

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Dian Nur Alif
18060121**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Dian Nur Alif
18060121**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh :
Dian Nur Alif
18060121

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minat belajar siswa yang masih rendah yang ditunjukkan dengan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung terutama pada muatan pembelajaran IPS. Meningkatkan minat belajar siswa sangat penting dilakukan. Minat merupakan salah satu aspek tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *penggunaan game based learning* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan penelitian semu (*Quasi Eksperiment*) menggunakan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di UPT SDN 2 Sukoharjo 3. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB di UPT SDN 2 Sukoharjo 3 yang berjumlah 35 siswa. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan angket *game based learning* dan minat belajar. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, uji *independent sample t-test* dan uji *N-Gain* berbantuan dengan *Program SPSS 18 For Windows*.

Hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa menggunakan metode *game based learning* sebesar 162,00. Sedangkan nilai rata-rata minat belajar siswa menggunakan metode tanya jawab berbantu *power point interaktif* sebesar 133,12. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t diperoleh nilai sig. (*2 Tailed*) $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan Ada Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa SD.

Kata kunci : *Game Based Learning*, Minat Belajar Siswa SD

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **DIAN NUR ALIF**

NPM : 18060121

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Yesi Budiarti, M.Pd.
NIDN 0229058602

Pembimbing II,

Fatshillah, S.H., M.Pd.
NIDN 0202117901

2. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Yuni Arnidha, M.Pd.
NIDN 0229097801

HALAMAN PENGESAHAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Noerhasmalina, M.Pd.

Anggota : 1. Yesi Budiarti, M.Pd.

: 2. Fatahillah, S.H., M.Pd.

2. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Pringswu Lampung



Rahma Faelasofi, S.Si., M.Sc.
NIP. 19850202 201504 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Mei 2022

[Handwritten signatures]

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dian Nur Alif

NPM : 18060121

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.

Karya tulis yang saya buat ini, tidak terdapat hasil karya maupun pendapat yang telah ditulis maupun dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya serta dicantumkan pada daftar kepustakaan.

Pringsewu, 21 Mei 2022

Dian Nur Alif
18060121

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Nur Alif
NPM : 18060121
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap
Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar

Guna pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung tanpa menuntut ganti rugi berupa materi atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar

Dengan pernyataan ini Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung berhak menyimpan, mengalihmediakan dalam bentuk format yang lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik hak atas karya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Pringsewu
Pada Tanggal : 21 Mei 2022
Yang Menyatakan,

Dian Nur Alif

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin, peneliti hanturkan kehadiran Allah SWT atas limpahan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan sebaik-baiknya, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Mardianto, Ibunda Siti Aminah yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan tak kenal lelah dalam memotivasi, memberikan semangat, selalu menyayangi, membimbing, dan mendoakan untuk keberhasilan dalam studiku.
2. Adik-adiku yaitu Dini Rahma Aulia dan Adi Abdur Rahmat dan saudara-saudaraku yang selalu menanti dan siap menerima keberhasilan studiku.
3. Rekan-rekan mahasiswi seperjuangan yang selalu membantu dan memberikan motivasi kepadaku terutama untuk Riskiyah Pertiwi dan Resa Nur Fitriyani
4. Sahabat-sahabat saya (Apriani, Dea, Alvin, Dewi, Sasqia, Putri Fera, Restu, Ika, Endang) yang telah menyemangati saya.
5. Bapak ibu dosen yang telah mentransferkan ilmunya kepada penulis yang penuh manfaat dan berkah, semoga amal jariahnya selalu mengalir.
6. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu yang sangat kucintai.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Penulis skripsi ini bernama Dian Nur Alif, dilahirkan di Sukoharjo 3, pada tanggal 23 Februari 1999. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Mardianto dan Ibu Siti Aminah. Penulis menempuh pendidikan formal yang pernah ditempuh sebagai berikut :

1. SD Negeri 3 Waringinsari Barat pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 1 Sukoharjo lulus pada tahun 2014.
3. MA MA'ARIF Keputran lulus pada tahun 2017.

Tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

MOTTO

“Apapun yang berat pasti akan berlalu Apapun yang menyenangkan pasti akan sirna, yang paling penting kita harus selalu belajar dari apa yang kita terima hari ini karna semesta punya rencananya sendiri”

(Dian Nur Alif)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Wanawir, Am, M.M., M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung beserta wakil Rektor.
2. Ibu Rahma Faelasofi, S.Mc. selaku dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
3. Ibu Yunni Arnidha, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
4. Ibu Dra. Noerhasmalina, M. Pd. selaku ketua penguji skripsi.
5. Ibu Yesi Budiarti, M. Pd. selaku pembimbing I.
6. Bapak Fatahillah, S.H.,M. Pd. selaku pembimbing II.
7. Ibu, Bapak, serta adik yang selalu mendukungku.

