

ABSTRAK

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS
SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Veronica Carolline

Media pembelajaran merupakan salah satu penghubung informasi dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan diwaktu dan kondisi yang tepat dapat mempelancar proses belajar bahkan mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar sesuatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan di luar diri. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi-Eksperimental Design* dalam bentuk *Control Group Design* yang membuat dua kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara *Random*. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan jenis *Purposive sampling* dengan jumlah anggota 68 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini ada pengaruh antara variabel media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa dengan ditunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $17,718 > t_{tabel}$ 2,037 dan nilai signifikasi(2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Adobe Flash Cs6, Minat Belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ADOBE FLASH CS6 BASED SNAKE AND LADDER LEARNING MEDIA ON STUDENT' S INTEREST IN HISTORY FOR CLASS X IPS AT SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG FOR THE ACADEMIC YEAR 2021/2022

By

Veronica Carolline

Learning media is one of the links of information in learning activities. The media used at the right time and in the right conditions can facilitate the learning process and even affect student learning interest. Interest in learning something a sense of preference and a sense of attachment to a thing or activity, without anyone telling. Interest is basically the acceptance of a relationship between oneself and outside oneself. So the purpose of this study was to determine the magnitude of the effect of using adobe flash cs6-based snake ladder learning media on students' interest in learning in history subjects for class X Social Sciences SMA Negeri 5 Bandar Lampung in the 2021/2022 academic year. This research is an experimental study with a Quasi-Experimental Design in the form of a Control Group Design which makes two experimental groups that are not selected randomly. The sample in this study used a non-probability sampling technique with purposive sampling type with a total of 68 students who were divided into 2 classes, namely the experimental class and the control class. The results of this study indicate that there is an influence between the learning media variables based on adobe flash cs6 snakes and ladders on students' interest in learning, it is shown that the t_{count} value is $17.718 > t_{table} 2.037$ and the significance value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence between the adobe flash cs6-based snake and ladder learning media on students' interest in learning in history subjects for class X Social Sciences SMA Negeri 5 Bandar Lampung in the 2021/2022 academic year.

Keywords: *Learning Media, Adobe Flash Cs6, Interest in Learning*