

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (KUASI EKSPERIMEN DI KELAS VII SMPN 4 CIMAHU)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Cimahi, 20 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,

Gervin Nasrani

1202478

MOTTO

Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, ... (Pengkhotbah 3:11)

*“Hidup tidak akan hidup jika Anda tidak membuat kesalahan.”
Joan Collin*

*“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”
Aristoteles*

*“Hidup adalah proses belajar dan belajar adalah kunci kesuksesan hidup”
Ayahku tercinta*

IT'S BETTER LATE THAN NEVER

“Skripsi ini saya persembahkan untuk mama dan papa tercinta”

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Strategi Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Kuasi Eksperimen Di Kelas VII SMPN 4 Cimahi)”** merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan program studi Ilmu Pengetahuan Sosial. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Mamat Ruhimat, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan, motivasi dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan sekaligus memotivasi, dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Dadang Sundawa, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan
4. Para dosen mata kuliah program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah sabar mendidik dan membimbing penulis.
5. Kepada ayahku yang tercinta, Remigius Agustinus Bela, S.Pd dan ibuku tercinta, Dolvina Sue serta adik-adikku Gloria Elsefana, S.Pd, Gervas Christian dan Gerdian Faustina yang sangat penulis cintai yang tak henti-hentinya memberikan dukungan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
6. Kepala sekolah dan guru di SMPN 4 Cimahi.
7. Ibu Nurmiah Manurung, S.Pd selaku guru bidang studi IPS di SMP Negeri 4 Cimahi yang telah bekerjasama membantu penulis melaksanakan penelitian, yang merupakan guru panutan penulis.
8. Peserta didik kelas VIII G dan VIII H SMP Negeri 4 Cimahi atas kesediaan, kerjasama, dan seluruh kebaikan yang telah kalian berikan kepada penulis

demi kelancaran penelitian ini sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini.

9. Serta seluruh pihak yang ikut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf bila ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran penulis hargai demi penyempurnaan penulisan serupa dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat bernilai positif bagi semua pihak yang membutuhkan.

KATA PENGANTAR

Dalam nama Bapa dan Putera dan Roh Kudus.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena hanya dengan berkat, rahmat dan kuasa-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Kuasi Eksperimen Di Kelas VII SMPN 4 Cimahi)” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Skripsi ini membahas mengenai penggunaan strategi permainan Ular Tangga dalam pembelajaran IPS dengan maksud meningkatkan minat belajar siswa. Melalui permainan Ular Tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS dapat meningkat, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan berbagai saran dan kritik yang dapat membangun guna perbaikan dalam penulisan karya selanjutnya. Penulis mendapatkan berbagai hambatan dan rintangan dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan tekad dan kemauan yang tinggi serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keterbatasan dari penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi pembaca pada umumnya, dan penulis khususnya. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk penelitian serupa dimasa yang akan datang, serta menjadi alternative dalam usaha menciptakan pembelajaran yang kondusif.

Cimahi, 20 Juli 2018

Penyusun

APPLICATION OF SNAKE LADDER GAME STRATEGY TO STUDENT
LEARNING INTEREST IN IPS LEARNING
(Quasi Experiment in Class VII SMPN 4 Cimahi)

By :

Gervin Nasrani (1202478)
2018

ABSTRACT

A problem that often found in learning class is students' low interest in learning, so it needed learning innovative process. The main objective of this research is to test or find out the influence of Snake and Ladder learning strategy against the students' learning interest at social learning in junior high school of 4 Cimahi (SMPN 4 Cimahi). The research was conducted in order to show the difference of using Snake and Ladder learning strategy against the students' learning interest in studying social learning compare with the one which use traditional method. The writer used quasi experiment method with the design "non-equivalent control group design" with a pattern "before" and "after", and the sample consists of the control class and the experimental class. The results showed student interest before getting treatment, as a whole are at a level "Good". The acquisition of the pre-test in the experimental class and control class is the four indicators of attention, involvement, pleasure and interest included in the category "Good" in both classes. After the treatment of students' interest in learning as a whole is at the level of "Very Good". The acquisition of Pro-test in the experimental class is, indicators of attention, involvement, feeling of pleasure included in the category "Very Good" and indicators of interest included in the category of "Good". While in the control class is, indicators of involvement, attention is included in the category "Very Good" , indicators of pleasure and interest are included in the category of "Good". If we compare the result, students' interest mean on experiment class group improved more significantly higher than on control class group. It can be concluded that snake and ladder learning strategy is effective on improving the students' learning interest in learning social.

