

**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**

(Skripsi)

Oleh:

SITI NURHAFIDHOH

NPM 2113033003



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

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*

**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

Skripsi

**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
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: 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**

Nama Mahasiswa

: Siti Nurhafidhoh

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113033003

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

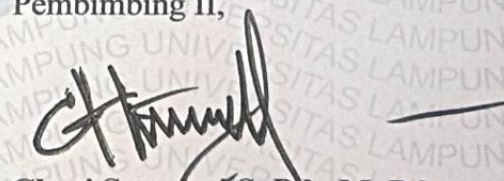
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Syaiful M., M.Si.

NIP. 196107031985031004

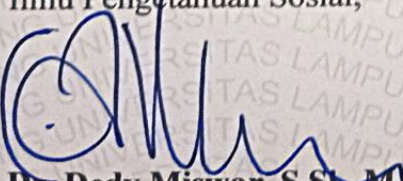

Cheri Saputra, S.Pd., M. Pd

NIP. 198506302023211005

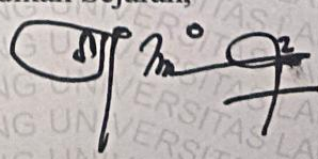
2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

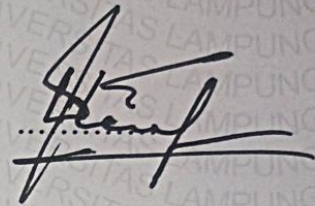

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Pd

NIP 1970091 320081 2 2 002

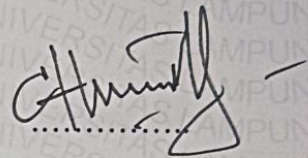
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

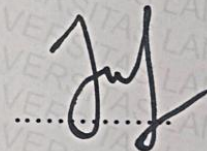
Ketua : Drs. Syaiful M., M.Si.



Sekretaris : Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.



Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abder Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di Bawah ini:

Nama : Siti Nurhafidhoh
NPM : 2113033003
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Permata Biru Blok BB 12 No.8 Kelurahan Sukarame, Kec.
Sukarame Baru, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 di acu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2025



Siti Nurhafidhoh
NPM. 2113033003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada 26 Januari 2003. Penulis merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara dari pasangan Yayat Sutisna dan Siti Khodijah. Penulis memulai pendidikan di RA Permata Madani, Sukarame, Bandarlampung yang diselesaikan pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan ke MIN 5 Bandarlampung, yang diselesaikan pada tahun 2015. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan ke MTs Negeri 2 Bandarlampung yang diselesaikan pada tahun 2018, dan melanjutkan ke MAN 1 Bandarlampung yang diselesaikan pada tahun 2021. Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Pada tahun 2024 penulis pernah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP YBL Natar dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bumisari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

**“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk
mengubah dunia”
– Nelson Mandela**

**" Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang dapat mengalahkanmu"
(Qs. Ali 'Imran : 160)**

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur ku panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran hingga skripsi ini dapat kuselesaikan dengan baik.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa.

Dengan penuh haru dan syukur yang mendalam, karya ini kupersembahkan dengan segenap cinta, sebagai wujud bakti dan terima kasih tulus dari lubuk hati terdalam kepada papa dan terkhusus untuk mama, perempuan hebat yang menjadi madrasah pertamaku, yang tak pernah lelah mendoakan, mencintai, dan membimbingku dengan ketulusan tanpa batas.

Segenap pencapaian ini hanyalah bagian kecil dari besarnya cinta dan pengorbananmu. Semoga Allah membalas segalanya dengan sebaik-baik balasan.

Untuk almamaterku tercinta,
“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “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” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah di Universitas Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, motivasi, saran, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih dengan sepenuh hati penulis sampaikan kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membimbing penulis selama menempuh studi di Universitas Lampung.

