

**PENGARUH METODE *GAME-BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI

(diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)



Oleh:
Yeni Nuraprianti NIM
2203001

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL FALAH
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

YENI NURAPRILIANTI

PENGARUH METODE *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



Siti Purhasanah, M.M
NIDN. 2124098104

Pembimbing 2



Rahman Wahid, M.Pd
NIDN. 2130109701

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyyah



Rahman Wahid, M.Pd
NIDN. 2130109701

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah Swt., Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang dengan kasih-Nya, senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah dalam setiap langkah kehidupan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw., suri teladan bagi seluruh umat, yang telah membawa manusia keluar dari zaman kejahiliah menuju jalan yang terang benderang dengan cahaya ilmu dan iman. Semoga kita semua termasuk golongan yang mendapatkan syafa'at beliau di hari pembalasan kelak. Aamiin yaa Rabbal 'aalamiin.

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Metode *Game-Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa**” ini penulis susun sebagai bagian dari perjalanan akademik, sekaligus bentuk ikhtiar dalam memberikan kontribusi kecil bagi dunia pendidikan yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam prosesnya tak sedikit hari-hari yang diisi dengan kebingungan, kelelahan, bahkan air mata. Skripsi ini tidak hanya menjadi syarat kelulusan, tapi juga menjadi simbol perjalanan penuh makna tentang ketekunan, belajar dari kegagalan, dan bangkit setiap kali ingin menyerah. Semoga hasil dari karya ini dapat menjadi bahan renungan, inspirasi, dan referensi untuk guru, siswa, serta semua pihak yang peduli pada dunia pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis memuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhirnya, penulis hanya bisa berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang nyata walau mungkin kecil namun bernilai. Semoga setiap langkah yang telah ditempuh menjadi bagian dari jalan kebaikan yang diridhai Allah Swt.

Bandung Barat, 19 Juli 2025

Penulis,

Yeni Nuraprianti

NIM: 2203001

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPATAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
2.1. Identifikasi Masalah Penelitian	4
2.2. Rumusan Masalah Penelitian	5
2.3. Tujuan Penelitian.....	5
2.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1. Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Game-Based Learning</i>	15
2.3 <i>Wordwall</i>	18
2.4 Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Penelitian yang Relevan	23
2.9 Kerangka Berpikir	27
2.4. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Desain Penelitian	31

	xi
3.2. Lokasi, Populasi, dan Sampel.....	32
3.2.1. Lokasi Penelitian	32
3.2.2. Populasi Penelitian	32
3.2.3. Sampel Penelitian	32
3.3. Proses Pengumpulan Data	33
3.3.1. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.2. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.3.3. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV.....	48
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	48
4.2 Temuan Umum Penelitian.....	51
4.2.1 Analisis Uji Statistik Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa.....	51
4.2.2 Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar Matematika Siswa	52
4.3 Pembahasan Penelitian.....	60
BAB V	65
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	65
5.1 Simpulan Umum	65
5.2 Simpulan Khusus	65
5.3 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Hasil Ulangan Harian Matematika kelas 3 SDS Sumur Bandung.....	3
Tabel 2. 1 Variabel Penelitian	30
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Kelompok Eksperimen	31
Tabel 3. 2 Desain Penelitian Kelompok Kontrol.....	32
Tabel 3. 3 Lembar Tes	35
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen	38
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas	40
Tabel 3. 6 Reability Statistic.....	40
Tabel 4. 1 Uji Normalitas Pretest	53
Tabel 4. 2 Uji Normalitas Posttest.....	56
Tabel 4. 3 Uji T-Independent Sample	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Wordwall	20
Gambar 2. 2 Tampilan Roda Keberuntungan	21
Gambar 2. 3 Tampilan Open the Box	22
Gambar 2. 4 Tampilan Soal Open the Box	22
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Proses Uji Normalitas	43
Gambar 3. 2 Proses 2 Uji Normalitas	44
Gambar 3. 3 Proses 1 Uji Minn-Whitney	46
Gambar 3. 4 Proses 2 Uji Minn-Whitney	46
Gambar 4. 1 Uji Normal Q.Q Plot Pretest Kelas Eksperimen	54
Gambar 4. 2 Uji Normal Q.Q Plot Pretest Kelas Kontrol	54
Gambar 4. 3 Histogram Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	55
Gambar 4. 4 Histogram Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	55
Gambar 4. 5 Uji Normal Q.Q Plot Posttest Kelas Eksperimen	57
Gambar 4. 6 Uji Normal Q.Q Plot Posttest Kelas Kontrol	57
Gambar 4. 7 Histogram Uji Normalitas Kelas Eksperimen	58
Gambar 4. 8 Histogram Uji Normalitas Kelas Kontrol	58
Gambar 4. 9 Hasil Pretest Posttes Sebelum Perlakuan	59
Gambar 4.10 Hasil Pretest Posttes Sesudah Perlakuan	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan	72
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	73
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	74
Lampiran 4 Modul Ajar Pembelajaran	75
Lampiran 5 Lembar Soal	79
Lampiran 6 Nilai Validitas	80
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas.....	81
Lampiran 8 Nilai Pretest & Posttest	82
Lampiran 9 Hasil Uji Pretest & Posttest.....	83
Lampiran 10 Dokumentasi	85
Lampiran 11 Profil Penulis.....	86