

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GAME BASED*  
*LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 106832  
SUKA MANDI HULU  
T.P 2024/2025**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
ANGELINA PARHUSIP  
NPM :2105030212**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GAME BASED*  
*LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 106832  
SUKA MANDI HULU  
T.P 2024/2025**

**SKRIPSI**

Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality

Oleh:  
**ANGELINA PARHUSIP**  
NPM :2105030212



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Angelina Parhusip

NPM : 2105030212

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu T.P 2024/2025”** merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, Februari 2025

Yang Menyatakan,



Angelina Parhusip  
NPM : 2105030212

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 106832 SUKA MANDI HULU T.P 2024/2025

Nama : ANGELINA PARHUSIP

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 19 February 2025

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd  
NIP.0106129001

Pembimbing Pendamping



Dr Srie Faizah Lisnasari M.Si  
NIP.0025026706

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd  
NIP.0129038101

Dekan FKIP  
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd  
NIP.0123098602

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan lindungan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025”*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality Medan. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd**, selaku Rektor Universitas Quality Medan.
2. **Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan.
3. **Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd**, selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Quality Medan.
4. **Ibu Dr. Ulfa Sari Rezeki, S.Pd., M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. **Ibu Dr. Srie Faizah Lisnasari, M.Si**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan saran yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
6. Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, **Ibu Rumiris Nainggolan** dan **Bapak Timbul Parhusip**, sebagai tanda bakti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga dan untuk **Kakak Enitra Parhusip, Abang Leonardo Parhusip, dan Abang Bung Heri Parhusip**, terima kasih juga atas doa, motivasi, semangat, cinta, kasih sayang.

Penulis juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan laporan hasil penelitian ini. Akhir kata, dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga laporan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, February 2025

Angelina Parhusip

2105030212



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Identifikasi Masalah .....	6
1.3.Batasan Masalah .....	6
1.4.Rumusan Masalah .....	6
1.5.Tujuan Penelitian .....	7
1.6.Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1.Kerangka Teoritis .....	9
2.1.1 Pengertian Hasil belajar Siswa .....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	11
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	13
2.1.4 Pengertian media pembelajaran .....	14
2.1.5 Fungsi media pembelajaran .....	14
2.1.6 Digital Game Based Learning .....	15
2.1.7 Macam-Macam Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan .....	18
2.1.8 Aplikasi Wordwall pada pembelajaran .....	19
2.1.9 Model Pembelajaran Inquiry .....	21
2.1.10 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .....	25
2.1.11 Materi pembelajaran .....	27
2.1.12 Pengaruh Gaya terhadap Benda .....	27
2.1.13 Jenis-jenis gaya .....	28
2.2. Kerangka Berpikir .....	30
2.3.Hipotesis Penelitian .....	31
2.4.Defenisi Operasional .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	32
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
3.2.1 Populasi .....	32
3.2.2 Sampel .....	32
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.3.1 Tes .....	33
3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa .....	33
3.5 Jenis dan Desain Penelitian .....	35
3.5.1 Jenis Penelitian .....	35
3.5.2 Desain Penelitian .....	36

