

**PENGARUH PERMAINAN GAME BLOCK PUZZLE TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR INPRES MBONGAWANI
ENDE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUBPOKOK
BAHASAN KELILING DAN LUAS PERSEGI
DAN PERSEGIPANJANG**

SKRIPSI



**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

SEBASTIANUS AMO
NIM: 2015271232

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES
ENDE
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN GAME BLOCK PUZZLE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR INPRES MBONGAWANI ENDE
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUBPOKOK BAHASAN
KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG**

SEBASTIANUS AMO

NIM : 2015271232

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Gregorius Sebo Bito, S.Pd.,M.Pd

NIDN: 0802097901

Marselina Wali, S.Pd.,M.Pd

NIDN: 0801038501

1980
Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Agustinus F. Paskalino Dadi, S.Fil.,M.Hum

NIDN: 0810048201

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN GAME BLOCK PUZZLE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR INPRES MBONGAWANI ENDE
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUBPOKOK BAHASAN
KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG

SEBASTIANUS AMO
NIM : 2015271232

Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Hari : Sabtu
Tanggal : 14 Agustus 2021

PANITIA PENGUJI

1. **Siprianus See, S.Pd.,M.Pd** (.....)
Ketua Penguji/Penguji
2. **Maria Purnama Nduru, S.Psi.,M.Pd** (.....)
Sekretaris Penguji/Penguji
3. **Finsensius Mbabho, S.Pd.M.Pd** (.....)
Anggota Penguji/Penguji
4. **Gregorius Sebo Bito, S.Pd.,M.Pd** (.....)
Anggota Penguji
5. **Marselina Wali, S.Pd.,M.Pd** (.....)
Anggota Penguji

MENGESAHKAN

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Ketua
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores


Dr. Sofia Sa'o, M.Pd
NIDN. 0806057201


Agustinus F. Paskalino Dadi, S.Fil.,M.Hum
NIDN: 0810048201

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sebastianus Amo

NIM : 2015271232

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam isi skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini telah dideteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan diatas 20% sehingga dinyatakan layak.

Ende, Agustus 2021
Yang Membuat Pernyataan



Sebastianus Amo
NIM: 2015271232

MOTTO

“BELAJAR DARI KEGAGALAN
ADALAH HAL YANG BIJAK”

Kraton Ralaks

PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan untuk :

1. Yesus Kristus yang senantiasa menyertai peneliti dalam meneliti hidup ini
2. Yang tercinta Almahrum Bapak Frederikus Ledo dan mama Yosefina Boy yang telah bersusah payah melahirkan dan membesarkan serta membiayai hidup peneliti sejak kecil hingga sampai sekarang.
3. Yang tercinta kakak Yanti, Kakak Yeni serta keluarga besar lainnya yang selalu memberi dorongan kepada peneliti hingga sekarang.
4. Yang tercinta istri Yuliana Horet Koten dan anak No Edy yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada penulis.
5. Yang tercinta Bapak mantu Silvester Bisu Koten dan mama mantu Eusabia Sigo Ritan serta adik ipar Amon dan Yongki yang selalu mendukung penulis hingga sekarang.
6. Kepala Dinas penanaman modal kabupaten Ende, KESBANGPOL Ende, dan Kepala Sekolah SDI Mbongawani, yang telah memberikan kesempatan dan kerjasama yang baik sehingga pelaksanaan penelitian bekerja dengan lancar.
7. Teman-teman HKG Ende yang selalu membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Almamater tercinta Universitas Flores Ende.
9. Agama, Bangsa, dan Negara Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Peneliti sungguh menyadari bahwa karya sekecil apapun dapat diselesaikan karena campur tangan Tuhan.

Peneliti juga menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya (secara khusus) kepada :

1. Ketua Yayasan perguruan tinggi universitas flores
2. Rektor dan wakil Rektor Universitas Flores
3. Dekan dan wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, para dosen dan karyawan karyawan
5. Pembimbing I Gregorius Sebo Bito, S. Pd., M. Pd dan pembimbing II Marselina Wali S.pd., M.pd yang telah mengorbankan waktu dan tenaga untuk membimbing peneliti sehingga dapat selesainya skripsi ini.
6. Kepala Dinas Kesbangpol Ende, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Sekolah Dasar Inpres Mbongawani yang telah memberi kesempatan dan kerja sama yang baik sehingga pelaksanaan penelitian berjalan lancar.
7. Bapak, Mama dan Kakak-kakak yang sudah membiayai serta memberi motivasi kepada peneliti.