Keywords: The students' learning interest, Snake and Ladder Learning Strategy, and Social studies

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
(Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMPN 4 Cimahi)

Oleh :

Gervin Nasrani (1202478)
2018

ABSTRAK

Masalah yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang inovatif. Tujuan utama penelitian ini ialah untuk menguji pengaruh penggunaan strategi permainan Ular Tangga terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Cimahi . Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan penerapan “Strategi Permainan Ular Tangga” di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam dalam pelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuasi, dengan desain kelompok kontrol “non-equivalent”, dan sampel terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa sebelum mendapat perlakuan, secara keseluruhan berada pada tingkat “Baik”. Perolehan pre-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah ke-empat indikator perhatian ,keterlibatan, rasa senang dan ketertarikan termasuk dalam kategori “Baik” pada kedua kelas.Setelah dilakukan perlakuan minat belajar siswa secara keseluruhan berada pada tingkat “Sangat Baik”.Perolehan Pro-test di kelas eksperimen ialah, indikator perhatian ,keterlibatan ,rasa senang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”dan indikator ketertarikan termasuk dalam kategori “Baik”.Sedangkan pada kelas kontrol ialah,indikator keterlibatan ,perhatian termasuk dalam kategori “Sangat Baik”,indikator rasa senang dan ketertarikan termasuk dalam kategori “Baik”. Dari data-data ini dapat diperoleh bahwa Minat belajar siswa meningkat lebih signifikan pada kelas eksperimen dibanding pada kelas kontrol. Disimpulkan terdapat efektivitas dari strategi permainan Ular Tangga yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Minat Belajar Siswa, Strategi Permainan Ular Tangga, dan Pembelajaran IPS

DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN	i
MOTTO	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Strategi Permainan Ular Tangga	9
1. Pengertian Strategi Permainan	9
2. Strategi Pembelajaran Konsep	10
3. Pengertian Permainan Ular Tangga	11
4. Manfaat Permainan Ular Tangga	12
5. Kelemahan Permainan Ular Tangga	13

6.	Langkah-Langkah Penerapan Strategi	14
7.	Aturan Permainan.....	15
B.	Minat Belajar Siswa	17
1.	Pengertian Minat Belajar Siswa	17
2.	Indikator Minat Belajar Siswa	18
3.	Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa.....	19
4.	Ciri-Ciri Minat Belajar Siswa	20
5.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat.....	21
6.	Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa.....	22
C.	Pembelajaran IPS	23
1.	Pengertian IPS	23
2.	Tujuan Pembelajaran IPS	24
3.	Pembelajaran IPS di SMP.....	26
4.	Komponen Pembelajaran IPS	28
D.	Upaya Meningkatkan Minat Melalui Strategi Ular Tangga.....	32
E.	Penelitian Terdahulu	34
F.	Kerangka Pemikiran	36
BAB III	METODE PENELITIAN	40
A.	Lokasi, Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	41
1.	Lokasi Penelitian	41
2.	Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	41
B.	Partisipan	42
C.	Definisi Operasional.....	42
1.	Strategi Permainan Ular Tangga	43
2.	Minat Belajar Siswa	46
D.	Instrumen Penelitian	47
1.	Lembar Panduan Observasi	47
2.	Catatan Lapangan	49
3.	Lembar Kuesioner	49
E.	Prosedur Penelitian	52
1.	Tahap Persiapan.....	52

