

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR IPA SISWA PADA KURIKULUM
MERDEKA DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH**



SKRIPSI

Oleh:

RANIATI

NIM. 2131013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN**

2025

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR IPA SISWA PADA KURIKULUM
MERDEKA DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Rani Yati

2131013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pasir Pengaraian
Menyatakan bahwa**

RANI YATI

NIM. 2131013

Telah menyelesaikan ujian akhir untuk Pendidikan Strata 1 (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Fisika
Pada Tanggal 30 Juli 2025



Dr. PIPIT RAHAYU, M.Pd

NIP. 198601312009032002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR IPA SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA
DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH**

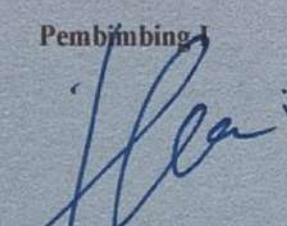
Skripsi

Disusun oleh

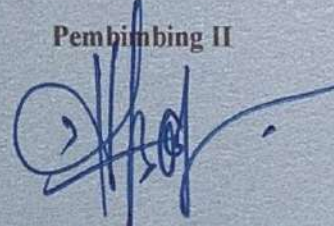
NAMA : RANI YATI
NIM : 2131013
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN FISIKA

Disetujui oleh

Pembimbing I


HAMID SYAHROPL, M.Pd
NIDN. 1002049303

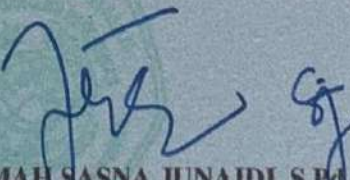
Pembimbing II


IKA DARUWATI, S.Pd., M.Sc
NIDN. 1008068801

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Fisika


NURHIKMAH SASNA JUNAIDI, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1008069301

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa

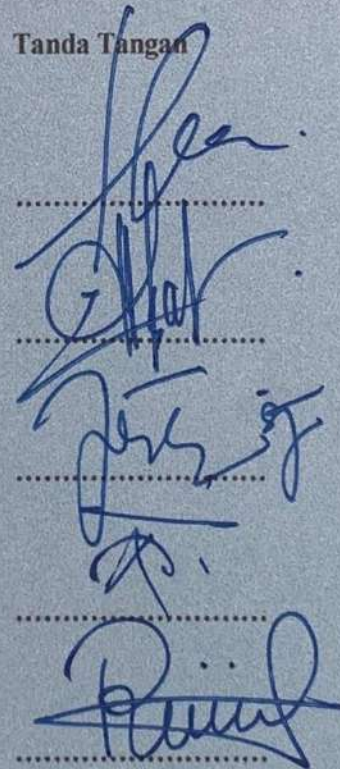
RANI YATI
NIM. 2131013

Telah dipertahankan di depan dewan penguji dari Program Studi Pendidikan Fisika FKIP pada tanggal 30 Juli 2025 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

1. HAMID SYAHROPI, M.Pd
NIDN. 1002049303
Ketua
2. IKA DARUWATI, S.Pd., M.Sc
NIDN. 1008068801
Sekretaris
3. NURHIKMAH SASNA JUNAIDI, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1008069301
Anggota
4. AZMI ASRA, S.Si., M.Pd
NIDN. 1014078004
Anggota
5. RINDI GENESA HATIKA, M.Sc
NIDN. 1001039001
Anggota



LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rani Yati
NIM : 2131013
Program Studi : Pendidikan Fisika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Pasir Pengaraian

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul: "Pengaruh *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar IPA Siswa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah", adalah benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun di masyarakat dan hukum Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 30 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is yellow and red, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METRAI', and 'TEPAKEL'. A unique alphanumeric code '38AMX409294708' is printed at the bottom of the stamp.

Rani Yati

NIM. 2131013

PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah”

-HR. Tirmidzi-

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka”

-Ika df-

“Minta pertolongan dengan sabar dan shalat.

Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”

-QS. Al-Baqarah, 153-

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Ayahanda tersayang Sarman dan almarhum ibunda tercinta Darnis yang selalu memberikan doa dan ridho serta kasih sayang yang tak terbatas***
- 2. Keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat (abang, kakak serta keponakan)***
- 3. Terimakasih teman-teman atas motivasi, dukungan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini***
- 4. Dosen pembimbing Bapak Hamid Syahropi, M.Pd dan Ibu Ika Daruwati, M.Sc selaku pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu, menasehati, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai***
- 5. Terkhusus untuk diri saya sendiri yang telah mampu berjuang dan bertahan hingga saat ini, sehat selalu untuk diri sendiri***

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR IPA SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA
DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH**

RANI YATI

Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pasir Pengaraian
2025

ABSTRAK

Rendahnya tingkat kemandirian belajar siswa menjadi tantangan utama dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Rambah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game Based Learning* terhadap peningkatan kemandirian belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII A sejumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan meliputi angket kemandirian belajar yang divalidasi oleh ahli, dan media GBL berupa permainan edukatif interaktif. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar siswa, dari rata-rata 40,40% meningkat menjadi 87,07% atau meningkat sebesar 46,67%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menerapkan media pembelajaran *game based learning* berpengaruh untuk meningkatkan kemandirian belajar IPA di kelas VIII 1 SMP Negeri 3 Rambah.

Kata Kunci: *Game based learning*, Kemandirian belajar, IPA, kurikulum merdeka,

**THE INFLUENCE OF GAME BASED LEARNING TO INCREASE
STUDENT LEARNING ABILITY IN IPA STUDYING ON THE KURIKULUM
MERDEKA IN CLASS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH**

RANI YATI

*Physic Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Pasir Pengaraian University
2025*

ABSTRACT

The low level of student learning independence is a major challenge in implementing the Kurikulum merdeka, especially in science subjects at SMP Negeri 3 Rambah.. This study aims to determine the effect of using Game Based Learning media on increasing the learning independence of 8th grade science students at SMP Negeri 3 Rambah in the context of implementing the Kurikulum Merdeka. This study uses a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design design. The research sample was VIII A class students totaling 25 people. The instruments used include a learning independence questionnaire validated by experts, and GBL media in the form of interactive educational games. Data analysis was carried out by calculating pretest and posttest scores to measure changes in student learning independence. The results showed an increase in student learning independence, from an average of 40.40% increased to 87.07% or increased by 46.67%. So it can be concluded that applying game-based learning media has an effect on increasing the independence of science learning in class VIII 1 SMP Negeri 3 Rambah.

Keywords: *Game based learning, learning independence, science, kurikulum merdeka*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar IPA Siswa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah”**. Terelesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghanturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan serta memberikan bantuan moril maupun materil baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hardianto, S.Pd, M.Pd selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian.
2. Ibu Dr.Pipit Rahayu, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
3. Ibu Nurhikmah Sasna Junaidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika.
4. Bapak Hamid Syahropi M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Ika Daruwati, M.Sc selaku pembimbing II yang telah memberikan kritik, saran, bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian

Bapak Azmi Asra, S.Si., M.Pd, Ibu Rindi Genesa Hatika, M.Sc yang telah membimbing serta memberikan ilmu pengetahuan.

7. Bapak Japris, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Rambah, Ibu Siti Rahmah S.Pd dan Ibu Lisfirda S.Pd selaku guru SMP Negeri 3 Rambah yang telah membantu selama penelitian, juga kepada seluruh majelis guru, staf TU, dan siswa-siswi SMP Negeri 3 Rambah.
8. Kepada kedua orang tua, ayah (Sarman) dan ibu alm (Darnis), abang (Taufik Hidayat, Sukrianto, Yussarron), kakak (Romadoni, Rena Sari) serta keponakan saya yang telah mendoakan,memberi dukungan moral kepada penulis.
9. Kepada Abang saya Taufik Hidayat S.Pd, Sukrianto, Yussarron dan kakak saya Roma Doni, Rena Sari, kakak dan Abang ipar saya, dan untuk inisial MA terima kasih telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Kepada Nenek saya (Ummi Kalsum) yang selalu mengingatkan saya akan berbuat kebaikan dan selalu mendukung penulis.
11. Sahabat Fisika 21 yang telah memberikan dorongan dan semangat yang tidak pernah putus kepada penulis.
12. Kepada sahabat saya yang ada di kos hijau (Yulinda Arianti, Lela Sri Maulana, Ria alviana, Hidayah, Nurhalimah) yang telah memberikan dukungan kepada penulis
13. Kepada keluarga besar kak Rima Agustin Tina terimakasih sudah memberikan saya support dan kepada penulis
14. Kepada semua pihak yang membantu yang tidak bisa penulis sebut satu persatu. Semoga seluruh amal baik yang telah diberikan dapat balasan yang terbaik dari ALLAH SWT Aamiin ya Robbal Alamin.