7. Drs. Syaiful, M., M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta membagikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis.
8. Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen Pembimbing Akademik (PA), yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta membagikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis.
9. Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Bapak, Ibu Dosen, dan staf Program Studi Pendidikan Sejarah serta Universitas Lampung tercinta yang telah memberikan kesempatan untuk mendewasakan penulis dalam berpikir, bertutur, dan bertindak, serta memberikan pengalaman belajar, sehingga penulis dapat menyandang gelar sarjana pendidikan.
11. Kedua orang tuaku, Bapak Yayat Sutisna dan terkhusus kepada Ibuku tercinta Siti Khodijah yang menjadi sumber kekuatanku, penyemangatku, dan surgaku yang telah merawat serta membesarkan dengan penuh kasih sayang, senantiasa mendoakan, menasihati, dan memotivasi. Terima kasih atas seluruh cinta, pengorbanan, dan kasih sayang yang telah diberikan.
12. Keluarga besarku, terutama kakak-kakakku terkasih, M. Imam Ma'na, Siti Habibah, dan Siti Hasbiatun yang senantiasa mendoakan, menghibur, dan memberikan semangat.
13. Keluarga besarku, terutama saudara-saudariku tersayang, Siti Asmaul Husna, M. Yusuf Qordowy, Siti Mahmudah, Siti Ainurrahmah, dan Siti Rohimah, serta Ibu Taslimah yang senantiasa mendoakan, menasihati, dan mendukung penulis.
14. Seseorang yang tidak disebutkan namanya di halaman ini, namun selalu hadir dengan perhatian, dukungan, dan semangat yang tidak pernah padam sepanjang proses penulisan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini.
15. Sahabat-sahabat terbaikku *Metafoura*, Anindya Prameswari, Stefanny Gloria Mulyanti, dan Agusta Olyvia yang senantiasa mendengarkan keluh kesahku,

- berbagi suka dan duka, memberi semangat, dan membantuku sejak menjadi mahasiswa baru hingga detik ini. Semoga persahabatan kita tidak pernah terputus.
16. Sahabat serta keluarga sejak di Sekolah Dasar (SD), Detha Avilia Saraswati, Zazilatul Mukarohamah, Winda Wahyuningsih, Arina Shafira Nurlaili, dan Saputri yang senantiasa saling mendoakan, memberi semangat, dan membantu penulis sejak masa SD hingga detik ini. Terima kasih sudah menjadi teman di pergaulan dan keluarga di segala bentuk keadaan.
 17. Sahabatku terkasih Sahrozy Putra Rhomadona, Subhan Al-Qodri, dan M. Fauzan Akbar yang senantiasa memberi semangat dan membantuku dalam proses penyusunan skripsi.
 18. Teman-teman se-PA seperjuangan yang senantiasa bertukar informasi, pengetahuan, dan saling menyemangati, Vilia Ariana, Anindya Prameswari, Destiana Saputri, Nike Sabilillah, dan Muhammad Hatta Fahada.
 19. Keluarga besar angkatan 2021 yang telah bersedia menerima penulis menjadi bagian dari keluarga dan membantu penulis selama masa perkuliahan.
 20. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proses studi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, tetapi percayalah bahwa akan selalu ada ruang di hati penulis untuk mengingat dan mengenang jasa-jasa kalian.

Semoga Allah Swt. membalas segala jasa dan amal baik semua pihak yang telah penulis sebutkan. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari banyak pihak sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Sejarah. *Aamiin.*

Bandar Lampung, 14 Agustus 2025

Siti Nurhafidhoh
NPM. 2113033003

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Kerangka Pikir.....	9
1.6 Paradigma Penelitian	10
1.7 Hipotesis Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	12
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Game-based learning</i>	13
2.1.3 Media Ular Tangga	17
2.1.4 Minat Belajar Siswa.....	20
2.1.5 Pembelajaran Sejarah.....	27
2.2 Penelitian Yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	32
3.1.1 Objek Penelitian.....	32
3.1.2 Subjek Penelitian	32
3.1.3 Tempat Penelitian	32
3.1.4 Waktu Penelitian.....	32
3.2 Metode Penelitian.....	32

