

ABSTRAK

Karmila A. 2017. Pengaruh Media *Education Game Smart Answering Card* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD Inpres Pullauweng Desa Ulugalung Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Syarifuddin Kune dan Pembimbing II Andi Marliah Bakri.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SD Inpres Pullauweng kelas IV pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD Inpres Pullauweng, Kabupaten Bantaeng dengan menggunakan media *education game* bukan hanya pada saat proses belajar melainkan juga diberikan saat evaluasi berlangsung. Hal ini beralasan agar mampu meminimalisir tekanan yang dapat menghambat proses berpikir siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan model *one group pre test-post test*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *education game smart answering card* pada Siswa Kelas IV SD Inpres Pullauweng. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 8 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pre test, terdapat 18 siswa atau sebesar 64,29 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan hanya 10 orang siswa atau 35,71 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat pre test hanya mencapai 52,7. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan post test dengan menggunakan media *education game smart answering card*, terdapat 26 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 89,05. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *education game smart answering card* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA

Kata kunci: Media *Education Game Smart Answering Card*, Hasil Belajar, IPA