

ABSTRAK

Citra Mulyani Putri. 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Arcademics Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD Inpres Lambengi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Mulawakkan Firdaus, dan Pembimbing II Rezki Ramdani.

Penggunaan Media *Game Arcademics* merupakan media yang sangat bagus dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar terkhusus pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game arcademics terhadap hasil belajar siswa matematika kelas II SD Inpres lambengi. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal isian dan soal cerita untuk mengukur hasil belajar matematika siswa dan observasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa tes dan lembar observasi. teknik analisis deskriptif yang meliputi statistik, deskriptif dan uji n-gain dan teknik analisis inferensial yang meliputi uji normalitas, uji, dan pengujian hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 41,33 meningkat menjadi 81,43 pada posttest. Skor N-Gain berkisar antara 0,55 hingga 1,00 dengan rata-rata peningkatan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hasil uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk menunjukkan bahwa data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. ($p=0,145$ dan $p=0,150 > 0,05$, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji parametrik, Uji paired sample T-test menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih < dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *arcademics* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Lambengi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar Matematika, *Game Arcademics*.