

**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**

(Skripsi)

Oleh

Veronica Carolline

1813033018



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2022

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 ditunjukan 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*

**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

Skripsi

Veronica Carolline

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2022

Judul Skripsi : **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**

Nama Mahasiswa : **Veronica Carolline**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813033018**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**


Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu



Drs. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1 005

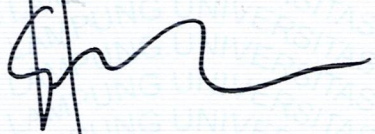

Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.
NIP 231804920930201

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

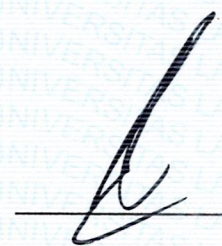

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001


Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP 19811225 200812 1 001

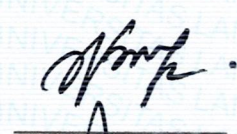
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

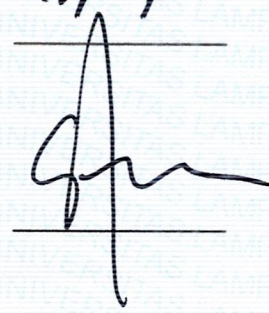
Ketua : Drs. Maskun, M.H.



Sekretaris : Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Suparman Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Agustus 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Veronica Carolline

NPM : 1813033018

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Unila

Alamat : Jalan Ryacudu Blok A.18, Kecamatan Sukarame, Kota
Bandar Lampung, Provinsi Lampung

dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.



Bandarlampung, 28 Agustus 2022


Veronica Carolline

NPM. 1813033018

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Veronica Carolline. Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 28 Februari 2000, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Robinson dan Ibu Erlina. Pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 2 Harapan Jaya (2006-2012), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 29 Bandar Lampung (2012-2015), melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 05 Bandar Lampung (2015-2018) dan pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung dan pada semester VI juga penulis telah melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 29 Bandar Lampung, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada organisasi FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa) menjadi Anggota Bidang Penelitian tahun 2019.

MOTTO

*“ Here are the most important pieces of advice. One,
Rememeber to look up at the stars and not down at your feet.
Two, never give up work. Work gives you meaning and purpose.
Three, if you are lucky enough to find love, remember it is rare
and dont,t throw it way”*

(stephen Hawking)

*“ There’s no dream that you can’t achieve. Every dream can
came true. So please dont’t think that you can’t do.
Try everything”*

(Verónica Caroline)

“Be you, be unique be crazy, you ‘re beautiful”

(Ten Lee)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat serta Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Robinson dan Ibu Erlina serta Nenek Ibu Mukiyah dan Kakek Bapak Mukiyat (alm) yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan dan kesabaran. Terima kasih atas setiap tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan mendoakan saya agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi, mendoakan keberhasilan saya, sungguh semua yang telah diberikan tidak mungkin terbalaskan

Untuk almamater tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamin

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti, M.Si. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus bapak Pembahas Skripsi penulis, terimakasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung
7. Bapak Drs. Maskun, M.H. selaku Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd. selaku Ibu Pembimbing Akademik dan Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di program pendidikan sejarah Universitas Lampung.
10. Ibu Drs. Hj. Hayati Nufus, M.Pd , selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bandar Lampung, Bapak Mustakim, S.Kom., M.M, selaku Wakil Kurikulum SMA Negeri 5 Bandar Lampung, Ibu Dwi Agustina, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah telah memberikan arahan dan motivasinya pada saat melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang telah membantu saya selama melakukan penelitian.
11. Teruntuk adik saya Alfito Zacky Armadeta, terimakasih selalu memberi semangat dan dukungannya selama saya menempuh pendidikan.
12. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2018 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 28 Agustus 2022

Veronica Carolline

NPM. 1813033018

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	vii
I. Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.1 Manfaat Praktis	6
1.5 Kerangka Pikir	7
1.6 Paradigma.....	8
1.7 Hipotesis.....	9
II. Tinjauan Pustaka	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.1.2 Jenis- Jenis Media Pembelajaran	14
2.1.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran	16
2.1.2 Media Pembelajaran Digital	18
2.1.3 Aplikasi Adobe Flash Cs6	20
2.1.4 Media Permainan	22
2.1.4.1 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	25
2.1.4.2 Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga	27
2.1.5 Minat Belajar	28
2.1.5.1 Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat Belajar	31
2.1.5.2 Indikator Minat Belajar	33
2.1.6 Pembelajaran Sejarah.....	35
2.2. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
III. Metodologi Penelitian	
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	39
3.1.1 Objek Penelitian	39
3.1.2 Subjek Penelitian	39
3.1.3 Tempat Penelitian	39
3.1.4 Waktu Penelitian	39
3.2 Metode Penelitian	39

3.3 Desain Penelitian	40
3.4 Populasi dan Sampel	42
3.4.1 Populasi.....	42
3.4.2 Sampel.....	43
3.5 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	44
3.5.1 Variabel Penelitian	44
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	45
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6.1 Kuesioner Atau Angket.....	46
3.7 Instrumen Penelitian	46
3.8 Uji Prasyarat Instrumen	48
3.8.1 Uji Validitas Angket	48
3.8.2 Uji Reliabilitas Angket	51
3.9 Teknik Analisis Data.....	53
3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif	54
3.9.2 Uji Prasyarat Analisis	56
3.9.2.1 Uji Normalitas	56
3.9.2.2 Uji Homogenitas.....	56
3.9.3 Pengujian Hipotesis	57
IV. Hasil Dan Pembahasan	
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	58
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian	60
4.1.4.1 Hasil Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Adobe Flash Cs6.....	60
4.1.4.2 Hasil Angket Minat Belajar.....	62
4.1.4 Analisis Statistik Deskriptif	66
4.1.4 Hasil Uji Prasyarat	74
4.1.4.1 Hasil Uji Normalitas	74
4.1.4.2 Hasil Uji Homogenitas	76
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis.....	76
4.2 Pembahasan.....	79
V. Simpulan dan Saran	
5.1 Simpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
Daftar Pustaka.....	84
Lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian	41
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi	42
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Angket	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6.....	47
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Sejarah Siswa	47
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6.....	50
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	50
Tabel 3.8 Interpretasi Nilai Realibilitas	52
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Pembelajaran dan Minat Belajar	53
Tabel 3.10 Kriteria Pengkategorian	55
Tabel 4.1 Data Hasil Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6	61
Tabel 4.2 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.3 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6.....	66
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Interval Media Pembelajaran Ular Tangga Bebasis Adobe Flash Cs 6.....	67
Tabel 4.6 Frekuensi Pengkategorian Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6.....	68
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa.....	69
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Interval Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.9 Frekuensi Pengkategorian Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Interval Kelas Kontrol	73
Tabel 4.11 Frekuensi Pengkategorian Minat Belajar Kelas Kontrol	73
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas.....	76
Tabel 4.14 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	77
Tabel 4.15 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.6 Paradigma Penelitian	8