8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian Skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat di harapkan. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih atas semua kebaikan yang peneliti dapatkan, peneliti juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Ende, Juli 2021

Penulis

ABSTRAK

SEBASTIANUS AMO. 2015271232. Sebastianus Amo@gmail.com Pengaruh Permainan Game Block Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Inpres Mbongawani Ende Pada Mata Pelajaran Matematika Subpokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegipanjang”. Skripsi: Ende. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, Ende, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Permainan Game Block Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Inpres Mbongawani Ende Pada Mata Pelajaran Matematika Subpokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegi panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh permainan *game block puzzle* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Inpres Mbongawani Ende pada mata pelajaran Matematika Subpokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegipanjang (2) mengetahui perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sub pokok bahasan keliling dan luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan *game block puzzle* dan konvensional.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan *design pre-test dan post-test*. Hasil penelitian eksperimen ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *game block puzzle* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Inpres Mbongawani Ende pada mata pelajaran Matematika Subpokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegi panjang. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan menggunakan *game block puzzle* pada pembelajaran matematika dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Atau dengan kata lain penggunaan *game block puzzle* dan tanpa menggunakan media (konvensional) oleh guru akan menghasilkan minat belajar pada pembelajaran matematika yang berbeda.

Kata kunci: Block Puzzle, Minat Belajar

ABSTRACT

SEBASTIAN AMO. 2015271232. Sebastianus Amo@gmail.com The Influence of Block Puzzle Game Game on Learning Interest of Elementary School Students of Inpres Mbongawani Ende in Mathematics Subjects, Sub-topics of Circumference and Area of Squares and Rectangles". Thesis: Ende. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Flores, Ende, 2021.

This study aims to determine how the influence of the Block Puzzle Game Game on the Learning Interest of the Mbongawani Ende Elementary School Students in the Mathematics Subjects of the Circumference and Area of Square and Rectangles.

This study aims to: (1) determine the effect of playing block puzzle games on students' interest in learning at the Inpres Mbongawani Ende Elementary School in Mathematics Sub-topics of Circumference and Area of Squares and Rectangles (2) find out differences in student interest in learning in Mathematics subjects, sub-subjects of discussion. perimeter and area of squares and rectangles using block puzzle and conventional games.

The type of research used is experimental with pre-test and post-test designs. The results of this experimental research can be concluded that there is an effect of playing block puzzle games on the learning interest of the students of the Inpres Mbongawani Ende Elementary School in the Mathematics subject of the Circumference and Area of a Square and Rectangle. The results also show that there is a difference in the average student interest in learning between the experimental class using block puzzle games in mathematics learning and the control class using the conventional method. Or in other words, the use of block puzzle games and without using (conventional) media by the teacher will generate interest in learning in different mathematics lessons.

Keywords: Block Puzzle, Interest in Learning

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Defenisi Operasional Judul	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Teori Belajar Kognitif	7
B. Minat Belajar.....	8
C. Game Block Puzzle	9
D. Materi Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang	9
E. Kerangka Penelitian	11
F. Hipotesis Penelitian.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Jenis Penelitian	13
B. Variabel Penelitian.....	13
C. Pendekatan Penelitian	14
D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	14

E. Prosedur Penelitian.....	15
F. Analisis Data	18
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	25
a. Sejarah Lokasi Penelitian	25
b. Keadaan Guru	25
c. Keadaan Siswa.....	26
d. Sarana dan Prasarana.....	27
e. Deskripsi Tugas Guru.....	27
f. Visi dan Misi SDI Mbongawani.....	29
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan	38
1. Pengaruh Permainan Game Block Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa SDI Mbongawani Ende Pada Mata Pelajaran Matematika.....	38
2. Perbedaan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 4.1 Keadaan Guru di SDI Mbongawani.....	26
Tabel 4.2 Keadaan siswa Sekolah Dasar Inpres Mbongawani	26
Tabel 4.3 Data Lulusan Sekolah Dasar Inpres Mbongawani	26
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana di SDI Mbongawani.....	27
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	32
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	33
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Homogenitas Data Post Kelas Eksperimen dan Post Kelas Kontrol.....	34
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Hipotesis <i>Paired Sample Test</i>	35
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Statistik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan	36
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan <i>Independent Sample t Test</i>	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kerangka Penelitian.....	11
------------------------------------	----