3.3 Desain Penelitian	33
3.4 Populasi dan Sampel	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian	36
3.5.1 Wawancara.....	36
3.5.2 Observasi	36
3.5.3 Angket/Kuesioner	36
3.5.4 Uji Pra-Syarat Instrumen	40
3.6 Teknik Analisis Data	43
3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat	43
3.6.2 Analisis Uji Hipotesis	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
4.1.1 Sejarah MAN 1 Bandar Lampung	46
4.1.2 Letak Geografis Sekolah.....	48
4.1.3 Visi dan Misi MAN 1 Bandar Lampung	49
4.1.4 Tujuan dan Indikator MAN 1 Bandar Lampung	50
4.1.5 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	51
4.1.6 Sarana dan Prasarana Sekolah	55
4.2 Gambaran Umum Penelitian	56
4.2.1 Pelaksanaan Penelitian.....	57
4.2.2 Deskripsi Media Ular Tangga dalam Proses Pembelajaran.....	62
4.2.3 Deskripsi Data Minat Belajar Siswa kelas XI F.2.1 MAN 1 Bandar Lampung	65
4.3 Hasil Analisis Data	70
4.3.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data.....	70
4.3.2 Uji Hipotesis	72
4.4 Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
5.2.1 Bagi Pendidik.....	85

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Angket Awal Minat Belajar Siswa	4
Tabel 3. 1. <i>Design One-Group Pre-test dan Post-test</i>	33
Tabel 3. 2 Jumlah Anggota Sampel	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3. 4 Tabel Skala Likert Angket Siswa.....	40
Tabel 3. 5 Rekapitulasi Uji Validitas	41
Tabel 3. 6 Interpretasi <i>Effect Size</i>	45
Tabel 4. 1 Tenaga pendidik dan kependidikan MAN 1 Bandar Lampung	52
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana MAN 1 Bandar Lampung	56
Tabel 4. 8 Daftar Nilai Angket Minat Belajar Sejarah Sebelum Perlakuan.....	67
Tabel 4. 9 Daftar Nilai Angket Minat Belajar Sejarah Setelah Perlakuan.....	69
Tabel 4. 10 Olah Data <i>Statistic Descriptive</i> Angket Minat Belajar Pre Test dan Post Test.....	69
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4. 13 <i>Paired Sample Statistics</i>	73
Tabel 4. 14 <i>Paired Samples Test</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian.....	49
Gambar 4. 1 Lokasi MAN 1 Bandar Lampung.....	49
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Sekolah.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah dasar utama dalam membentuk generasi yang unggul dan mampu bersaing di era global saat ini. Pendidikan juga merupakan elemen kunci dalam membangun suatu negara. Selain itu, pendidikan sangat penting bagi setiap individu, karena berbagai bentuk kemajuan, baik dalam teknologi informasi, sosial, maupun budaya, dapat tercapai melalui keberadaan lembaga pendidikan. Mengingat pentingnya pendidikan, seluruh elemen bangsa perlu menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016). Dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat dan lingkungan yang penuh ketidakpastian di masa depan, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara utama untuk meningkatkan kualitas bangsa melalui pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan.

Pada proses belajar, minat siswa menjadi faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Secara umum, minat sangat berperan dalam keberhasilan belajar siswa. Tingkat pencapaian kompetensi sangat dipengaruhi oleh minat siswa terhadap mata pelajaran. Siswa yang memiliki minat yang kuat diharapkan mencapai prestasi belajar yang optimal (Amelia, 2018). Oleh karena itu, setiap siswa sebaiknya memiliki minat tinggi terhadap mata pelajaran, termasuk sejarah. Minat belajar adalah faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran siswa karena berfungsi sebagai fondasi dasar untuk terlibat secara efektif dalam kegiatan belajar (Alam, 2018). Slameto (dalam Basuki & Setiawan, 2020), siswa yang memiliki minat pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih

