

ABSTRAK

PUTRI SANDA AULIA. 2026. Pengaruh Media Pembelajaran aplikasi *Math Kids* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Percontohan Pam Makassar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Husniati dan Pembimbing II Kristiawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran mobile learning berbasis game aplikasi *Math Kids* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SDN Percontohan PAM Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen, menggunakan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa, yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar observasi aktivitas siswa, lembar keterlaksanaan pembelajaran, serta angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 31, meliputi uji normalitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum perlakuan (pretest) sebesar 66.30 dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (posttest) meningkat menjadi 86.83 dengan kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai P value sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mobile learning berbasis game aplikasi *Math Kids* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SDN Percontohan PAM Makassar. Penggunaan aplikasi *Math Kids* juga mampu meningkatkan aktivitas dan respon positif siswa selama proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Kata kunci: Game Based Learning, *Math Kids*, Hasil Belajar Matematika,