Akhirnya hanya kepada Allah semua tertuju dan saya serahkan segalanya, semoga semua pihak yang membantu saya mendapat pahala di sisi Allah swt, serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi saya sendiri.

Pringsewu, Mei 2022

Peneliti,

Dian Nur Alif

18060121

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP PENULIS	ix
MOTTO	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Ruang Lingkup Penelitian	5
C. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Fungsi <i>Game Based Learning</i> Dalam Pembelajaran	8
B. Penggunaan <i>Game Based Learning</i> Dalam Pembelajaran	12
C. <i>Game based learning</i> untuk pengembangan kreativitas.....	16
D. Jenis-jenis <i>game</i> yang bisa diimplementasikan di SD.....	17
E. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan GBL.....	19
F. Minat dalam Pembelajaran	21
G. Jenis-jenis minat	21

H. Minat Belajar Sebagai Tujuan Dalam Pembelajaran.....	22
F. Penelitian yang Relevan	25
G. Kerangka Konsep.....	28
H. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Variabel Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional	32
D. Populasi dan Sampel.....	32
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
F. Instrumen dan Metode Pengumpulan Data.....	34
G. Metode Pengolahan dan Analisis Data	36
H. Mekanisme Penelitian.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Konsep 28
2. Gambar 4.1 Grafik Histogram Perhitungan Pretest Eksperimen 49
3. Gambar 4.2 Grafik Histogram Perhitungan Posttest Eksperimen..... 49

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	31
2. Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Kelas V SD.....	33
3. Tabel 3.3 Skor Untuk Setiap Butir Pernyataan Positif Pada Skala <i>Likert</i>	35
4. Tabel 3.4 Skor Untuk Setiap Butir Pernyataan Negatif Pada Skala <i>Likert</i>	35
5. Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket <i>Game Based Learning</i>	35
6. Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	36
7. Tabel 3.7 Kategori <i>N-gain</i>	43
8. Tabel 3.8 Interpretasi <i>N-gain</i>	44
9. Tabel 3.9. Mekanisme Penelitian	45
10. Tabel 4.1 Data Deskripsi Eksperimen.....	48
11. Tabel 4.2 Statistik Angket Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah	50
12. Tabel 4.3 Skor Hasil Perhitungan Uji Coba Instrumen Variabel <i>Game Based Learning (X)</i>	51
13. Tabel 4.4 Skor Hasil Perhitungan Uji Coba Instrumen Variabel Minat Belajar (Y).....	52
14. Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game Based Learning (X)</i>	52
15. Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar (Y)	54
16. Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Game Based Learning</i>	55
17. Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar	56
18. Tabel 4.9 Uji Normalitas Data	57
19. Tabel 4.10 Uji Homogenitas Data.....	58
20. Tabel 4.11 Uji <i>Independent Sampel T-Test</i>	60
21. Tabel 4.12 Rata-Rata Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
22. Tabel 4.13 Uji Skor <i>N-Gain</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Lembar Angket *Game Based Learning* dan Minat Belajar
2. Lampiran 2 Hasil Uji Validasi Variabel *Game Based Learning* (X)
3. Lampiran 3 Hasil Uji Validasi Variabel Minat Belajar (Y)
4. Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Based Learning* (X)
5. Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar (Y)
6. Lampiran 6 Hasil Perhitungan Standar Devisiasi
7. Lampiran 6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas
8. Lampiran 8 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
9. Lampiran 9 Hasil Perhitungan Uji *Independent Sample T-Test*
10. Lampiran 10 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain*
11. Lampiran 11 Data Siswa Uji Instrumen UPT SDN 3 Waringinsari Barat
12. Lampiran 12 Tabel R Product Moment
13. Lampiran 13 Data Siswa Penelitian UPT SDN 2 Sukoharjo 3
14. Lampiran 14 RPP Kelas Eksperimen
15. Lampiran 15 RPP Kelas Kontrol
16. Lampiran 17 Dokumentasi Kelas Eksperimen
17. Lampiran 18 Dokumentasi Kelas Kontrol
18. Surat izin uji coba instrumen penelitian
19. Surat bukti uji coba instrumen dari sekolah
20. Surat izin melakukan penelitian
21. Surat bukti melakukan penelitian