fokus dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Tingkat minat ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, perhatian terhadap minat siswa sangatlah penting, mengingat minat memiliki peran penting dalam proses belajar. Siswa dengan minat tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan termotivasi, yang berdampak positif pada hasil belajar. Sebaliknya, rendahnya minat sering menjadi penyebab turunnya prestasi akademik. Hal ini ditegaskan pula oleh Pratama, dkk (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Proses pembelajaran sendiri merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahaman terhadap informasi atau pengalaman yang diperoleh melalui komunikasi dengan guru melalui media tertentu. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam menciptakan situasi pembelajaran yang efektif dan bervariasi agar menarik dan merangsang keaktifan siswa (Mardiansyah et al., 2017). Menurut Supriyono (2018), penggunaan media pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Media yang diberikan guru dapat merangsang minat belajar siswa karena memungkinkan keterlibatan aktif dan mempengaruhi aspek psikologis siswa (Putri et al., 2022). Minat berperan penting dalam aktivitas belajar seseorang karena minat dari dalam diri akan memunculkan semangat belajar tinggi, menghasilkan hasil yang maksimal, dan mempengaruhi penilaian kognitif, afektif, serta psikomotor siswa (Selvy Desiana, Saefur Rochmat, 2018).

Pembelajaran sejarah di MAN 1 Bandar Lampung telah menggunakan pendekatan yang variatif dan menarik, di antaranya melalui metode diskusi kelompok, menggunakan model pembelajaran *problem-solving*, serta penggunaan media seperti *power point* dan video pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Meskipun metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, *problem-solving*, dan media pembelajaran telah diterapkan, hasil observasi

menunjukkan bahwa pendekatan ini masih belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru sejarah di MAN 1 Bandar Lampung, yang mengungkapkan beberapa tantangan dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Pada 16 November 2024, Ibu Eko Astuti, S. Pd., salah satu guru sejarah di MAN 1 Bandar Lampung, menyatakan bahwa : *“Tantangan utama saat mengajar itu ya salah satunya banyak siswa yang nggak punya buku pegangan, jadi mereka kesulitan belajar sendiri di rumah. Saya selalu siapkan materi dari rumah. Tapi kendalanya lagi, banyak yang masih suka main HP di kelas dan kurang semangat buat baca. Jadi, kadang materi yang disampaikan itu kurang maksimal mereka pahami”*. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa secara praktik di kelas, siswa belum menunjukkan keaktifan dan keterlibatan yang mencerminkan minat belajar yang tinggi. Kebiasaan bermain ponsel saat pembelajaran, dan kurangnya semangat membaca memperlihatkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah belum optimal dan perlu ditingkatkan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di MAN 1 Bandar Lampung, serta penyebaran angket pada saat pra-penelitian kepada siswa, menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih belum optimal. Angket awal ini belum sepenuhnya disusun berdasarkan indikator Slameto, melainkan bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi minat belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Namun demikian, secara garis besar, hasil angket ini dapat dikaitkan dengan empat aspek minat belajar menurut Slameto (2013), yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil angket pra-penelitian yang diberikan kepada 37 siswa kelas XI F.2.1 MAN 1 Bandar Lampung, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih belum optimal dalam beberapa aspek. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sumargono, dkk (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah di kelas masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif

dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab. Penggunaan metode pembelajaran aktif terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, karena mampu mendorong siswa lebih kritis dan kolaboratif (Fikri dkk., 2025).

Tabel 1. 1 Hasil Angket Awal Minat Belajar Siswa Kelas XI F.2.1 MAN 1 Bandar Lampung

Indikator	Rata-Rata	Kategori
Ketertarikan	2.55	Rendah
Perasaan Senang	2.84	Cukup
Perhatian Siswa	2.52	Rendah
Keterlibatan Siswa	2.87	Cukup

