

Nomor:056/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME MAP* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen Pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya
Hayatinya, Kelas V SD Negeri Cijoho)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:
GYTA PUSPITASARI
20211510088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME MAP* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA
(STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA MUATAN IPAS MATERI
INDONESIA KAYA HAYATINYA, KELAS V, SD NEGERI CIJOHO)**

Oleh

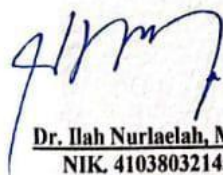
GYTA PUSPITASARI

NIM.20211510088

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 18 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Ilah Nurlaelah, M.Si.
NIK. 41038032145

Penguji II



Marlina Eliyanti Simbolon, M.Pd.
NIK. 410107770134

Penguji III



Mia Zultrianti Sari, M.Pd.
NIK. 410107900201

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

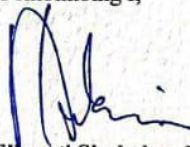
**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME MAP* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA**

**(STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA MUATAN IPAS MATERI
INDONESIA KAYA HAYATINYA, KELAS V, SD NEGERI CIJOHO)**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, Juni 2025

Pembimbing I,



Marlina Eliyanti Simbolon, M.Pd
NIK. 410107770134

Pembimbing II,



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd
NIK. 410110890202

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Rejon Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd
NIK. 410110890202

LEMBAR OTENTISITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gyta Puspitasari
NIM : 20211510088
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Map* Terhadap Minat Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dengan acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.

Kuningan, Juni 2025
Yang Menyatakan



Gyta Puspitasari
NIM. 20211510088

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Tidak ada masa depan tanpa risiko, karena diam pun adalah pilihan yang paling berisiko”

PERSEMBAHAN :

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

Kedua orang tua tercinta, , yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan semangat tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang tak ternilai. Keluarga besar, yang selalu memberikan dorongan moral dan motivasi dalam setiap langkah peneliti.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah membimbing, menginspirasi, dan memberikan ilmu selama masa studi.

Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021, khususnya rekan-rekan di Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP, yang telah menjadi bagian dari perjalanan dan pengalaman berharga selama kuliah.

Diriku sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas usaha, kesabaran, dan keteguhan hati dalam menghadapi segala tantangan selama proses ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi langkah awal untuk memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan.

ABSTRAK

Gyta Puspitasari (20211510088). Pengaruh penggunaan *Game Map* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS (Studi Quasy Eksperimen Pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya, Kelas V SD Negeri Cijoho Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan, Skripsi 2025. Pembimbing 1: Marlina Eliyanti, S.S., M.Pd., Pembimbing 2: Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD Negeri Cijoho, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya media interaktif pada proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Map* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya". Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Game Map* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran Papan Indonesia Kaya Hayatinya. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah angket skala Likert berdasarkan empat indikator minat belajar: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji-t dan N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan *Game Map* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Minat Belajar, IPAS, Media Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

Gyta Puspitasari (20211510088). The Effect of Using *Game* Map on Students' Interest in Learning Science (Quasi Experimental Study on Science Content, My Indonesia is Rich in Life, Grade V of Cijoho State Elementary School, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University, Thesis 2025. Advisor 1: Marlina Eliyanti, S.S., M.Pd., Advisor 2: Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by the low interest in learning science (Natural and Social Sciences) at Cijoho State Elementary School, which is mostly caused by the lack of interactive media in the learning process and the lack of active student involvement. This study aims to determine the effect of using *Game* Map on the learning interest of grade V students at Cijoho State Elementary School on the material "My Indonesia is Rich in Life". The method used is a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class using *Game* Map and the control class using learning media Indonesian Kaya Hayatinya Board. The instrument used to measure students' learning interest is a Likert scale questionnaire based on four indicators of learning interest: feelings of pleasure, interest, attention, and involvement. The results of the study showed a significant increase in learning interest in the experimental class compared to the control class. The t-test and N-Gain showed that the increase in learning interest in the experimental class was included in the high category. The conclusion of this study is that the use of *Game* has a significant effect on increasing students' learning interest. This media is able to create a more interesting, interactive, and meaningful learning atmosphere. This study recommends that teachers utilize technology-based learning media to support the effectiveness of learning, especially in science subjects.

Keywords: Learning Interest, Science, Interactive Learning Media

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur hanya layak dan pantas di persembahkan kepada Sang Pemilik Keagungan, Allah swt. Atas takdir-Nyalah, dijadikannya manusia sebagai “akhsani taqwiim”, yang senantiasa Berpikir, berilmu, dan beriman. Dan berkat rahmat- Nyalah peneliti dapat menyelesaikan Hasil Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Map* Terhadap Minat Belajar Siswa” dengan tepat waktu.