2. Tahap Pelaksanaan	53
3. Tahap Akhir	54
F. Teknik Pengolahan Data	54
1. Uji Validitas.....	54
2. Uji Reabilitas	57
3. Uji Normalitas	58
4. Uji Homogenitas.....	59
G. Paradigma Kuantitatif	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Umum Sekolah	62
1. Profil Sekolah	62
2. Sejarah Sekolah	63
3. Visi Sekolah	66
4. Misi Sekolah.....	66
5. Struktur Organisasi.....	66
6. Keadaan Fasilitas dan Sivitas Akademia Sekolah.....	68
7. Deskripsi Subjek Penelitian	68
B. Deskripsi Hasil Penelitian	74
1. Data Angket Sebelum Perlakuan	74
2. Data Angket Sesudah Perlakuan	80
3. Data Lembar Observasi dan Catatan Lapangan	89
a. Pertemuan 1	89
b. Pertemuan 2	91
c. Pertemuan 3	94
d. Pertemuan 4	97
C. Analisis Data Statistik	100
1. Uji Normalitas	100
2. Uji Homogenitas	102
3. Uji Hipotesis	103
a. Uji Hipotesis 1	104

b. Uji Hipotesis 2.....	106
c. Uji Hipotesis 3.....	108
D. Pembahasan Hasil Penelitian	111
1. Perbedaan Minat Sebelum dan Sesudah Penerapan dengan Strategi Permainan Ular Tangga.....	111
2. Perbedaan Minat Sebelum dan Sesudah Penerapan dengan Metode Konvensional.....	113
3. Perbedaan Minat Sebelum & Sesudah Treatment.....	115
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	120
A. Kesimpulan	120
B. Implikasi	121
C. Rekomendasi.....	122
1. Siswa	122
2. Guru.....	123
3. Sekolah.....	123
4. Bagi Peneliti Selanjutnya	123
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa.....	22
Tabel 2.2. Tiga Dimensi dalam Mengkaji Fenomena Sosial	27
Tabel 3.1. Desain Nonequivalent Control Group Design	40
Tabel 3.2. Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	42
Tabel 3.3. Lembar Observasi	48
Tabel 3.4. Lembar Kuesioner	51
Tabel 3.5. Kriteria Presentase Minat Belajar Siswa	52
Tabel 3.6. Hasil Uji Validitas Lembar Kuesioner	55
Tabel 3.7. Hasil Uji Reabilitas	58
Tabel 4.1. Jadwal Mengajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	69
Tabel 4.2. Daftar Siswa Kelas VII-H SMPN 4 Cimahi	69
Tabel 4.3. Daftar Siswa Kelas VII-G SMPN 4 Cimahi	72
Tabel 4.4. Indikator Rasa Senang	74
Tabel 4.5. Indikator Ketertarikan	75
Tabel 4.6. Indikator Perhatian.....	77
Tabel 4.7. Indikator Keterlibatan	78
Tabel 4.8. Indikator Rasa Senang	80
Tabel 4.9. Indikator Ketertarikan	82
Tabel 4.10. Indikator Perhatian.....	84
Tabel 4.11. Indikator Keterlibatan	86
Tabel 4.12. Uji Normalitas.....	101
Tabel 4.13. Uji Homogenitas	103
Tabel 4.14. Uji Hipotesis 1	104
Tabel 4.15. Uji Hipotesis 2	107
Tabel 4.16. Uji Hipotesis 3 Kelas Kontrol.....	108
Tabel 4.17. Uji Hipotesis 3 Kelas Eksperimen	109

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1.	Grafik Sebelum Treatment	79
Grafik 4.2.	Grafik Sesudah Treatment	88
Grafik 4.3.	Grafik Minat Belajar Kelas Eksperimen	111
Grafik 4.4.	Grafik Perbedaan Minat Pada Kelas Kontrol	114
Grafik 4.5.	Perbedaan Sebelum Treatment	116
Grafik 4.2	Perbedaan Sesudah Treatment	117

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1.	Bagan Berfikir	37
------------	----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Rumus Uji Validitas	58
Gambar 3.2. Rumus Uji Reabilitas	57
Gambar 3.3. Rumus Uji Homogenitas	59
Gambar 3.4. T-test	60
Gambar 4.1. Gambar Struktur Organisasi SMPN 4 Cimahi	67
Gambar 4.2. Denah Kelas Eksperimen SMPN 4 Cimahi	71
Gambar 4.3. Denah Kelas Kontrol SMPN 4 Cimahi	73