Sumber: Olah data peneliti tahun 2024

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa pada indikator perhatian siswa, tingkat partisipasi aktif seperti bertanya atau berdiskusi dalam pembelajaran sejarah memperoleh skor rata-rata 2,52 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan siswa masih cenderung pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah juga tergolong rendah, dengan skor rata-rata 2,55. Temuan ini menunjukkan bahwa sejarah belum menjadi mata pelajaran yang cukup menarik bagi sebagian besar siswa. Pada indikator perasaan senang terhadap pembelajaran sejarah, diperoleh skor rata-rata 2,84 yang berada dalam kategori cukup, yang berarti sebagian siswa mulai merasa nyaman, namun suasana belajar masih perlu ditingkatkan. Sementara itu, pada indikator keterlibatan siswa yang mencerminkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar Sejarah diperoleh rata-rata skor 2,87 yang juga tergolong cukup. Artinya, keterlibatan siswa mulai terbentuk, namun belum optimal. Secara keseluruhan, hasil angket awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek ketertarikan dan perhatian siswa yang masih tergolong rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun guru telah menerapkan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan beragam namun suasana pembelajaran sejarah ini masih perlu

dikembangkan agar lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal. Untuk meningkatkan minat belajar, perlu dilakukan pembaruan dalam proses pembelajaran yang mencakup perubahan faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal berkaitan dengan kesiapan belajar, sementara faktor eksternal mencakup metode pembelajaran yang lebih variatif. Salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah metode pembelajaran *game-based learning*. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina et al., 2018). Dalam metode pembelajaran ini, siswa belajar melalui pendekatan bermain yang mengasah keterampilan mereka dalam menyelesaikan konflik atau permasalahan.

Permainan dirancang untuk menggabungkan elemen kehidupan nyata dengan unsur imajinasi, sehingga konflik atau permasalahan yang dihadapi dalam permainan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan (Wibawa et al., 2021). Salah satu permainan atau media yang bisa diterapkan adalah game ular tangga. Dengan sedikit modifikasi, permainan ular tangga dapat disesuaikan untuk mengaitkan setiap langkah atau tantangan dengan konsep sejarah. Ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus membantu mereka lebih mudah mengingat materi karena dikaitkan dengan aktivitas fisik.

Permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran karena aturannya yang sederhana, mudah dimainkan, dan edukatif apabila diberi tema positif. Selain itu, permainan ular tangga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar karena memungkinkan mereka terlibat langsung (Sabila et al., 2021). Dalam pembelajaran, penggunaan media ular tangga memiliki sejumlah keunggulan, seperti meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kolaborasi. Menurut Harwini & Khaerudin (2020), permainan ular tangga memiliki manfaat, antara lain: (1) Melatih siswa untuk

bersikap sabar dan tertib saat menunggu giliran dalam pengocokan atau permainan, (2) Meningkatkan kemampuan kerja sama, (3) Mendorong siswa untuk terus belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga belajar tidak lagi terasa monoton atau hanya terfokus pada lembar soal, (4) Menjadi media yang efektif untuk mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari, serta (5) Media ini bersifat praktis, hemat biaya, dan mudah digunakan. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan materi dari guru tetapi juga belajar sambil bermain, sehingga mengurangi rasa bosan.

Guru memiliki peran besar dalam memengaruhi minat belajar siswa, dan kreativitas dalam mengajar adalah faktor penting untuk meningkatkan minat tersebut. Guru juga berperan sebagai pemimpin pembelajaran yang mendorong tumbuh kembang murid secara holistik, aktif, dan proaktif dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat kepada murid, serta menjadi agen transformasi dalam ekosistem pendidikan (Saputra, 2024). Dalam hal ini, kreativitas guru sangat diperlukan agar mampu mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran Sejarah. Guru yang kreatif dapat mengadopsi beragam metode serta strategi pembelajaran yang inovatif, seperti pemanfaatan media pembelajaran interaktif, pendekatan berbasis proyek, dan metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam memahami peristiwa sejarah. Dengan cara ini, siswa dapat memahami materi sejarah dengan lebih mendalam serta menghargai pentingnya sejarah dalam kehidupan mereka. Sejalan dengan itu, Maskun, dkk (2019) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada diri siswa. Menurut Alit (2020), salah satu aspek krusial dalam pendidikan sejarah adalah mengajarkan dan menumbuhkan pemahaman tentang dimensi fundamental dari eksistensi manusia, yaitu kontinuitas. Kontinuitas pada dasarnya merujuk pada pergerakan yang berkelanjutan dari masa lalu menuju masa kini dan masa depan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memilih media