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat kompleks yang diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang baik agar mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan (Lubis,2016:150). Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan perbaikan dari waktu ke waktu demi tercapainya generasi emas Indonesia yang berpendidikan tinggi dan berkarakter. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan pembelajaran yang merupakan unsur penting dalam pendidikan tersebut.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya (Pane,2017:335). Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane,2017:338). Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai minat belajar sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.

Salah satu usaha untuk memperbaharui dunia pendidikan adalah dengan menciptakan iklim pembelajaran yang mengaktifkan siswa yaitu dengan menggunakan cara-cara mengajar yang tidak konvensional lagi. Di era sistem pendidikan yang semakin modern seperti sekarang ini sangat dibutuhkan media pendidikan guna membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dalam kegiatan belajar mengajar, agar proses pembelajaran khususnya dan proses pendidikan pada umumnya dapat berjalan secara efisien dan efektif. Hal ini dikarenakan semakin beragam dan luasnya materi pembelajaran yang dapat disampaikan oleh tenaga pendidik. Tenaga pendidikan disini tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar atau penyampaian

pesan-pesan pendidikan, sudah seharusnya tenaga pendidik dapat berkembang melalui media pembelajaran yang semakin beragam serta bervariasi (Wiliyanti,2017:3).

Guru dapat menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran yang dapat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan guna mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021:69).

Hasil observasi dan wawancara proses pembelajaran di kelas X IPS di SMA Negeri 5 Bandar Lampung cenderung menggunakan buku paket, papan tulis dan sesekali menggunakan media *power point*. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya. Penggunaan buku-buku paket yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks masih lebih banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sejarah guru cenderung hanya menggunakan metode konvensional yang berlangsung satu arah yang

mengandalkan guru sepenuhnya dalam menyampaikan materi sehingga kejenuhan dan kebosanan sering menghinggapi sebagian besar siswa, pencapaian hasil belajar siswa pun menjadi kurang maksimal dan siswa pun terlihat pasif dalam mengikuti pelajaran. Oleh sebab itu perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran. Salah satunya dengan meningkatkan minat siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta penggunaan bahan ajar yang sesuai.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *software* aplikasi *adobe flash cs6* yang diaplikasikan dengan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik, bekerja sama, dan mentaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang akan menyebabkan permainan ular tangga sangat disenangi oleh peserta didik

Pada penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran Ular tangga berbasis *software* aplikasi *adobe flash cs6* pada mata pelajaran Bahasa Prancis layak digunakan sebagai media pembelajaran, kelayakan tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli media dan guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa, selain itu media pembelajaran berbasis *software* yang umum digunakan diantaranya adalah aplikasi *adobe flash cs6*. Keunggulan

adobe flash CS6 merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini, ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik (Sedyaningsih,2016:67).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu mendorong minat belajar pada peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran termasuk dalam mata pelajaran sejarah (Jannah,2009:2). Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan sebelumnya namun ditambahkan lagi nilai akhir atau skor pada permainan (*games*). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Saat ini perangkat yang mampu menggunakan berbagai jenis media (audio, video, animasi) adalah komputer, laptop dan hp. Gabungan dari berbagai media dengan adanya unsur timbal balik dikenal dengan istilah *multimedia interaktif*. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran berbasis *software*. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“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 ”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash CS6* terhadap minat belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah : untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan seseorang diharapkan akan mendapatkan manfaat tertentu. Begitu pula dengan penelitian ini diharapkan mendatangkan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai media pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6*.
- b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai penggunaan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* sebagai upaya meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran sejarah.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Bagi guru, yaitu penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menerapkan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk meningkatkan minat siswa pada pelajaran sejarah.
- c. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan media pembelajaran untuk lebih mengarah kepada proses berpikir kritis.
- d. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

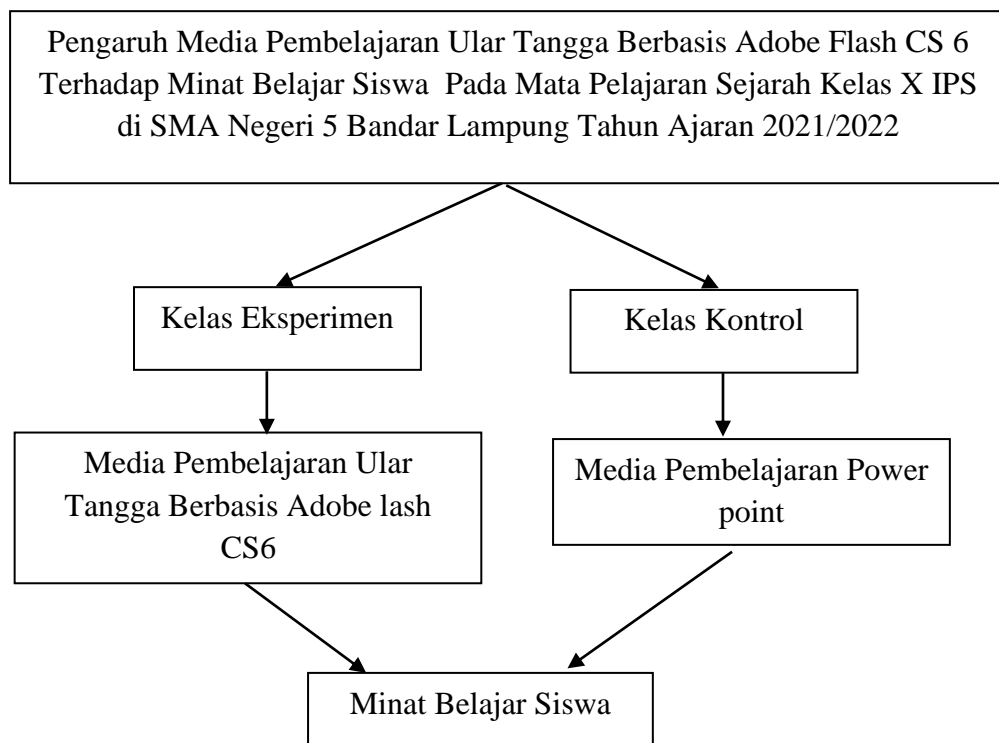
1.5 Kerangka Pikir

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Namun dalam proses pembelajaran sejarah yang dilakukan dengan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran sejarah selama ini belum mampu mengoptimalkan minat belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman pentingnya dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6*, yang diharapkan mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik yang membuat siswa mempunyai dorongan dan

