

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *DOMINO GAME*  
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V PADA MATERI PERIBAHASA  
DI UPT SDN 060973 MEDAN SELAYANG  
T.A 2025/2026.**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DWI FAUZA SALSABILA**

**NPM : 2205030289**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2026**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *DOMINO GAME*  
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V PADA MATERI PERIBAHASA  
DI UPT SDN 060973 MEDAN SELAYANG  
T.A 2025/2026.**

**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 :**

**DWI FAUZA SALSABILA**

**NPM : 2205030289**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2026**

## SURAT PERNYATAAN

Nama : Dwi Fauza Salsabila  
Npm : 2205030289  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Domino Game* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Pada Materi Peribahasa Di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.", merupakan asli karya penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

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

Medan, 16 March 2026



Dwi Fauza Salsabila

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Domino Game* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Pada Materi Peribahasa Di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026  
Nama : DWI FAUZA SALSABILA  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 17 March 2026

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



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

Pembimbing Pendamping



Dr Srie Faizah Lisnasari M.Si  
NIP.0025026706

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd  
NIP.0121118703

Dekan FKIP  
Universitas Quality



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas berkat, rahmat, dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“ Pengaruh Media Pembelajaran *Domino Game* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V pada Materi Peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.”**

Kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd., selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br., PA, M.Pd., selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Quality sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Quality.
5. Ibu Dr. Srie Faizah Lisnari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak dan Ibu dosen/staff pengajar di Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality.
7. UPT SDN 060973 Medan Selayang yang telah memberikan izin dan kemudahan selama penelitian.
8. Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, dan doa. Terima kasih atas segala yang telah diberikan kepada penulis, yang tidak dapat digantikan dengan apapun.

9. Saudara penulis, yaitu abang kandung saya Miftah dan adik kandung saya Albar Syamshuddhuha, yang telah memberikan doa kepada penulis.
10. Terimakasih kepada sahabat penulis yang tersayang Luxvina dan Khairunnisa yang telah memberikan dukungan, motivasi dan memastikan penulis menyelesaikan tahap-tahap dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kepada diri saya sendiri yang telah mau dan mampu bertahan, berjuang, dan berusaha sekuat mungkin selama proses perkuliahan ini. Terima kasih karena tetap kuat hingga dapat menyelesaikan tahap akhir.
12. Semua pihak yang tidak disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan, baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Februari 2026

**DWI FAUZA SALSABILA**  
**NPM : 2205030289**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Pengertian Mengajar.....	8
2.2 Pengertian Pembelajaran .....	10
2.3 Pengertian Hasil Belajar .....	11
2.4 Media Pembelajaran .....	13
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2.4.2 Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.5 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.5.1 Pengertian Bahasa Indonesia .....	21
2.5.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.6 Materi Pembelajaran.....	22
2.6.1 Peribahasa.....	22
2.6.2 Jenis Jenis Peribahasa .....	24
2.7 Kerangka Berpikir .....	25
2.8 Definisi Oprasional.....	27

2.9 Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	30
3.2 Populasi Dan Sampel.....	30
3.2.1 Populasi.....	30
3.2.2 Sampel Penelitian.....	30
3.3 Variabel Penelitian.....	31
3.4 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	31
3.5 Prosedur Penelitian .....	32
3.6 Rancangan Penelitian .....	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
3.8.1 Menghitung Skor Nilai .....	37
3.8.2 Menghitung Rata-Rata.....	38
3.8.3 Menghitung Simpangan Bangku.....	38
3.9 Uji Persyaratan Analisis.....	39
3.9.1 Uji Normalitas.....	39
3.9.2 Uji Homogenitas Varians.....	39
3.9.3 Uji Hipotesis .....	40
<b>BAB IV 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
4.4 Pembahasan.....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>768</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas V .....	2
Table 3.1 Populasi Penelitian .....	30
Table 3.2 Desain Penelitian .....	32
Table 3.3 Rancangan Prosedur Penelitian.....	34
Table 3.4 Tes Hasil Belajar Siswa .....	36
Table 4.1 Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	44
Table 4.2 Distribusi Frekuensi Kelas V-A.....	46
Table 4.3 Distribusi Frekuensi V-B .....	47
Table 4.4 uji normalitas <i>pretest</i> V-A .....	49
Table 4.5 uji normalitas data <i>pretest</i> V-B .....	50
Table 4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	51
Table 4.7 Hasil uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	52
Table 4.8 Hasil Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> .....	53
Table 4.9 Distribusi frekuensi nilai Baku V-A .....	54
Table 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> kelas V-B .....	56
Table 4.12 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	58
Table 4.13 Hasil Perhitungan Uji t.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Domino Game</i> .....	15
Gambar 2.2 Contoh <i>Domino Game</i> .....	17
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian .....	27
Gambar 4.1 Perbandingan Rata-Rata Awal Siswa Kelas V-A dan V-B.....	45
Gambar 4.2 Diagram Batang <i>Pretest</i> Kelas V-A.....	46
Gambar 4.3 Diagram Batang <i>Pretest</i> Kelas V-B .....	48
Gambar 4.4 Perbandingan Rata-rata <i>posttest</i> .....	53
Gambar 4.5 Hasil <i>Posttest</i> Menggunakan Media <i>Domino Game</i> .....	55
Gambar 4.6 <i>Posttest</i> Tanpa Menggunakan Media <i>Domino Game</i> .....	56

