

ABSTRAK

IBNU FAJAR. 2020. PENGARUH MEDIA PERMAINAN UNO STACKO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA POKOK BAHASAN SEJARAH MASUKNYA ISLAM DI INDONESIA KELAS X MIPA 5 SMA NEGERI 1 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2019/ 2020. Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan sejarah masuknya Islam di Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/ 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Designs. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tasikmalaya sebanyak 274 siswa yang terbagi kedalam 8 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 5 dengan jumlah 34 siswa, sampel ini diambil dengan Purposive Sampling Technique. Instrumen penelitian ini berupa angket minat belajar sebanyak 21 butir pernyataan yang telah melalui uji validitas. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan Software Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 25.0 for windows.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Uno Stacko berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh Hasil pengolahan data menggunakan Uji Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi atau Sig (2-tailed) sebesar 0,003. maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka terdapat pengaruh penggunaan media permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan sejarah masuknya Islam di Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/ 2020.

Kata kunci: Uno Stacko, Pelajaran Sejarah, Minat Belajar.

ABSTRACT

IBNU FAJAR. 2020. THE EFFECT OF UNO STACKO GAME MEDIA ON STUDENTS LEARNING INTEREST IN INDONESIAN HISTORY SUBJECTS OF THE SUBJECT MATTER OF HISTORY OF THE ENTRY OF ISLAM IN INDONESIA CLASS X MIPA 5 IN TASIKMALAYA PUBLIC HIGH SCHOOL 2019/2020. Majoring in History Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University.

The Writing of this thesis aims to determine the effect uno stacko game media in Indonesian History subjects of the subject matter of history of the entry of Islam in Indonesia on Students learning interest Class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya 2019/2020. The method used in this study is Pre-Experimental Designs. The population in this study was all X MIPA SMA Negeri 1 Tasikmalaya classes with 274 students divided into 8 class. The sample in this study was X MIPA 5 class with 34 Students, this sample was taken by Purposive Sampling technique. This research instrument was in the form of a questionnaire of learning interest of 21 statements that had been passed through the validity test. Technical data analysis was performed using Software Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 25.0 for windows.

The results of this study indicate that the media game uno stacko had an effect on student interest learning. This is evidenced by the results of managing data using by Paired Samples Test, significance value is obtained or Sig (2-tailed) of 0,003. It can be concluded significance value is $< 0,05$ so that H_a is accepted and H_o is rejected. Then there is the influence of the use of uno stacko game media in Indonesian History subjects of the subject matter of history of the entry of Islam in Indonesia on Students learning interest Class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya 2019/2020.

Keywords: Uno Stacko, History learning, Interest to learn.