Lantunan shalawat serta salam terhaturkan kepada Nabi akhir zaman, Nabi penyampai mau'idzah khasanah, Nabi penyempurna akhlak manusia, Dialah Nabi Muhammad salallahu 'alaihi wa salam. Atas wahyu yang ia sampaikan kepada umatnya, yang telah mengantarkan manusia pada ketaqwaan kepada Allah swt.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Hasil Penelitian penelitian ini sebaik mungkin peneliti menyadari bahwa Hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga Hasil penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan

Kuningan, Juni 2025
Penulis,



Gyta Puspitasari
NIM. 20211510088

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dorongan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmatNya serta meridhoi peneliti dalam menyelesaikan studi hingga akhir penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, SE, M, Si selaku Rektor Universitas Kuningan.
3. Bapak Ijean Jaelani MPd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
4. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan dalam hal perizinan maupun persyaratan- persyaratan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Marlina Eliyanti Simbolon, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan nasihat untuk membimbing menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen Universitas Kuningan Khususnya dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
8. Pihak SD Negeri Cijoho khususnya bapak Solihin, S.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi, ilmu kepada peneliti selama melakukan penelitian di lapangan.
9. Ibunda tercinta Umsari, walaupun ibu tidak merasakan bangku perkuliahan, penulis mengucapkan terimakasih telah memberikan dorongan, do'a, nasihat yang tidak pernah terputus sampai saat ini, maka dari itu anak kedua ini sebagai penulis skripsi mempersembahkan skripsi dan gelar sarjana ini kepada ibu.

10. Ayah tercinta Nono Sukarno ALM, ayah walaupun sudah tidak menemani peneliti dari 18 tahun yang lalu, keinginan ayah yang saya ingat terakhir kali yaitu ayah ingin anak-anaknya sukses, dan Qodarullah anak kedua ayah telah menyusul kakak pertamanya sebagai sarjana, walaupun sudah meninggalkan peneliti kasih sayangmu tidak pernah peneliti lupakan, skripsi ini dipersembahkan kepada ayah.
11. Kakak tercinta Desi Purnamsari, terimakasih telah mensupport peneliti dan membantu peneliti dari segi materi, tanpa usulan dari kakak saya tidak bisa sampai di titik ini.
12. Adik tercinta Zeta Sigit Argyra, terimakasih telah mensupport peneliti.
13. Keponakan tercinta Faiha Syifa Anindya, dan Chaira Syifa Zakiya terimakasih telah menghibur peneliti dikala peneliti suntuk dengan skripsi.
14. Teman-teman seperjuangan Ghina shalamah, dan Anggi Dwi Puspita yang telah membantu dan mensupport satu sama lain.
15. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu- persatu yang telah membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
Sebesar apapun kemampuan yang peneliti curahkan tidak akan bisa menutupi kekurangan dan keterbatasan dari skripsi ini. Semoga kebaikan semua pihak mendapatkan balasan kebaikan dari ALLAH SWT yang berlipat ganda. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Kuningan, Juni 2025
Penulis



Gyta Puspitasari
NIM. 20211510088

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR OTENTITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
<u>DAFTAR ISI</u>	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan masalah	5
E. Tujuan penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan	16
C. Kerangka Pemikiran	20
D. Hipotesis Penelitian	23
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	25
A. Desain Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Waktu Penelitian.....	27
D. Subjek Penelitian	27
E. Variabel Penelitian.....	27

F. Devinisi Operasional Variabel.....	27
G. Teknik Pengumpulan Data	28
H. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Data Hasil Penelitian	37
B. Analisis dan Hasil Penelitian	40
BAB V PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nonequivalent Kontrol Group Design	25
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	27
Tabel 3.3 Skala Likert	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument Angket Pre-respon	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument Angket Post - response.....	30
Tabel 3.6 Kisi – kisi instrumen soal <i>Game Map</i>	31
Tabel 3.7 Nilai Normalitas	36
Tabel 4.1 Data (pre-test) kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	37
Tabel 4.2 Hasil data (posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol	38
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil uji Normalitas Pretest.....	39
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil uji Normalitas Posttest	40
Tabel 4.5 Rekaapitulasi Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	41
Tabel 4.6 Uji T-Test Tes Akhir (posttest)	41
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil N-Gain.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Menginstal Aplikasi.....	12
Gambar 2. 2 Memilih jenis <i>Game</i>	11
Gambar 2. 3 Pengaturan <i>Background Game</i>	12
Gambar 2. 4 Tahapan Permainan	12

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	22
----------------------------------	----