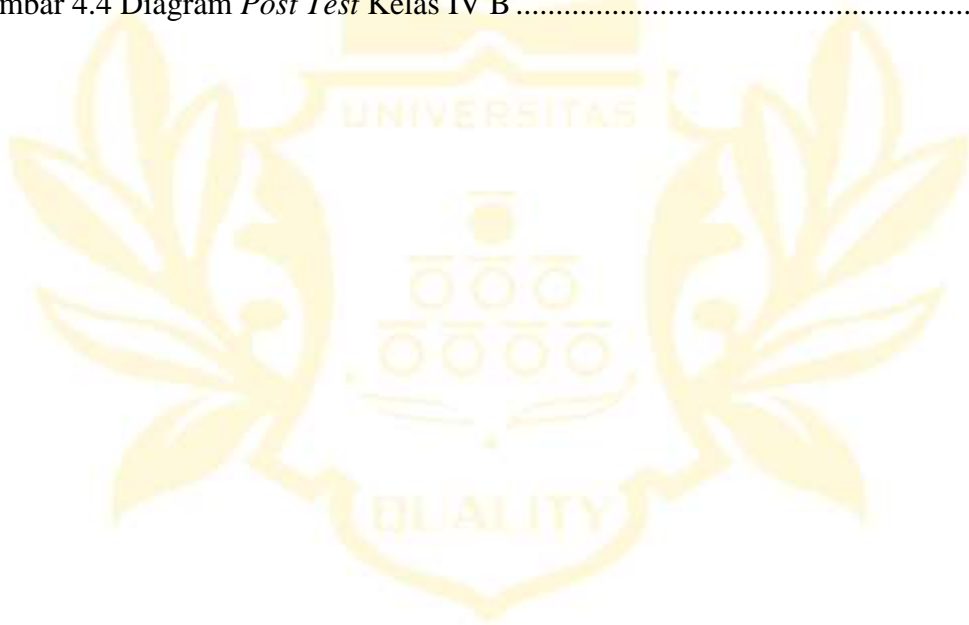
3.6	Prosedur Penelitian .....	37
3.7	Instrumen Penelitian .....	37
3.8	Uji Validitas.....	37
3.9	Uji reliabilitas .....	38
3.10	Teknik Analisis Data .....	39
3.10.1.	Mengitung rata-rata .....	39
3.10.2	Uji Normalitas Data.....	40
3.10.3	Uji Homogenitas.....	40
3.11	Uji Hipotesis (Uji-t).....	41
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	43
4.3.1	Deskripsi Data Hasil Melakukan pre test di kelas IV A dan IV B43	
4.3.2	Deskripsi Data Hasil Post Test kelasIV A dan IV B .....	47
4.4	Uji Persyaratan Analisis Data.....	50
4.4.1	Uji Normalitas Data.....	50
4.4.2	Uji Homogenitas.....	52
4.4.3	Uji-t.....	54
4.4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>56</b>
5.1	Simpulan.....	56
5.2	Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>47</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Jumlah sampel Penelitian.....	32
3.2 Penentuan skor .....	33
3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa .....	33
4.1 hasil rata-rata nilai pre test kelas IV A dan IV B .....	43
4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre test IV A .....	43
4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre test kelas kontrol .....	45
4.4 hasil rata-rata nilai post test kelas IV A dan IV B .....	47
4.5 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Post Test</i> IV A .....	47
4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Post Test IV B .....	49
4.7. Tabel Pre Test Eksperimen .....	50
4.8. Tabel Post Test Eksperimen.....	51
4.9. Tabel Pre Test Kontrol.....	51
4.10. Tabel Post Test Kontrol .....	52
4.11. Tabel Kelas eksperimen .....	53
4.12. Tabel Kelas kontrol .....	53
4.13. Tabel Uji-t .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.sumber Angelina Parhusip .....	19
Gambar 2.2. Sumber Angelina Parhusip.....	20
Gambar 2.3. Sumber Angelina Parhusip.....	20
Gambar 2.4. Sumber Angelina Parhusip.....	21
Gambar 2.5. Sumber Buku Paket Tribunnews.....	27
Gambar 4.1 Diagram batang pre test kelas eksperimen.....	45
Gambar 4.2 Diagram <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	46
Gambar 4.3 Diagram <i>Post Test</i> Kelas IV A.....	48
Gambar 4.4 Diagram <i>Post Test</i> Kelas IV B.....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	
Lampiran 3 Mencari Rata-rata .....	
Lampiran 4 Mencari Normalitas .....	
Lampiran 5 Mencari Data Homogenitas .....	
Lampiran 6 Data Uji T .....	
Lampiran 7 Dokumentasi.....	

