

**PENGARUH MEDIA *GAME* INTERAKTIF *BAMBOOZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
KELAS II SD NEGERI 026793
BINJAI UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

GRESYA MERLI ANGGRENI BR LIMBONG

NPM: 2205030437



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

**PENGARUH MEDIA *GAME* INTERAKTIF *BAMBOOZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
KELAS II SD NEGERI 026793
BINJAI UTARA**

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:

GRESYA MERLI ANGGRENI BR LIMBONG

NPM: 2205030437



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah :

Nama : Gresya Merli Anggreni Br Limbong

NPM : 2205030437

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengaruh Media Game Interaktif Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara”** merupakan 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, Maret 2026
Menyatakan,


Gresya Merli Anggreni Br Limbong
NPM : 2205030437

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH MEDIA GAME INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK SISWA
KELAS II SD NEGERI 026793 BINJAI UTARA

Nama : GRESYA MERLI ANGGRENI BR LIMBONG

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 10 April 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Siti Rakiyah S.Pd., M.Hum
NIP.0110058507

Pembimbing Pendamping



Dr Dedi Holden Simbolon S.Si., M.Pd
NIP.0103118701

Ketua Program Studi
Universitas Quality



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

Dekan FKIP
Universitas Quality



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul **“Pengaruh Media *Game* Interaktif *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Siswa Kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara.”** Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Quality Medan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br. PA, M.Pd selaku selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos. I., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Quality.
5. Ibu Siti Rakiyah S.Pd., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing, serta memberikan masukan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas ini.
6. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan tugas ini.

7. Bapak/Ibu staff Pengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality
8. Teristimewa kepada keluarga penulis, bapak Maruli Limbong dan ibu Mei Sirait yang sangat berjasa di hidup penulis yang mengusahakan anak pertamanya untuk menempuh Pendidikan setinggi-tingginya. Untuk cinta pertama penulis, bapak Maruli Limbong terimakasih atas setiap cucuran keringat yang di tukarkan menjadi sebuah nafkah demi penulis bisa sampai ketahap ini mengenyam Pendidikan sampai tingkat ini. Kepada ibu Mei sirait, terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah pudar oleh waktu yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis.
9. Kepada kedua adik kecil penulis, Andre Marcel Limbong dan Gisel Claudya Limbong yang selalu senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis serta menjadi salah satu acuan penulis untuk semangat menjalani hari-hari.
10. Kepada kedua Kakek Penulis, Alm. Hotlan Sirait sosok yang selalu penulis rindukan pada setiap moment yang berhasil penulis lalui setelah kepergiannya pada 02 Februari 2022. Meski tidak sempat menemani proses penulis dibangku kuliah, beliau selalu mempunyai tempat sendiri dalam hati penulis. Tak lupa juga kepada Alm. Posman Limbong kakek yang juga mempunyai tempat terkhusus dihati penulis. Beliau yang sempat menemani proses penulis sampai dibangku perkuliahan, yang selalu menyelipkan doa yang kini penulis raih yaitu selesai berjuang dalam bangku perkuliahan. Namun, beliau memilih pergi untuk selamanya pada 20 September 2026, 2 hari sebelum penulis melewati satu dari tiga tahap untuk meraih gelar sarjana. Penulis berharap, kalian berdua bangga melihat salah satu doa yang selalu kalian panjatkan berhasil penulis raih.
11. Kepada seluruh keluarga besar yang tidak bisa penulis ketik namanya satu persatu, terimakasih atas harapan, doa, serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

12. Kepada teman seperjuangan Yemima Tarigan, Desnaria Ginting, Nisatallia Br Sembiring, dan sahabat penulis Angelica Dwi Kezia Aritonang yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
13. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman penulis pada program Kampus Mengajar Angkatan 7 tahun 2024 yang sudah kebersamai perjalanan penulis dalam satu semester di luar kegiatan perkuliahan yang memberikan banyak pelajaran baru dan teman-teman MBKM Asistensi Mengajar 2025 dan seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang sudah kebersamai penyusunan skripsi ini.
14. *Last but not least.* Terimakasih untuk Gresya Merli Anggreni Br Limbong, diri penulis sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Terimakasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai masalah yang selalu berganti dan tak pernah memutuskan untuk menyerah walau sesulit apapun proses dibangku perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
I wanna thank me for just being me at all times.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan baik isi maupun tata bahasa yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini untuk masa yang akan datang.

Medan, Februari 2026

Penulis

Gresya Merli Anggreni Br Limbong

NPM: 2205030437

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kerangka Teoritis	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar	7
2.1.3 Ranah Penilaian Hasil Belajar	8
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2.1.5 Pengertian Pembelajaran	10
2.1.6 Media Pembelajaran	11
2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.6.2 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.1.7 Media <i>Game</i> Interaktif	14
2.1.7.1 Pengertian Media <i>Game</i> Interaktif	14
2.1.7.2 Tujuan Media <i>Game</i> Interaktif <i>Baamboozle</i>	15
2.1.7.3 Kelebihan serta Kekurangan Media <i>Game</i>	

Interaktif <i>Baamboozle</i>	17
2.1.8 Pembelajaran Matematika	18
2.1.8.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	18
2.1.8.2 Materi Pembelajaran	20
2.2 Kerangka Berfikir	24
2.3 Definisi Operasional	25
2.4 Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.2.1 Populasi Penelitian	27
3.2.2 Sampel Penelitian	28
3.3 Variabel Penelitian	28
3.4 Jenis dan Desain Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.6.1 Soal Tes	33
3.7 Teknik Analisis Data	37
3.7.1 Uji Persyaratan Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi Penelitian	42
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	42
4.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
4.3.1 Hasil Data Awal (Pretest) Kelas II A dan II B	43
4.3.2 Hasil Data Akhrit (Posttest) Kelas II A dan II B	46
4.4 Penguji Hipotesis	48
4.4.1 Uji Prasyarat	49
4.4.2 Uji Hipotesis	51
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53

5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Harian Matematika Siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara	3
Tabel 3.1 Distribusi Jumlah Siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara T.P 2025/2026	27
Tabel 3.2 Desain Penelitian	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar	34
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Soal Hasil Belajar.....	36
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	37
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas II A	44
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas II B	45
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas II A dan II B	46
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas II A	46
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas II B	47
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas II A dan II B	48
Tabel 4.7 Hasil Normalitas Data <i>Pretest</i>	49
Tabel 4.8 Hasil Normalitas Data <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Varians <i>Pretest</i>	50
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Varians <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Independent Sampel T-test</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	33
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas II A	44
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas II B	45
Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas II A	47
Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas II B.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	60
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	61
Lampiran 3 Lembar Validasi Soal Essay	62
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal.....	65
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	66
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	69
Lampiran 7 Lembar Jawaban Siswa	72
Lampiran 8 Rekap Data Nilai Pretest dan Postest Kelas II A	73
Lampiran 9 Rekap Data Nilai Pretest dan Postest Kelas II B	73
Lampiran 10 Uji Normalitas Pretest II A	74
Lampiran 11 Uji Normalitas Pretest II B	75
Lampiran 12 Uji Homogenitas Pretest	76
Lampiran 13 Uji Normalitas Postest II A	76
Lampiran 14 Uji Normalitas Postest II B	77
Lampiran 15 Uji Homogenitas Postest	77
Lampiran 16 Uji Hipotesis	78
Lampiran 17 Tabel Liliefors	79
Lampiran 18 Tabel Distribusi Nilai F.....	80
Lampiran 19 Tabel Uji T.....	81
Lampiran 20 Dokumentasi.....	82