Semoga seluruh amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT Aamiin ya Robbal alamiin. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, dengan ini

penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Pasir Pengaraian, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTARTABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Definisi Istilah.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 <i>Game Based Learning</i> iPada ProsesPembelajaran	13
2.1.2 Kurikulum Merdeka.....	18
2.1.3 Belajar	20
2.1.4 Kemandirian Belajar	21
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	27
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Konseptual.....	37
BAB III METODOLOGI iPENELITIA	
3.1 Jenis Penelitian.....	38
3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian	38
3.2.1 Waktu Penelitian.....	38
3.2.2 Lokasi Penelitan.....	38
3.3 Prosedur Penelitian	39
3.4 Populasi dan Sampel	40
3.4.1 Populasi.....	40
3.4.2 Sampel.....	40

3.5 Instrumen Penelitian	41
3.5.1 Lembar Validasi.....	41
3.5.2 Angket	42
3.6 Analisis Data	42
3.6.1 Uji Validitas	42
3.6.2 Analisis DataValidasi Modul	45
3.6.3 Analisis Data Media Pembelajaran <i>game Based Learning</i>	47
3.7 Teknik Analisis Data	48
3.7.1 Analisis Angket iKemandirianBelajar	49
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi DataHasil Penelitian.....	51
4.2.1 Analisis Angket Awal dan Angket Akhir Secara Keseluruhan	52
4.2.2 Analisis Angket per Pernyataan	53
4.2.3 Analisis Angket Awal Per indikator.....	54
4.2.4 Analisis Angket Akhir per Indikator	57
4.3 Pembahasan	60
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
 DAFTAR PUSTAKA.....	70
 LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Hasil Angket Kemandirian Belajar	4
2. Desain Penelitian	38
3. Kategori Validasi.....	43
4. Daftar Nama Validator Angket kemandirian Belajar Siswa	44
5. Validasi Angket Kemandirian Belajar Siswa	44
6. Daftar Nama Validator modul.....	45
7. Validasi Modul.....	46
8. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Game Based Learning	47
9. Validasi Media Pembelajaran Game Base Learning	47
10. Skor Item Skala Likert Angket	48
11. Indikator kemandirian belajar siswa	49
12. Kriteria kemandirian belajar IPA.....	50
13. Kriteria Taraf Keberhasilan Kemandirian Belajar Siswa	50
14. Data Skor Angket Kemandirian Belaja Siswa	52
15. Hasil Analisis Angket kemandirian Belajar Siswa	53
16. Hasil Analisis Jawaban Siswa pada Angket Awal.....	55
17. Hasil Analisis Jawaban Siswapada Angket Akhir	57
18. Hasil Analisis Angket kemandirian Belajar Berdasarkan Indikator	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. FroggyJumps.....	17
2. Kerangka Konseptual.....	37
3. Grafik Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa	60
4. Grafik Rata-rata Perbandingan Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	76
2. Tabel Nama	95
3. Lembar Angket.....	96
4. Perhitungan Angket Awal	99
5. Rekapitulasi Jawaban Angket Akhir	100
6. Perhitungan Angket Awal	101
7. Perhitungan Angket Akhir	110
8. Lembar Validasi Modul	119
9. Lembar Validasi Angket	131
10. Lembar Validasi Media Pembelajaran	140
11. Angket Siswa	146
12. Dokumentasi Penelitian.....	158
13. Surat Izin Penelitian	161
14. Surat Balasan Sekolah.....	162