semangat minat belajar dalam proses pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran 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 menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental Design* dalam bentuk *Non-Equivalent Group* maka ada dua kelompok subjek yang akan diberi perlakuan. Kelompok pertama berperan sebagai kelas eksperimen dengan diberikan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6*, sedangkan kelompok kedua yakni kelas kontrol diberikan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point*.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1.6 Paradigma Penelitian

1.6 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_a : Terdapat 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.

H_o : Tidak ada 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.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Menurut Sugiyono (2016:87) tinjauan pustaka merupakan peninjauan kembali terhadap pustaka-pustaka yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

2.1.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi, istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Falahudin,2014:108). Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara

guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih efektif (Hamid,2020:4).

Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain, buku, tape recorder, video, film, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Jannah,2009:2). Menurut *Association of education and Communication Technology* (AECT) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran (Muhson,2010:2), maka media pembelajaran merupakan unsur penting dalam suatu proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran media pengajaran merupakan wadah penyaluran dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan atau siswa. Menurut Yusufhadi Mairso memberikan batasan media pengajaran sebagai salah satu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Mahnun,2012:28). Berdasarkan pendapat ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian,

minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Proses penyampainnya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Menurut Levi Lenz mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu :

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi Kognitif

Terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan

untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal (Aghni,2018:100-101).

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar dapat menyajikan instruksi yang efektif, disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Menurut Hamalik pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu :

1. Mendapatkan menumbuhkan motivasi belajar siswa karena proses belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.

2. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata .
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, melakukan langsung dan memerankan (Nurseto,2011:22).

Maka manfaat dan fungsi media dalam proses mengajar yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Pengajaran yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai Jenis media pembelajaran memiliki macam-macam yang berbeda dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran terdapat berbagai cara untuk menggolongkan media yaitu penggolongan

berdasarkan karakteristik fisik, sifat, kompleksitas ataupun pada pemakai. Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda secara umum bercirikan tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual dan gerak.

Menurut Rudy Brets, ada tujuh klasifikasi media, yaitu :

1. Media audio visual gerak seperti : film yang terdapat pada televisi, sebuah video, serta berbentuk animasi.
2. Media audio visual diam, seperti : sebuah film rangkai suara, dengan sebuah halaman suara, serta suara yang berbentuk sound slide.
3. Audio semi gerak, seperti : tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti : film bisu.
5. Media visual diam, seperti : halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri
(Muhson,2010:6-7).

Macam-macam media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, penggunaan media harus dipertimbangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik peserta didik dan melihat tujuan pembelajaran seta sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah (Komariah, 2016:89). Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka Media Pembelajaran mengalami pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi media dapat dibagi menjadi empat kelompok yaitu:

1. Teknologi cetak adalah cara atau membuat menyampaikan materi mulai proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku, dan bahan-bahan materi statis
2. Teknologi audio Visual adalah cara membuat atau menyampaika materi dengan menggunakan media mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
3. Teknologi berbasis komputer merupakan cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan suatu perangkat sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*.
4. Teknologi gabungan adalah cara membuat atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Dari beberapa klasifikasi media pembelajaran tersebut, media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran tradisional dapat berupa media dua dimensi dan cetakan. Media pembelajaran modern dapat berupa rekaman *video* atau televisi (Arsyad,2014:32).

2.1.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa

media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu :

1. Ketepatan sesuai tujuan pembelajaran, merupakan media pembelajaran dipilih melalui landasan tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan tersebut memiliki pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis.
2. Dukungan terhadap isi atau materi bahan ajar, yaitu bahan pelajaran yang memiliki fakta, prinsip konsep dan umum memerlukan adanya media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam belajar.
3. Kemudahan memperoleh media, yaitu media yang digunakan dapat diperoleh atau mudah dibuat oleh pendidik. Media yang dapat digunakan berupa yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar serta dapat dibuat dengan mudah dan tidak mengeluarkan banyak biaya.
4. Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting, kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik akan memperoleh pemahaman yang baik. Maka diperlukan adanya keterampilan guru dalam proses interaksi dengan siswa.
5. Sesuai dengan tingkat berpikir siswa, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa (Nurrita,2018:181-182).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pembelajaran, dapat penulis simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan sesuatu yang sifatnya abstrak menjadi konkret, seperti halnya dalam pembelajaran. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.2 Media Pembelajaran Digital

Media Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Perangkat digital yang paling sering ditemui adalah : Komputer, table, *smartphone*, kamera digital, jam digital dan TV digital. Beberapa perangkat inilah yang sering digunakan untuk membuat dan mengoperasikan media pembelajaran digital. Contoh media pembelajaran digital anatara lain adalah : Berkas foto, poster digital, berkas audio dan video digital, serta dokumen-dokumen digital yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Hamdan, 2021: 3)

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki perkembangan dimulai dari penggunaan perangkat *Audio Visual Aid* (AVA) untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas, dilanjutkan dengan penggunaan komputer sebagai media untuk mengakses dan

mengolah informasi, penggunaan *software* pada komputer memudahkan proses pengolahan dan pertukaran informasi (Melyani, 2019 :15). Media digital dapat menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif. Media interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks (Wijaya,2021:5).

