

**PENGARUH PERMAINAN GAME MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS V SISWA SD NEGERI 58 DESA
TANJUNG ALAM KECAMATAN
KEDURANG KABUPATEN
BENGKULU SELATAN**

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**TIA OKTAVIA
NIM 1711240162**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024**

**PENGARUH PERMAINAN GAME MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS V SISWA SD NEGERI 58 DESA
TANJUNG ALAM KECAMATAN
KEDURANG KABUPATEN
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:
Tia Oktavia
NIM. 1711240162

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIAH
FAKULTAS TARBIAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tia Oktavia
NIM : 1711240162
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Game Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan”**. Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2024
Yang Membuat pernyataan,



Tia Oktavia
NIM. 1711240162



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

website: www.iaibengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Permainan Game Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan, Oleh Tia Oktavia, NIM. 1711240162** Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada, hari Selasa, Tanggal 26 September 2023. Dinyatakan **LULUS**, telah diperbaiki, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd).

Ketua

Dr. H. M. Nason, HK., M.Pd.I

NIP. 196107291995031001

Sekretaris

Dr. Nova Asvio, M.Pd

NIP. 198901162020122007

Penguji I

Dr. Deni Febrini, M.Ag., M.Pd

NIP. 197502042000032001

Penguji II

Drs. M. Rizkan Syahbudin, M.Pd

NIP. 196207021998031002

Bengkulu, 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah, Kelurahan Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tia Oktavia
NIM : 1711240162
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Game Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan”** ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk di sidang munaqosyah skripsi.

Bengkulu, 2024
Pembimbing I Pembimbing II


Prof. Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd
NIP. 196512101998031015


Masrifah Hidayani, S.Ag., M.Pd
NIP. 197506302009012004

Nama : Tia Oktavia
NIM : 1711240162
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah : Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan game Matematika terhadap hasil belajar Matematika kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif permainan game Matematika terhadap hasil belajar Matematika kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan. Pendekatan *Asosiatif* adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih dengan metode kuantitatif. Tujuannya adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh variabel-variabel tersebut dan mengungkapkan seberapa besar kekuatan pengaruh antar variabel yang di ukur. penelitian korelasi atau korelasional adalah sebuah penelitian yang arahnya untuk menganalisis pengaruh timbal balik antara variabel dan dalam hal ini peneliti akan melihat pengaruh permainan game Matematika dengan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan game Matematika terhadap hasil belajar Matematika kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan sebesar 95,2% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Pengaruh, Game Matematika, Matematika

Name : Tia Oktavia
NIM : 1711240162
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education

ABSTRACT

The purpose of this research is: The purpose of this study is to determine the influence of the habit of playing matematika games on the learning outcomes of Mathematics in class V students at SD Negeri 58 Tanjung Alam Village, Kedurang District, South Bengkulu Regency. To find out the positive and negative impacts of playing matematika games on the learning outcomes of fifth grade Mathematics students at SD Negeri 58 Tanjung Alam Village, Kedurang District, South Bengkulu Regency. Associative approach is research that aims to determine the effect of two or more variables with quantitative methods. The aim is to test whether there is influence of these variables and reveal how much influence the strength of the variables being measured. correlational or correlational research is a study whose direction is to analyze the mutual influence between variables and in this case the researcher will look at the effect of playing matematika games on learning outcomes. The results of the study showed that the influence of playing matematika games on the learning outcomes of fifth grade Mathematics students at SD Negeri 58 Tanjung Alam Village, Kedurang District, South Bengkulu Regency was 95.2%, while the rest was influenced by other variables that were not included in this study.

Keywords : Influence, Matematika Games, Mathematics

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Permainan game Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan”.

Tujuan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu. Dalam menyusun skripsi ini, peneliti tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dukungan semangat dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. DR. H. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku. Rektor UINFAS Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi S1 di UINFAS Bengkulu.

2. Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu, selama peneliti mengikuti perkuliahan yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
3. Dr. Aziza Mustamin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu, selama peneliti mengikuti perkuliahan juga telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
4. Abdul Aziz Mustamin, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu.
5. Prof. Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Masrifah Hidayani, S.Ag., M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. Dr. Syahril, S.Sos.I M.Ag selaku Kepala Perpustakaan UINFAS Bengkulu beserta staf, yang telah memfasilitasi peneliti dalam pembuatan skripsi ini.
8. Budiman, S.Pd PLT selaku Kepala Sekolah SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan, Staf Pengajar, dan seluruh siswa sebagai tempat penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta para staf UINFAS Bengkulu, yang selama penulis mengikuti perkuliahan telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
10. Kedua orang tua, Bapak Razid dan Ibu Uli Ana yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan serta doa
11. Saudara saya, Ranti Wulan Dari dan Devita Sari yang sudah banyak memberi dukungsn, motivasi, serta semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman saya, Yofi AdindaFitri dan Hadi yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini

13. Almamaterku UINFAS Bengkulu, skripsi ini merupakan sebuah kebanggaan dan kebahagiaan.

Bengkulu, Maret 2024
peneliti

Tia Oktavia
NIM. 1711240162



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
NOTA PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Konseptual	10
1. Hasil Belajar Matematika	10
a. Pengertian Hasil Belajar	10
b. Bentuk Hasil Belajar	17
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar	22
d. Tujuan Belajar.....	35

e. Matematika	40
2. Permainan Game Matematika	44
a. Math Duel	44
b. Math Games	44
c. Kids Math	45
d. Puzzles Math Game	45
e. Math vs Undead	46
f. 1st 2nd Grade Math Games for Kids	46
g. Multiplication Table Kids Math	47
B. Kajian Pustaka	47
C. Hipotesis Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Variabel dan Indikator Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data	59
F. Teknik Analisis Data	61
G. Hipotesis Statistik	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lingkungan Penelitian	67
B. Hasil Penelitian	71
C. Pembahasan	88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Dan Indikator Hasil Belajar	20
Tabel 3.1 Kriteria Interval Kekuatan Pengaruh Pada Uji Korelasi.....	66
Tabel 4.1 Identitas Satuan Pendidikan	68
Tabel 4.2 Dokumen dan Perizinan	69
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana.....	69
Tabel 4.4 Skor Hasil Kemandirian Belajar (X1).....	71
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Permainan game Matematika(X1).....	73
Tabel 4.6 Kategori TRS dalam Persentase Variabel Kemandirian Siswa.....	75
Tabel 4.7 Hasil Belajar Matematika Siswa	76
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Berkelompok Hasil Belajar matematika (Y)	78
Tabel 4.9 Kategori TRS Dalam Persentase Variabel Hasil belajar matematika Siswa	80
Tabel 4.10 Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas Data Hasil Belajar Matematika	81
Tabel 4.11 Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas Data Hasil Belajar Matematika	82
Tabel 4.12 Varians Kedua Sampel.....	83
Tabel 4.13 Tabel Perhitungan	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Kepemimpinan Sekolah 70

