ABSTRAK

Maulida Fitria. 2020. *Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV MIN 15 HSU*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Pembimbing I: Dr. Ani Cahyadi, M.Pd. Pembimbing II: Siti Shalihah, S.Pd, MS.

Kata Kunci: Permainan Edukatif dan Hasil Belajar Matematika

Permainan edukatif merupakan kegiatan bermain sambil belajar yang bersifat menyenangkan sekaligus mendidik. Permainan tersebut dengan sengaja dirancang untuk kepentingan kemajuan dunia pendidikan. Para siswa secara tidak langsung diajak untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dari hasil kegiatan bermain, sehingga sangat diperlukan rencana dan rancangan yang matang sebelum dilaksanakannya sebuah permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan permainan edukatif, untuk mengetahui hasil belajar matematika tanpa permainan edukatif, dan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field reseach)* dengan menngunakan metode eksperimen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelompok kontrol (tanpa permainan edukatif) dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen (dengan permainan edukatif). Materi yang diajarkan adalah bilangan pecahan. Data kemampuan awal siswa diambil dari nilai *pretest* dan data kemampuan akhir siswa diambil dari nilai *posttest* sebagai data penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan melakukan permainan edukatif di kelas kelompok eksperimen mendapatkan hasil belajar meningkat sebesar 22 dari nilai rata-rata *pretest* 51,5 berada pada kualifikasi cukup menjadi 73,5 pada nilai rata-rata *posttest* berada pada kualifikasi amat baik. Sedangkan, hasil belajar matematika di kelas kelompok kontrol mendapatkan hasil belajar hanya meningkat sekitar 10,5 dari nilai rata-rata *pretest* 49,5 berada pada kualifikasi kurang menjadi 60 pada nilai rata-rata *posttest* berada pada kualifikasi cukup. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif. Hal ini berdasarkan hasil uji T yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.