

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi Yang Berjudul**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN INTERAKTIF  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN BILANGAN  
CACAH PADA SISWA KELAS I SDN 2 SUWAWA  
KABUPATEN BONE BOLANGO**

**Oleh**

**FITRYAH WULANDARI  
NIM: 151 414 085**

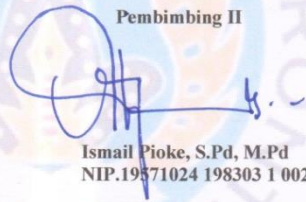
**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji**

**Pembimbing I**



**Dra. Martiyanti Nalole, M.Pd  
NIP. 19590305 198303 2 002**

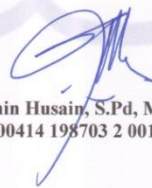
**Pembimbing II**



**Ismail Pioke, S.Pd, M.Pd  
NIP.19571024 198303 1 002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Hj. Rusmin Husain, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19600414 198703 2 001**


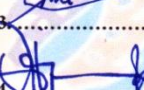
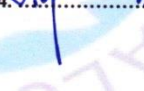
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Yang Berjudul  
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN INTERAKTIF  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN BILANGAN  
CACAH PADA SISWA KELAS I SDN 2 SUWAWA  
KABUPATEN BONE BOLANGO

Oleh Fitriyah Wulandari

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/Tanggal : Senin, 04 Juni 2018  
Waktu : 14:30 WITA s/d selesai

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dra. Samsiar Rivai, S.Pd, M.Pd NIP. 195902181986032001		1. 05/06-2018
2. Dr. Hj. Rusmin Husain, S.Pd, M.Pd NIP. 196004141987032001		2. 07/06-2018
3. Dra. Martianty Nalole, M.Pd NIP. 195903051983032002		3. 08/06-2018
4. Ismail Pioke, S.Pd, M.Pd NIP. 195710241983031002		4. 06/06-2018

Gorontalo, Juni 2018  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo

  
Prof. Dr. Hj. Wenny Hulukati, M.Pd  
NIP. 19570918 198503 2 001

## ABSTRAK

**Fitryah Wulandari**, 2018. *Efektivitas Penggunaan Permainan Interaktif Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dra. Martianty Nalole, M.Pd, dan Pembimbing II Ismail Pioke ,S.Pd,M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah sebelum menggunakan permainan interaktif dan sesudah menggunakan permainan interaktif pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan interaktif terhadap hasil belajar penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan design *Pre Experimental* tipe *The One-Group Pretest-Posttest*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 2 Suwawa yang berjumlah 22 siswa.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar penjumlahan bilangan cacah sebelum menggunakan permainan interaktif yaitu 67,9 dan sesudah menggunakan permainan interaktif yaitu 86,7. Dan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t dependen diperoleh  $t_{hitung} = 8,785$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 pada derajat kebebasan  $21 = 2,079$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah sebelum menggunakan permainan interaktif dan sesudah menggunakan permainan interaktif pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

**Kata kunci** : *Permainan Interaktif, Hasil Belajar, Penjumlahan, Bilangan Cacah*

## ABSTRACT

**Fitryah Wulandari**, 2018. *The Effectiveness of The Implementation of Interactive Game on Students' Learning Outcomes in Discussing Count Numbers Adding Topic at Grade I of Elementary School SDN 2 Suwawa, Bone Bolango Regency*. Undergraduate Thesis, Department of Elementary Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Gorontalo. Principal Supervisor: Dra.Martianty Nalole, M.Pd. Co-supervisor: Ismail Pioke, S. Pd, M.Pd.

The objective of this research is to reveal the difference of students' learning outcomes after and before using interactive game in discussing count numbers adding topic at grade I of Elementary School SDN 2 Suwawa, Bone Bolango Regency. It aims to determine the effectiveness of the use of interactive games to the learning outcomes. This quantitative descriptive research was conducted by employing *Pre-Experimental design of The One-Group Pretest-Posttest type*; moreover, the samples were collected by using saturated sampling technique consisting of 22 or all of the students at the research area.

The results show that the average value of the total learning outcomes of count number adding before using interactive game is 67.9 and after using interactive game is 86.7. Further more, from the hypothesis test using dependent t-test, it is obtained  $t_{\text{count}} = 8.785$  mean while the  $t_{\text{table}}$  with significant level is 0.05 at degrees of freedom 21 = 2.079. This means  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ . Thus,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted which indicates the differences in students' learning outcomes after and before using interactive game in discussing count numbers adding topic at grade I of Elementary School SDN 2 Suwawa, Bone Bolango Regency.

**Keywords:** *Interactive Game, Learning Outcomes, Adding, Count Number*

