil belajar, IPS.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi permainan berburu harta karun dan apakah strategi permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV di min 4 kota Banjarmasin. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi permainan berburu harta karun dan apakah penerapan strategi permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 35,3 dari nilai rata-rata *pretest* 55,88 menjadi 91,18 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi amat baik. Sedangkan pada kelas kontrol meningkat sebanyak 18,23 dari nilai *pretest* 57,65 menjadi 75,88 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan analisis hasil belajar tersebut dapat dilihat perbedaan selisih peningkatan yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana terdapat selisih peningkatan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 17,07. Berdasarkan data pada tes akhir semua sampel di kelas eksperimen berhasil mencapai indikator keberhasilan belajar sedangkan di kelas kontrol terdapat 5 orang sampel yang belum berhasil mencapai batas minimal indikator keberhasilan belajar. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji *mann whitney* atau uji *u* diketahui nilai sig pada penelitian ini adalah 0,008. Maka $0,008 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh strategi permainan berburu harta karun. Berdasarkan perhitungan data tes akhir maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh strategi permainan berburu harta karun pada pembelajaran IPS kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin.