

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 30 BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

“Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Alam”



Oleh:

METRA SURAYA

2011260017

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Metra Suraya
Nim : 2011260017
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2024

Yang Menyatakan



Metra Suraya

NIM. 2011260017

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Metra Suraya
NIM : 2011260017
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Alam
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 30 BENGKULU SELATAN**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati
Sukarno Bengkulu

Bengkulu, Juni 2024

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua Dr. Asmara yusmarni M.Ag
NIP.197108272005012003

Sekretaris Adrian Topano, M.Pd
NIP.199209272023211025

Penguji I Khosi'in M.Pd.Si
NIP.198807102019031000

Penguji II Fadilah, S.Si, M.Si
NIP.198407172008042002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP.197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Metra Suraya
NIM : 2011260017
Prodi : Ilmu Pengetahuan Alam
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

Bengkulu, Juni 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zulkarnain M.Si
NIP. 198411152023211010

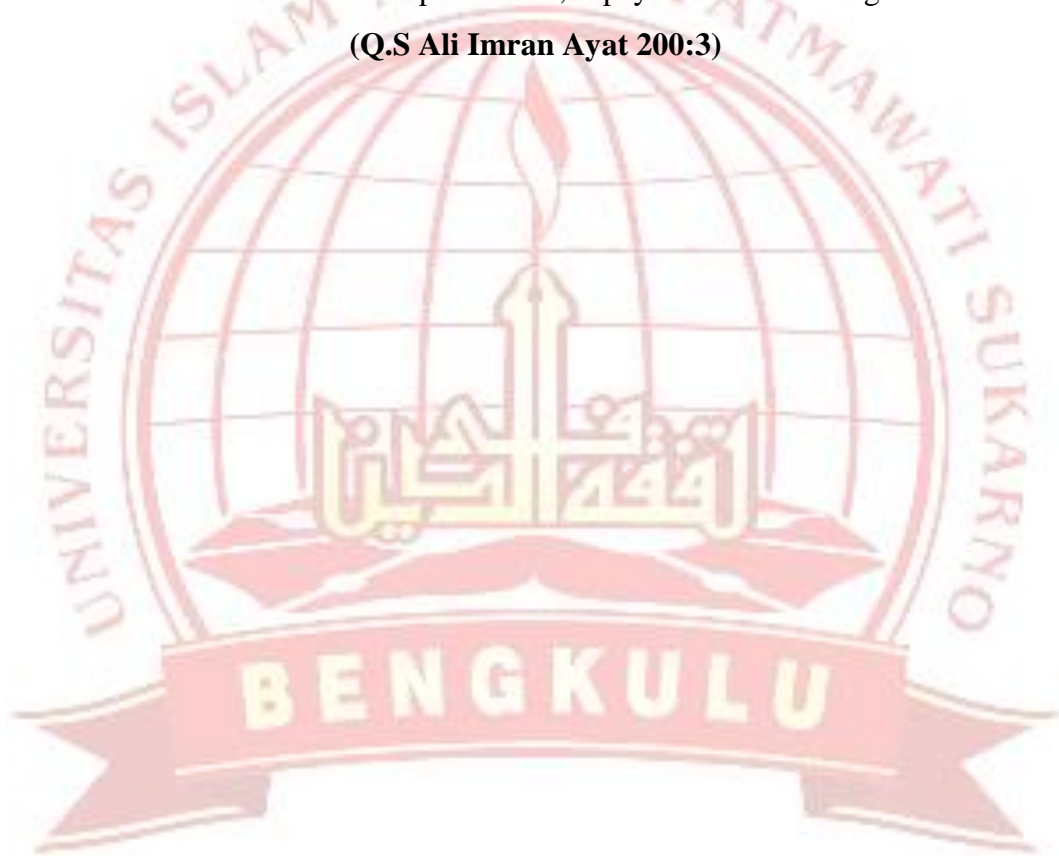
Wiji Aziz Hari Mukti M.Pd.Si
NIP. 199010302023211032

MOTTO

“Percayalah setelah kesulitan yang datang silih berganti,
Akan ada secercah pelangi yang akan menanti,
Hanya perlu menunggu ntah itu didunia atau disurga nanti”

"Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu
dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu)
dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung."