Media digital merupakan salah satu komponen yang berbentuk komputer, Internet, gadget, PDA dan peralatan digital lain. terdapat empat kategori utama dalam media digital yaitu:

- a. Media komunikasi interpersonal seperti email.
- b. Media permainan interaktif seperti game.
- c. Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di internet.
- d. Media partisipatoris seperti ruang chat di internet (Ibrahim,2014:2).

Materi yang diajarkan perlu dirancang secara menarik dan memudahkan peserta didiknya dengan dikemas menggunakan media digital. Seseorang guru wajib menguasai dan terampil menggunakan media digital dan metodologi pengajaran sehingga guru dapat membuat media digital secara mandiri. Tidak itu saja, seseorang guru juga harus senantiasa melakukan evaluasi, untuk bisa memperoleh suatu pengukuran secara objektif tentang keberhasilan belajar mengajar (Kurniasih,2019:89-90). Pemanfaatan teknologi tersebut dirancang dan dibuat untuk membantu penyampaian informasi kepada siswa yang mungkin tidak dapat disampaikan langsung oleh guru. multimedia

interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hidayat,2019:14).

Pembelajaran digital disamping memberikan dampak positive dengan selalu berorientasi pada perkembangan teknologi, juga turut memberikan dampak negative seperti menciptakan peserta didik yang berpikir instan karena mereka selalu ingin melakukan hal hal yang mudah dan cenderung malas ketika dihadapkan pada sesuatu yang rumit. Penggunaan teknologi digital jika tidak dibarengi dengan komitmen dan alur yang benar serta tidak didampingi dengan bijak dapat memberikan kebebasan yang tidak terbatas kepada peserta didik dan dapat menimbulkan efek- efek negative diluar konten pembelajaran. Peran guru juga sangat dibutuhkan dalam hal ini untuk selalu mengawasi dan mengarahkan peserta didik agar terhindar dari hal-hal negative sebagai akibat berkembangnya pembelajaran digital di era sekarang ini.

2.1.3 Aplikasi Adobe Flash CS6

Adobe Flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis. Selain digunakan untuk

membuat animasi di website, *flash* juga bisa digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, *movie*, *games*, *banner*, menu interaktif, animasi kartun, dan lain-lain (Sunyoto,2010:1-3).

Adobe Flash CS6 menawarkan beberapa pembaruan yang lengkap dengan penawaran penggunaan lebih menyenangkan. Fasilitas seperti 3D Effects atau transformations dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash CS6* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*CS5*). *Adobe Flash* menyediakan sebuah bahasa scripting untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit. Actionscript juga dapat digunakan dalam pembuatan game di *flash*. fitur dalam *adobe flash CS6* sangat membantu pengguna dalam membuat beragam multimedia. Banyak kecanggihan dan keunggulan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi, diantaranya dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, dapat mengonversikan dan *publish* ke dalam beberapa tipe file (*.swf*, *.html*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*), dan mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor (Rezeki,2018:859). Dengan fitur-fitur yang ada pada program *adobe flash cs6* menjadikan program *Adobe Flash* sebagai media animasi dan presentasi yang mampu mengolah teks atau objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Keunggulan *adobe flash c65* adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh Adobe System Incorporated, yang tidak ada pada *adobe flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *adobe flash cs5*. *Adobe Flash CS6* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperindah serta memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *adobe flash cs6* :

- 1) *Object-Based Animation*
- 2) *Motion Editor Panel*
- 3) *Motion Tween Presets*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 5) *3D Transformations*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool* (Rezeki,2018:860).

2.1.4 Media Permainan

Permainan (*games*) adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Yumarlin,2013:76). Permainan adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental serta emosi anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efek yang positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosi anak (Erfayliana, 2016:133).

Media permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh siswa untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari, merangkai, membentuk atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya. Alat Permainan edukatif juga dikenal sebagai permainan pembelajaran dengan mengambil keuntungan dari prinsip dan teknologi permainan untuk menciptakan materi pendidikan (Indriasih, 2015:37).

Setiap Permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

1. Pemain
2. Lingkungan
3. Aturan-aturan permainan
4. Tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sadirman,2014.76).

Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung, dalam program permainan (*game*) biasanya memuat sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan.

2. Materi

Uraian materi yang dikemas dalam bentuk permainan kuis, peragaan dan bermain peran.

3. Fasilitas

Fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan

4. Tokoh

Tokoh-tokoh pemeran pengganti siswa yang melaksanakan pembelajaran.

5. Penghargaan

Selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan diberikan *reward* tertentu.

6. Evaluasi

Evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau terpisah (Sanjaya, Wina. 2012 : 203)

Menurut Sudarna terdapat dua macam permainan, yakni permainan aktif dan pasif. Permainan aktif adalah permainan yang memiliki banyak gerak, bermain dengan bebas dan spontan atau eksplorasi drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, permainan olahraga. Sedangkan permainan pasif adalah permainan dengan sedikit gerakan memiliki ciri tidak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai, seperti bermain papan bongkar pasang, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain (Khobir, 2009:6). Menurut Sardiman (2014,76) menyatakan bahwa media permainan mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat
5. Permainan bersifat luwes.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan menurut Sadirman permainan juga mempunyai kekurangan seperti : Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa atau warga kelas amatlah penting agar proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien (Sardiman,2014,78).

2.1.4.1 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Setiap permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran (Rahina,2007:36). Permainan tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Hal tersebut membuat permainan ini digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik serta menyenangkan. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari,

sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan diskusi kelompok (Rifi, 2014:6).

Media Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021: 70). Media pembelajaran Ular Tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Rahina, 2017:43). Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan (Catono,2013:4). Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalankan bidak. Permainan ini termasuk dalam kategori “*Board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terisi dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100 serta bergambar ular dan tangga (Husna, 2009: 145). Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan

memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dewi,2017:2093). Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Penggunaan media ular tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai (Dryden & Vos:1999).

2.1.4.2 Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama pada umumnya cara permainan tangga menurut Satya menjelaskan langkah-lang permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Semua pemain memulai permainan dari petak start.
2. Untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu setiap pemain. Pemain yang mendapatkan nilai tertinggi ialah yang mendapatkan giliran pertama.

