

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh

SITI NURHAFIDHOH

Perkembangan metode pembelajaran terus mengalami inovasi guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah metode *game-based learning* dengan media ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan metode *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI F.2.1 di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* dengan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengukur perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta uji *cohen's d* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode *game-based learning* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 71.75 pada pre-test menjadi 80.94 pada post-test. Uji hipotesis menunjukkan nilai t sebesar -7.027 dengan signifikansi $0.000 < 0.05$. Selanjutnya, hasil uji *cohen's d* menghasilkan nilai 1,15 yang termasuk dalam kategori pengaruh yang sangat besar (*very large effect size*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dan memiliki tingkat pengaruh yang sangat besar, sehingga layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Game-based learning*, Metode Pembelajaran, Minat Belajar, Sejarah, Ular Tangga

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE GAME-BASED LEARNING METHOD USING SNAKES AND LADDERS MEDIA ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN HISTORY SUBJECT OF GRADE XI SOCIAL SCIENCE AT MAN 1 BANDAR LAMPUNG IN THE ACADEMIC YEAR 2024/2025

BY

SITI NURHAFIDHOH

*The development of instructional methods continues to evolve through various innovations aimed at improving the quality of the teaching and learning process, particularly in enhancing students' interest in history learning. One such approach is the use of the game-based learning method through the snakes and ladders educational medium. This study aims to describe whether there is an effect and to what extent the use of game-based learning with the snakes and ladders medium influences students' interest in learning history among the XI F.2.1 class at MAN 1 Bandar Lampung in the 2024/2025 academic year. The research employed a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest approach. The sample was selected using purposive sampling. Data analysis techniques involved the Paired Sample T-Test to measure differences in learning interest before and after the treatment, as well as Cohen's *d* to determine the effect size. The findings revealed that the use of game-based learning had a positive impact on students' interest in learning. This is supported by the increase in the average interest score from 71.75 (pre-test) to 80.94 (post-test). The hypothesis test yielded a *t*-value of -7.027 with a significance level of 0.000 (< 0.05). Furthermore, the Cohen's *d* value of 1.15 indicates a very large effect size. Therefore, it can be concluded that the game-based learning method using the snakes and ladders medium significantly influences students' interest in learning history and demonstrates a high level of effectiveness, making it a relevant and engaging instructional strategy.*

Keywords: *Game-based learning, Learning Method, Learning Interest, History, Snakes and Ladders*