(Q.S Ali Imran Ayat 200:3)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas segala puji Allah SWT yang telah melimpahkan anugerah dan keridhohannya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan bahagia serta bangga mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orangtuaku, yang sangat kusayangi Bapak Sarianto dan Mak Dahila yang selalu berusaha untuk membahagiakanku, rela banting tulang untuk membiayai bahkan sampai pinjam uang demi pendidikanku. Terimakasih atas semua kasih sayang, cinta yang tak terhingga dalam hidupku.
2. Kakak laki-lakiku Tomi Setiawan, yang telah berusaha membantu membiayai pendidikanku. Yang selalu berusaha mewujudkan keinginan adiknyanya ini. Dan kakakku Randi Saputra (Alm), semoga tenang di alam sana dan terimakasih atas kasih sayangmu selama ini. Serta adikku Pandi yang telah memberikan dukungan kepada ayukmu ini.
3. Diri sendiri, Metra Suraya terimakasih sudah bersabar dan berjuang sampai titik ini. Terimakasih telah menjadi wanita yang kuat dan mandiri, yang tak pernah menyerah, dan yakin ada kebahagiaan yang akan menanti.
4. Dosen pembimbing Bapak Dr. Zulkarnain M.Si., selaku pembimbing I dan Bapak Wiji Aziz Hari Mukti M.Pd.Si., selaku pembimbing II, terimakasih penulis ucapkan atas bimbingan selama pengerjaan skripsi ini, terimakasih atas semua saran dan arahan yang akhirnya bisa tersusunnya skripsi ini dengan baik. Terimakasih telah menjadi dosen pembimbing yang baik dan sabar.
5. Sahabatku Mad Muslim, Yonda Puspita Sari, Nurul Aten, Aggun Puspitasari yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan Siti Sarifah Hasibuan, Pebrianti, Tasya Nur Galita, Sofiah Citrawati, Aprilia Mersa Putri, Indah Lestari dan semua angkatan IPA 2020 yang telah membersamai jalannya proses perkuliahan ini.
7. Almamateri UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang selalu kubanggakan.

Nama : Metra Suraya
NIM : 2011260017
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa pada pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media permainan Ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sebelum intervensi dengan media permainan Ludo, minat belajar siswa diukur dengan *pretest*, yang hasilnya menunjukkan persentase rata-rata sebesar 54%. Setelah diberi perlakuan, minat belajar siswa diukur kembali dengan *posttest*, yang hasilnya menunjukkan persentase rata-rata sebesar 84%. Analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah intervensi dengan media permainan Ludo adalah signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ludo secara efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan, menyoroti potensi media permainan sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, disarankan agar pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media permainan seperti Ludo dapat dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah.

Kata Kunci : Media Permainan Ludo dan Minat Belajar Siswa.

Name : Metra Suraya
NIM : 2011260017
Title : *The Effect of Ludo Game Media on Student Learning Interest in Class VIII Science learning at SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan.*

ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of using Ludo game media on student learning interest in learning Natural Sciences (IPA) in class VIII SMP Negeri 30 South Bengkulu. The research method used was an experiment with a One Group Pretest-Posttest design. Before the intervention with the Ludo game media, students' interest in learning was measured by pretest, the results of which showed an average percentage of 54%. After the treatment, students' interest in learning was measured again with a posttest, the results of which showed an average percentage of 84%. Data analysis using the t-test showed that the significance value obtained was less than 0.05, indicating that the increase in students' interest in learning after intervention with Ludo game media was statistically significant. These results indicate that the use of Ludo game media effectively increases students' interest in learning science in class VIII SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan. This finding has important implications in the educational context, highlighting the potential of game media as an effective tool in increasing students' interest in learning. Thus, it is suggested that learning approaches that integrate game media such as Ludo can be considered in an effort to improve the quality of learning and student learning outcomes in schools.

Keywords: *Ludo Game Media and Student Learning Interest.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan anugerah serta cinta-Nya dan shalawat serta salam yang selalu terlimpahkan untuk junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah skripsi ini dapat diselesaikan berkat kemudahan dan kesehatan yang diberikan oleh Allah swt. yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan”**.

Tujuan Penelitian skripsi ini yaitu guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu. Dalam penyelesaian skripsi ini banyak sekali bantuan, arahan dan juga bimbingan dari semua pihak, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih pada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menuntaskan jenjang S1 di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan arahan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
3. Bapak Khosi'in M.Pd.Si selaku Ketua Jurusan Tarbiyah yang telah banyak membantu dalam mengarahkan semua urusan perkuliahan selama ini.
4. Ibu Meirita Sari M.Pd.Si selaku Koordinator Prodi IPA yang telah membantu penulis dalam mengarahkan dan memudahkan urusan dalam proses perkuliahan ini.
5. Bapak Dr. Zulkarnain M.Si selaku Pembimbing I yang telah membimbing, mengajarkan, mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga penulis bisa menuntaskan skripsi ini.
6. Bapak Wiji Aziz Hari Mukti M.Pd.Si selaku pembimbing II yang telah bersabar dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, motivasi, semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.

7. Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan ketika selama perkuliahan dari awal sampai akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kekeliruan dalam penulisannya. Jadi, sangat diharapkan kepada teman-teman untuk memberikan sarannya agar penulis bisa memperbaiki dari kesalahan tersebut. Dan dengan skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi semua yang telah membacanya.