3. Pada saat gilirannya pemain melempar dadu dan dapat memajukan pion beberapa petak sesuai dengan angka hasil dari lemparan dadu.
4. Bila pemain mendapatkan angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan pionnya terlebih dahulu, kemudian melempar kembali sehingga mendapatkan nilai akhir pada dadu, selanjutnya pion bisa dijalankan sesuai dengan hasil lemparan dadu.
5. Tidak boleh terdapat 1 pion dalam petak yang sama, pemain yang sama akan mengulang digaris start.
6. Jika pion pemain berakhir pada petak yang bergambar tangga maka pion langsung naik ke petak yang bergambar ujung pujuk tangga tersebut.
7. Jika pion pemain berakhir pada petak yang bergambar kepala ular, maka pion tersebut harus turun sampai pada petak yang di tunjuk kepala ular tersebut.
8. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Ratnaningsih, 2014:80).

2.1.5 Minat Belajar

Minat adalah 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. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa

keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Hal terpenting dalam kegiatan belajar adalah membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran yang dihadapinya. Jika minat tersebut dapat ditimbulkan, kegiatan belajar akan lebih baik dan berhasil. Minat dapat dibangkitkan dengan berbagai macam cara, misalnya dengan melengkapi fasilitas belajar, perhatian guru dan nasihat atau dorongan yang dapat membangkitkan minat peserta didik (Slameto, 2015:180).

Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seorang siswa meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa (Gusniwati,2015:32). Menurut Prahmadita dalam proses pembelajaran seseorang peserta didik harus mempunyai minat dalam belajar, dalam meningkatkan minat belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu :

1. Faktor internal

a. Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

b. Cita–Cita

Setiap manusia memiliki cita-cita dalam hidupnya, termasuk para siswa.

c. Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang.

2. Faktor Eksternal

a. Guru

Guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya.

b. Keluarga

Orang tua adalah yang terdekat dalam keluarga, oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seseorang siswa terhadap pelajarannya.

c. Teman pergaulan

Melalui pergaulan, siswa dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrab.

d. Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Fauziah,dkk,2017:49).

Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga semakin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Jadi seorang siswa akan berminat mempelajari masalah-masalah sosial, bilamana intelegensinya telah berkembang sampai pada taraf yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis fakta dan gejala sosial dalam kehidupan sehari-hari, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu

yang sebelumnya tidak mereka minat, namun karena pengaruh teman sebayanya akhirnya berminat. Karena dari kebiasaan tersebut anak meniru yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap yaitu minat.

2.1.5.1 Macam-macam dan Ciri-ciri Minat

Adapun beberapa jenis atau macam-macam minat, Slameto mengelompokkan jenis-jenis minat menjadi sembilan macam, yaitu sebagai berikut :

1. Minat terhadap alam sekitar, adalah minat kepada pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang dan tumbuhan.
2. Minat mekanis, merupakan minat terhadap pekerjaan yang berkaitan dengan mesin atau alat mekanik.
3. Minat menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta dan pemecahan masalah.
5. Minat persuasif, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru pemecahan masalah.
6. Minat leterer, adalah minat merupakan minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
7. Minat musik, adalah minat terhadap alat-alat musik, dan *genre* lagu.

8. Minat layanan sosial, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.

9. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif (Slameto,2013:180).

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Ahmad Susanto (2013) menyatakan ada tujuh ciri minat yaitu:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, minat di semua bidang mengalami perubahan selama terjadi perubahan fisik dan mental.
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah salah satu penyebab meningkatnya minat pada diri seseorang.
3. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar yaitu faktor yang sangat berharga, karena tidak semua orang bisa menikmatinya.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh keadaan di sekitar yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi karena jika budaya sudah mulai luntur maka minat juga mungkin akan luntur.
6. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya jika suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang dan akhirnya dapat di minatinya.

7. Minat berbobot egosentris. Artinya yaitu seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya (Susanto,2013:61-62).

2.1.5.2 Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar adalah perasaan senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa keterkaitan adanya kesadaran belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar merupakan perasaan senang, keterkaitan, penerimaan dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi diatas yang dikemukakan tentang indikator minat belajar tersebut diatas dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu sebagai berikut :

1. Perasaan Senang

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya yaitu perasaan senang mengikuti pelajaran, tidak ada merasa bosan, serta hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang itu senang serta tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Misalnya yaitu aktif pada saat diskusi, aktif saat bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Ketertarikan dengan daya dorong siswa terhadap suatu benda atau media pembelajaran, orang, kegiatan atau biasanya berupa pengalaman afektif yang dirangsang pada kegiatan itu sendiri. Misalnya sangat antusias saat mengikuti pembelajaran dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa yaitu konsentrasi siswa pada pengalaman dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik yang memiliki minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi (Slameto, 2013,180).

Minat pada dasarnya timbul oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini. Guru dihadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman.

2.1.6 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya,2012:209-210). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini, dan masa depan ditengah perubahan dunia (zohro,dkk, 2017:5). Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014:62).

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting didalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Menurut Sapriya pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut:

1. Mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik.

2. Memuat khazanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia.
3. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi.
4. Memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme siswa, siswa juga dituntut untuk aktif dan menimbulkan minat siswa dalam pembelajaran sejarah terhadap setiap peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan melihat apa penyebab terjadinya. Selain itu pembelajaran sejarah juga sebagai pendidikan moral, pendidikan perubahan dan pendidikan masa depan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dimaksudkan sebagai penelitian terdahulu yang memiliki keserupaan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga menambah, mengembangkan maupun memperbaiki yang telah ada. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini menjadi sebuah penelitian yang baik. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian Oleh Welas Sedyaningsih (2016)

Welas Sedyaningsih (2016) melakukan penelitian tentang Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sanden. Adapun simpulan dari penelitian itu adalah Media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis. Kelayakan tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sanden mendapat rata-rata persentase sebesar 81,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Persamaan penelitian Welas dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash CS6* yang telah dikembangkan oleh Welas. Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah penelitian memuat keterampilan menulis bahasa Prancis pada kelas XI, sedangkan yang peneliti ingin mengukur minat belajar pada mata pelajaran sejarah pada kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

2. Eka Wahyu Ramadiyani (2018)

Eka Wahyu Ramadiyani pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Pembelajaran Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk Games Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Tahun Ajaran 2017-2018. Berdasarkan uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah sebesar (4,088 > 2,042) yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *adobe flash cs5* berbentuk *Games* Ular

