



PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT PERAGA

JERAPAH TOMPINA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III

SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

ANZILNI AULIYA AKIFA

131201011

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :

**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT
PERAGA JERAPAH TOMPINA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh:

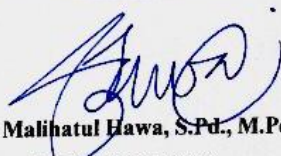
**ANZILNI AULIYA AKIFA
131201011**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah
diperkenankan untuk diujikan

Ungaran, 1 Juli 2024

Dosen Pembimbing



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0631039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:
**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT
PERAGA JERAPAH TOMPINA TERHADAP MINAT BELAJAR
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh:
ANZILNI AULIYA AKIFA
131201011

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Skripsi Program Studi S1 Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi
Waluyo, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 4 Juli 2024

Tim Penguji:

Ketua Penguji

Zulmi Roeslika Rini, S.Pd., M.Pd
NIDN. 06050890

Penguji I

Hesti Yunitara Rizqi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614069403

Penguji II

Anni Malimatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001

**Dekan Fakultas Komputer dan
Pendidikan**



Setiawan Wibisono, S.T., M.kom
NIDN. 0614077901

**Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar**

Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd
NIDN. 606088901

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Anzilni Auliya Akifa

Nim : 131201011

Program Studi/Fakultas : S1 PGSD/Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Games Based Learning Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi ini sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 2 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Anzilni Auliya Akifa

NIM. 131201011

KESEDIAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anzilni Auliya Akifa
NIM : 131201011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Tulis : Skripsi
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas *royalty*/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO , dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 2 Juli 2024



Anzilni Auliya Akifa

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur.” (QS Yusuf: 87)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alam, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT. Sebagai ungkapan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kelancaran dan keberkahan peneliti sehingga dapat menyelesaikan pendidikan hingga sarjana.
2. Terima kasih kepada Universitas Ngudi Waluyo yang telah menyediakan sumber daya yang diperlukan dalam penulisan skripsi.
3. Terima kasih untuk Kaprodi dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dosen pembimbing Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
5. Rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2020 atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
6. Untuk keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan menyemangati saya dalam proses skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu proses skripsi ini.

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Juli 2024
Anzilni Auliya Akifa
131201011

**PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA BERBANTUAN ALAT PERAGA JERAPAH TOMPINA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan observasi terhadap siswa dan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar dan juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SDIT Cahaya Ummat. Jenis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *quaci experimental design* bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes (*Pretest* dan *Posstest*) dan Non Tes (Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang berupa uji independent sample t-test dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Adanya perbedaan penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sampel T-Test* dengan nilai kurang dari 0,05 yaitu $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata 77% lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 66%. (2) Ada pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R Square 0,722 atau 72,2%). Simpulan dari penelitian ini adalah model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *Games Based Learning*, minat belajar, jerapah tompina.

Ngudi Waluyo University
Study Program of Primary Teacher Education,
Faculty of Computer and Education
Final Project, July 2024
Anzilni Auliya Akifa
131201011

**THE INFLUENCE OF GAMES BASED LEARNING MODELS ON STUDENTS'
LEARNING INTEREST WITH THE AID OF TOMPINA GIRAFFE PRODUCTS
FOR CLASS III PRIMARY SCHOOL**

ABSTRACT

The problem of this research is the lack of student interest in learning, this is proven by observations of students and teachers. This research aims to determine the differences between the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props on learning interest and also to determine the effect of using the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props on the learning interest of class III students at Cahaya Ummat Elementary School. The subjects in this research were students in classes III A and III B at SDIT Cahaya Ummat. The type of data in this research is quantitative using quaci experimental design in the form of nonequivalent control group design. Data collection techniques in this research used tests (pretest and posttest) and non-tests (observation, interviews and documentation). The data analysis techniques in this research are normality test, homogeneity test, hypothesis test in the form of independent sample t-test and simple linear regression test. The results of the research show that: (1) There is a difference in the use of the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props on student learning interest. This can be proven by the results of the Independent Sample T-Test with a value of less than 0.05, namely $0.003 < 0.05$. So it can be concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class, where the experimental class has an average of 77% greater than the average of the control class, namely 66%. (2) There is an influence of using the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props on students' learning interest. This can be proven from the results of the Simple Linear Regression Test with a sig value of less than 0.05, namely $0.000 < 0.05$. So, regarding the learning interest variable, it can be concluded that there is an influence of the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props on students' learning interest of (R Square value 0.722 or 72.2%). The conclusion of this research is that the Games Based Learning model assisted by tompina giraffe props is effective in increasing students' interest in learning.

Keywords: Games Based Learning, interest in learning, tompina giraffe.

PRAKATA

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dan juga berkah, rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar” sebagai syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) dalam Program Sarjana Fakultas Komputer dan Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun akhirnya penulis bisa melaluinya hal ini karena adanya bantuan dan juga bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun spiritual. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di UNW.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Lisa Virdinarti Putra, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu mendukung peneliti untuk tetap semangat dan menyelesaikan pendidikan.
4. Ibu Anni Malihatul Hawa, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah berkenan meluangkan waktunya demi memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan ini.
5. Segenap Dosen S1 PGSD UNW yang telah memberikan bekal ilmu bagi peneliti.
6. Ibu Siti Badriyah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDIT Cahaya Ummat yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
7. Para siswa kelas 3 SDIT Cahaya Ummat yang telah bekerja sama dalam penelitian.
8. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan do'a.

9. Teman-teman S1 PGSD Angkatan 2020 yang telah memberikan semangat dan membantu selama proses ini.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah membantu memberikan dukungan.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah di berikan mendapat pahala dan hikmah dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ORISINILITAS.....	4
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	5
MOTO DAN PERSEMBAHAN	6
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT.....	8
PRAKATA.....	9
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Kajian Relavan	Error! Bookmark not defined.
2.2 Kerangka Teoritis.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Minat Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Alat Peraga.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Pembelajaran Tematik	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.4 Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
3.5.4 Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
3.5.5 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.6 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.

3.5.7 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Perbedaan Penggunaan Model <i>Games Based Learning</i> Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Hasil	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Games Based Learning</i> Berbantuan Alat peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Hasil	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.