Bengkulu, Juni 2024

Penulis

Metra Suraya

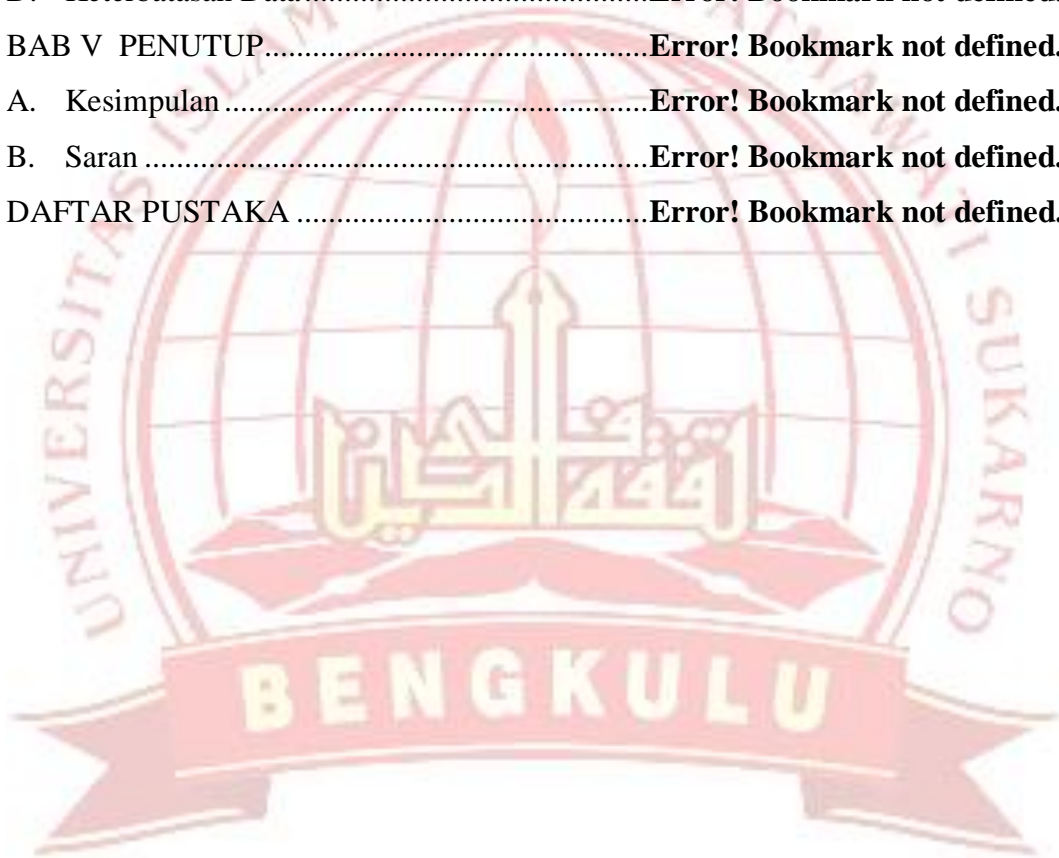
NIM. 2011260017



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Permainan Ludo.....	Error! Bookmark not defined.
2. Minat Belajar	Error! Bookmark not defined.
3. Pembelajaran IPA.....	Error! Bookmark not defined.
5. Kaitan Media Permainan Ludo dengan Pembelajaran IPA.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Kajian Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
C. Rumusan Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.

C. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
D. Keterbatasan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>One Group Pretest-Postest</i>	23
Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar.....	24
Tabel 3.3 Skor Angket Skala Likert.....	25
Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....	32
Tabel 4.2 Hasil Analisis Validitas Instrumen Angket.....	34
Tabel 4.3 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Angket.....	35
Tabel 4.4 Kategori Minat Belajar.....	35
Tabel 4.5 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	35
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	38
Tabel 4.8 Perbandingan Data Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	39
Tabel 4.9 Hasil Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Ludo.....	9
Gambar 4.1 Kriteria Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	35
Gambar 4.2 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	38



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Surat Keterangan Penunjukan Pembimbing
- Lampiran II Lembar Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran III Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran IV Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran V Pengesahan Pembimbing Sidang Munaqosyah
- Lampiran VI RPP
- Lampiran VII Daftar Nama Responden Uji Validitas & Reliabilitas
- Lampiran VIII Angket Penelitian
- Lampiran IX Nama Responden Pretest & Postest
- Lampiran X Hasil Nilai Tertinggi-Terendah Pretest
- Lampiran XI Hasil Nilai Tertinggi-Terendah Postest
- Lampiran XII Distribusi Data Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran XIII Distrubusi Data Hasil Angket *Pretest* dan *Postest*
- Lampiran XIV Hasil Uji SPSS
- Lampiran XV Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XVII Daftar Riwayat Hidup