Tangga terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Tahun Ajaran 2017/2018. Persamaan penelitian Eka dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash*. Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah penelitian melihat hasil belajar siswa pada kelas XI, sedangkan yang peneliti ingin mengukur minat belajar pada mata pelajaran sejarah pada kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun Ruang Lingkup Penelitian ini sebagai berikut :

3.1.1 Onbjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6*.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu dalam peneliti ini adalah semester genap tahun ajaran 2021/2022.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah, tujuan dari semua usaha ilmiah adalah untuk menjelaskan, memprediksi, serta melakukan kontrol terhadap suatu fenomena. Metode penelitian diartikan sebagai cara

ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono,2017:3). Sejalan dengan hal tersebut Sukardi (2009:19) menjelaskan bahwa metodologi penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan guna menjawab permasalahan yang hendak diteliti. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dijelaskan bahwa metode penelitian adalah cara atau usaha yang dilakukan seseorang peneliti untuk memperoleh data secara sistematis untuk tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi-Eksperimental Design*. Model ini diartikan oleh Sugiyono (2011) sebagai pengembangan dari *True- Eksperimental Design* yang sulit dilaksanakan, sehingga model ini dianggap cocok digunakan dalam penelitian ini. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pengaruh media pembelajaran ular tangga dengan *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022.

3.3 Desain Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini akan mengacu pada rancangan penelitian Non-equivalen (Setyosari, Punaji, 2012:177). Rancangan Non-equivalen ini hampir sama dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hanya pada desain ini kelompok kontrol tidak dipiloh secara *random* (Sugiyono,2011:79). Sehingga pemilihan kelas kontrol dilakukan dengan pertimbangan tertentu dari peneliti. Penelitian ini akan ada dua kelompok

subjek, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompoknya lagi akan berperan sebagai kelompok kontrol. Keduanya tidak dipilih secara acak dan keduanya mendapatkan angket sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Adapun pola penelitian desain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

X : Perlakuan (menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6*)

O₁ : Nilai angket (Sebelum diberi perlakuan kelompok Eksperimen)

O₂ : Nilai angket (Setelah diberi perlakuan kelompok Eksperimen)

O₃ : Nilai angket (Sebelum diberi perlakuan kelompok Kontrol)

O₄ : Nilai angket (Setelah diberi perlakuan kelompok Kontrol)

Sebelum peneliti melakukan perlakuan di masing-masing kelas, peneliti akan membagikan angket kepada siswa (*Pre-test* angket), lalu dilakukan eksperimen tersebut. Masing-masing kelas akan dilakukan perlakuan dengan media pembelajaran yang telah ditetapkan, yakni kelas kontrol akan dilakukan penyampaian materi dengan media pembelajaran *Microsoft Power point*, sedangkan kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran

permainan ular tangga berbasis permainan ular tangga *adobe flash cs6* dalam penyampain materi.

Setelah dilakukan perlakuan di masing-masing kelas (eksperimen dan kontrol), maka masing-masing kelas diberikan lembar angket lagi (*Post-test* angket) yang akan digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Kemudian, peneliti akan membandingkan hasil *post-test* angket kedua kelas tersebut (eksperimen-kontrol) dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Hal ini juga digunakan sebagai uji dari hipotesis dalam penelitian ini, yakni menguji hipotesis apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs 6* terhadap minat belajar siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.

Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	X IPS 1	35
2	X IPS 2	34
3	X IPS 3	34

4	X IPS 4	36
TOTAL SISWA		136

Sumber : Data Siswa Kelas X IPS SMAN 5 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa keseluruhan populasi kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung berjumlah empat kelas dengan total siswa secara keseluruhan berjumlah 136 .

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2017 :118). Maka penelitian ini dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, berdasarkan tujuan penelitian, yakni mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa kelas X IPS. Maka dalam penelitian ini dibutuhkan dua kelompok sampel yakni satu kelompok atau kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas yang dipilih adalah kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol. Sampel ini akan diambil dengan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *Purposive sampling*, melalui pertimbangan tertentu. Beberapa pertimbangan penelitian menentukan sampel antara lain :

1. Adanya kesamaan jadwal proses pembelajaran tatap muka terbatas dari kelas X IPS 3 dan X IPS 2 yang dilakukan secara luring.

2. Guru mata pelajaran sejarah yang mengajar di kelas tersebut merupakan guru yang sama, sehingga membuat perlakuan dan kondisi sebelum relatif sama.
3. Kelas X IPS 3 dan X IPS 2 dipilih karena mengacu pada desain penelitian ini yang tidak memungkinkan menggunakan *random sampling*, sehingga memilih *purposive sampling*.

3.5 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:38). Penelitian ini menggunakan variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas (independent)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain pada penelitian ini variabel bebasnya adalah media ular tangga berbasis *adobe flash cs6* sebagai variabel X.

2. Variabel terikat (dependent)

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh pada penelitian ini variabel terikatnya adalah minat belajar sejarah sebagai variabel Y.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat dengan dimensi tingkat laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur. Menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran variabel yang akan diteliti dapat dilakukan dengan memberikan batasan atau definisi operasional tentang variabel yang akan diteliti. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran Ular Tangga berbasis *adobe flash cs6*

Media pembelajaran merupakan variabel bebas dalam penelitian ini. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Minat adalah 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.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Kuesioner atau Angket

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142). Pada penelitian ini bentuk angket atau kuesioner yang digunakan adalah kuesioner berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup dimana jawabannya telah tersedia dan responden menjawab setiap pertanyaan dengan cara memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuesioner dengan model skala likert ini akan memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan dalam bentuk kuesioner tersebut. Penelitian ini, angket yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai Pengaruh media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013:102). Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert yang dianggap tepat dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2011:93) skala likert digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial atau variabel penelitian. Skala likert dalam penelitian ini menggunakan rentang penilaian 1-4 yakni dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3 Indikator Penilaian Angket

1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Pada angket ini akan terdiri dari 38 pernyataan yang akan diberikan kepada kelas diluar sampel. Kisi-Kisi Instrumen dalam angket ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6

Indikator	Jumlah
Persiapan Guru	1 pernyataan
Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6 mata pelajaran sejarah Masuknya Islam dan Pengaruhnya Di Indonesia	10 pernyataan
Langkah Evakuasi Pengajaran	4 pernyataan
Jumlah	15 pernyataan

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian Tahun 2021

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Sejarah Siswa

Indikator	Jumlah
Perasaan Senang	5 pernyataan
Keterlibatan Siswa	5 pernyataan
Ketertarikan	6 pernyataan
Perhatian	7 pernyataan
Jumlah	23 pernyataan

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian Tahun 2021

3.8 Uji Prasyarat Instrument

Alat ukur atau instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian sedangkan pengumpulan data yang baik akan dapat dipergunakan untuk pengumpulan data yang obyektif dan mampu menguji hipotesis penelitian. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2013 :211). Pada uji prasyarat instrumen ada dua syarat untuk dapat dikatakan sebagai alat pengumpulan data yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

3.8.1 Uji Validitas Angket

Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program komputer SPSS 16.0 for windows yang akan dilakukan uji validitas diluar sampel. Instrumen penelitian dapat dikatakan baik jika telah memenuhi persyaratan tertentu, yaitu valid atau reliable instrumen yang digunakan. Menurut Riduwan (2004:128), instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliable. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat

mengukur apa yang seharusnya diukur menurut situasi dan tujuan tertentu, pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini akan menggunakan rumus korelasi *product moment* person dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma x \cdot \Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara

Σxy : Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan

Σx : Jumlah skor X

Σy : Jumlah skor Y

Σx^2 : Jumlah Kuadrat dari X

Σy^2 : Jumlah Kuadrat dari Y

N : Jumlah Sampel

(Arikunto,2013:213)

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 5\%$ dengan kriteria pengujian: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Uji Validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0 untuk menguji 15 pernyataan mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs 6* dan 23 pernyataan mengenai minat belajar siswa. adapun hasil analisis data dari kedua variabel sebagai berikut :

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Media Pembelajaran Ular Tangga

No.	r-Hitung	r-Tabel	Kriteria
1	0,555	0,334	Valid
2	0,760	0,334	Valid
3	0,694	0,334	Valid
4	0,448	0,334	Valid
5	0,256	0,334	Invalid
6	0,697	0,334	Valid
7	0,245	0,334	Invalid
8	0,366	0,334	Valid
9	0,564	0,334	Valid
10	0,638	0,334	Valid
11	0,525	0,334	Valid
12	-0,012	0,334	Invalid
13	0,375	0,334	Valid
14	0,364	0,334	Valid
15	0,710	0,334	Valid

Sumber : Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2022

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

No.	r-Hitung	r-Tabel	Kriteria
1	0,506	0,334	Valid
2	0,786	0,334	Valid
3	0,338	0,334	Valid
4	0,550	0,334	Valid
5	0,480	0,334	Valid
6	0,771	0,334	Valid
7	0,181	0,334	Invalid
8	0,738	0,334	Valid
9	0,567	0,334	Valid

10	0,634	0,334	Valid
11	0,404	0,334	Valid
12	0,222	0,334	Invalid
13	0,555	0,334	Valid
14	0,540	0,334	Valid
15	0,695	0,334	Valid
16	0,718	0,334	Valid
17	0,523	0,334	Valid
18	0,470	0,334	Valid
19	0,527	0,334	Valid
20	0,718	0,334	Valid
21	0,490	0,334	Valid
22	0,711	0,334	Valid
23	0,227	0,334	Invalid

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2022

Hasil pengujian validitas angket media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* dan minat belajar dengan $r_{tabel} = 0,334$ menunjukkan bahwa 15 pernyataan angket media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* memiliki 12 pernyataan valid dan 3 pernyataan tidak valid sedangkan 23 pernyataan minat belajar siswa memiliki 20 pernyataan dan 3 pernyataan tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono,2014:121). Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas angket minat belajar siswa menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam Arikunto (2013:122) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_j^2}{S_x^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_j^2$ = Jumlah varian butir

S_x^2 = Jumlah varian total

Penelitian ini dibantu menggunakan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Jika koefisien reliabilitas telah dihitung maka untuk menentukan kriteria reliabilitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Nilai Realibilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013:75)

Instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi dan sangat tinggi apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen 0,60 sampai dengan 1,00. Setelah mengetahui hasil validitas data dari kedua variabel, maka dilakukan uji reliabilitas dari 12 pernyataan yang valid untuk variabel X dan 20 pernyataan valid dari variabel Y. Adapun hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Pembelajaran dan Minat Belajar

Reliability Statistics		
Keterangan	Cronbach's Alpha	N of Items
Media Pembelajaran	.830	12
Minat Belajar	.906	20

Sumber : Hasil Olah Data Peneliti tahun 2022

Pengujian realibilitas yang dilakukan terhadap angket media pembelajaran dan angket minat belajar pada tabel diatas, menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai realibilitas instrumen media pembelajaran sebesar 0,830 yang dapat dikategorikan “Sangat Tinggi”, sedangkan hasil pengujian reliabilitas angket minat belajar menunjukkan nilai 0,906 yang juga dapat dikategorikan “ Sangat Tinggi”. Hal ini didasarkan pada nilai kriteria Arikunto (2013:75). Nilai kriteria “ Sangat Tinggi” pada uji reliabilitas dapat diartikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi dan kemandapan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dikumpulkan memberikan makna atau arti yang digunakan untuk menarik kesimpulan yang berkaitan dengan masalah, tujuan dan hipotesis yang telah dirumuskan. Data yang diperoleh adalah skor minat belajar pada pembelajaran sejarah, agar data tersebut dapat dianalisis sebelumnya data harus diolah terlebih dahulu.

3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2010:29) statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan semua data dari semua variabel yakni variabel pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* (X) dan variabel minat (Y). Statistik deskriptif ini dapat disajikan melalui tabel, grafik, diagram dan lainnya. Dalam menganalisis statistik deskriptif ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16.0*. Selain itu, untuk menjawab deskripsi dari masing-masing variabel penelitian, maka diperlukan rentang kriteria penilaian rata-rata, yang mana hal ini biasanya menggunakan interval untuk menentukan panjang kelas interval. Adapun rumus untuk mencari panjang interval yakni :

$$\text{Panjang Kelas Interval (i)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

Namun sebelum menghitung panjang kelas interval, hendaknya menghitung rentang dan banyak kelas terlebih dahulu.

- Menghitung Rentang atau Range

$$R = \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min}$$

- Menghitung Banyak Kelas

$$K = 1 + 3.3 \log N$$

Keterangan :

K : Banyak Kelas

N : Jumlah Responden

- Distribusi Frekuensi Kelas Interval
- Pengkategorian Nilai Variabel

Pengkategorian ini dilakukan untuk menunjukkan kategori media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* yang dimiliki oleh kelas X IPS 3 selaku kelas eksperimen dan juga untuk pengkategorian minat belajar siswa kelas X IPS 3 selaku kelas eksperimen dan X IPS 2 selaku kelas kontrol. Adapun ketentuan dalam pengkategorian ini sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kriteria Pengkategorian

Kategori	Rumus
Tinggi	$X > (\mu + \sigma)$
Sedang	$(\mu - \sigma) \leq X < (\mu + \sigma)$
Rendah	$X < (\mu - \sigma)$

Sumber: Anwar,Sifuddin,2015:149

Keterangan :

μ : Nilai Mean

σ : Nilai Standar Deviasi

- Presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Yang Diperoleh

N : Jumlah Frekuensi

3.9.2. Uji Prasyarat Analisis

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas hanya dilakukan pada penelitian dengan jumlah data sampel. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengujian dengan menggunakan alat bantu *SPSS 16.0* yaitu jika nilai sig > 0,05 maka dapat dikatakan berdistribusi normal.

3.9.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji homogenitas sebuah data penelitian. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Rumus uji F tersebut ditunjukkan sebagai berikut:

$$F_{\max} = \frac{\text{Varian Tertinggi}}{\text{Varian Terendah}}$$

Kriteria Homogenitas:

- a) Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data homogen
- b) Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data tidak homogen

Penelitian ini dibantu menggunakan program komputer *SPSS 16.0 for windows* (Riduwan,2010:120).

3.9.3 Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independent dengan satu variabel lainnya (Sugiyono, 2014: 270). Dalam hal ini penelitian menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16.0* dengan ketentuan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependent. Namun apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependent. Adapun rumus analisis regresi linier sederhana, yaitu :

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = Subjek dalam variabel dependen yang di prediksi

a = konstanta

b = angket arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu .

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa kelas X IPS di SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, nilai t_{hitung} 17,718 > t_{tabel} 2,037 dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,00 < 0,05$ dengan menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai media pembelajaran ular tangga, maka minat belajar bertambah sebesar 0,140 dan pengaruh variabel X dan Y bersifat positif dengan besaran pengaruh sebesar 54% dan 46% dijelaskan dengan faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak dalam analisis regresi ini.

Pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* yang positif dan tinggi mampu menarik minat siswa untuk memahami pelajaran sejarah. Hal ini karena media pembelajaran ular tangga berbasis *adobe flash cs6* merupakan salah satu bentuk pembaharuan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman serta mudah untuk dioperasikan sehingga baik siswa maupun guru mudah untuk menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022 dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, pihak sekolah diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sehingga sekolah kedepannya dapat memberikan pembaharuan-pembaharuan dalam pendidikan di sekolah.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa dengan adanya media pembelajaran agar lebih meningkatkan minat belajar untuk mendapatkan hasil maksimal kedepannya.
3. Bagi peneliti lainnya, selanjutnya peneliti juga meyarankan untuk memperbanyak sumber-sumber penelitian, buku-buku teori dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. .
- Cotono, R. 2013. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, Liani.2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia.*Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 2(1).
- Dryden,Gordon.Vos,Jeannette.1999. *The Learning Revolution*. Selandia Bar: The Learning Web
- Erfayuliana, Y. 2016. Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. 3(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. 1(4).
- Gusniwati, M. 2015. Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap penguasaan konsep matematika siswa sman di kecamatan kebon jeruk.*Jurnal Formatif*. 5(1).
- Hamdan, Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Reamaja Rosdakarya.
- Hamid, M., Ramadhani, R.,dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hery,Maria Theresia. 2015. Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*. Vol 1(1).
- Hidayat,Nanda. 2019. Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. Vol 2(1).
- Husna, M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketamngkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ibrahim, Idi Subandy.2014. *Komunikasi dan Komodifikasi, Mengkaji Media dan Budaya Dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta : Yayasa Pustaka Obor Indonesia.
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*.Banjarmasin: Antasari Press

- Khobir, A. 2009. Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah*. 7(2), Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.
- Komariah, N. 2016. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal l-Afkar*. 5(1).
- Kurniasih. 2019. Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*. 9(2).
- Kustandi, C. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, L. 2016. Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah(Mempersiapkan Madrasah Bewawan Global). *Tadris : Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 1(2), 147-153.
- Mahnun, N. 2012. Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1).
- Melyani, Vita. 2019. Refleksi Peserta Dididk Terhadap Pembelajaran Bebasis Digital. Vol 1(1).
- Muhson, A. 2010. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Nana, Surahman. 2019. Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SNFA (Seminar Fisika dan Aplikasinya)*. Universitas Siliwangi.
- Nugrahani, 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentil Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.*Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 36(1).
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1).
- Nurseto, T. 2011. Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Pane, A.,& Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk perminan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar.*Jurnal Ilmu kependidikan*. Vol 36(1).
- Ramadiyani, Eka Wahyu. 2018.*Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash cs5 berbentuk games ular tangga terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas xi smk swasta harapan stabat tahun ajaran 2017-1018*.(Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Ratnaningsih, N.N. 2014 Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A Sdn Nogopuro Sleman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rezeki, Sri. Pemanfaatan Adobe Flash cs 6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. 2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 2(4).
- Riduwan.2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bnadung:Alfabet
- Rifqi,Kariman.2014.Pengemabngan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII..*Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 2(1).
- Sadirman, Arif. 2014.*Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sedyaningsih, W.2016. Pengemabngan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Saneden. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Wati, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2 (1).
- Wijaya, Agi. 2021. Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri DI Masa Pandemi dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*.Vol 2 (2).
- Wiliyanti, Ewin. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa *Game* Ular Tangga Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor SMP/MTS. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sunyoto,Andi. 2010. *Adobe Flash + HTML = Rich Multimedia Application*.Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Yumarlin, M. Z. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. 3(1).
- Zohro,dkk. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Jurnal History*. Vol 1(1).