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi modern menjadi sangat penting. Guru yang kreatif diharapkan mampu menggunakan metode dan strategi pembelajaran inovatif seperti metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga untuk mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran sejarah. Dengan pendekatan ini, guru dapat mengaitkan materi sejarah dengan aktivitas permainan yang menyenangkan seperti ular tangga, sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan memiliki minat belajar yang tinggi. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk meneliti pengaruh dari metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa melalui penelitian yang berjudul **“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”**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian lebih lanjut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025?
2. Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

2. Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) dengan media ular tangga dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan rekomendasi yang berguna dalam pengembangan strategi pembelajaran di sekolah, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif seperti *game-based learning* dengan media ular tangga.

- b. Bagi Penulis

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai pengaruh metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penulis juga akan memiliki keterampilan dalam merancang dan mengevaluasi metode pembelajaran yang kreatif dan efektif.

- c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan pembaca, khususnya terkait dengan inovasi dalam dunia pendidikan dan penerapan

metode pembelajaran *game-based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.5 Kerangka Pikir

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk generasi unggul dan berkompetisi di era globalisasi, di mana kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikan yang efektif. Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar siswa, yang secara langsung mempengaruhi pencapaian akademik, khususnya dalam pelajaran sejarah. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Namun dalam proses pembelajaran, meskipun sudah menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan media seperti *power point* dan video pembelajaran, siswa masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan sering kali mengalihkan perhatian mereka dengan bermain ponsel selama pembelajaran sedang berlangsung sehingga belum mampu mengoptimalkan minat belajar siswa.

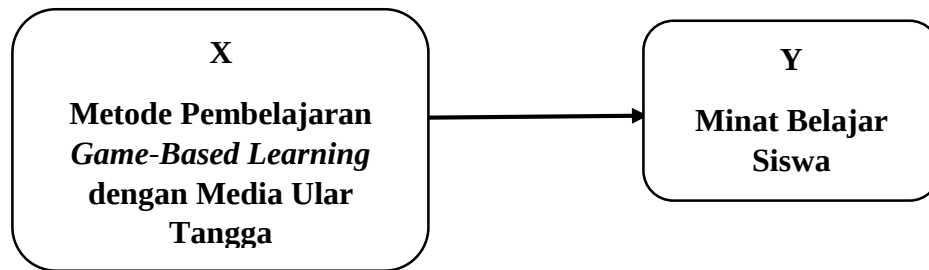
Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media ular tangga. Melalui permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk menyisipkan materi sejarah, diharapkan siswa akan lebih aktif, termotivasi, mengingat materi dengan lebih baik, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif dan tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di MAN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen

dengan *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one-group pretest-posttest design*, maka hanya ada satu kelompok subjek yang akan diberi perlakuan. Melalui desain ini, peneliti membandingkan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan untuk mengukur besarnya pengaruh metode tersebut secara kuantitatif.

1.6 Paradigma Penelitian

Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian



Keterangan :

X : Variabel Independen

Y : Variabel Dependen

→ : Pengaruh

1.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

H₁: Terdapat pengaruh dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

Ho: Tidak terdapat pengaruh atau hanya memberikan pengaruh yang kecil dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

H₂: Terdapat pengaruh dengan tingkat pengaruh yang besar dari metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka sangat diperlukan dalam menyusun sebuah penelitian. Tinjauan pustaka merupakan telaah terhadap literatur atau referensi yang menjadi landasan dalam sebuah penelitian. Bertujuan untuk memperoleh data dan informasi tentang masalah yang akan dikaji di dalam penelitian, adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah:

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata "konstruksi" yang berarti membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu pendekatan untuk membentuk tatanan kehidupan yang berbudaya modern. Teori ini menjadi dasar berpikir dalam pembelajaran kontekstual, karena meyakini bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun secara bertahap oleh individu melalui pengalaman yang terbatas dan bermakna.

Pengetahuan tidak dianggap sebagai kumpulan informasi, fakta, atau aturan yang tinggal dihafal. Sebaliknya, individu harus membentuk sendiri pengetahuannya dan memberi makna atas pengalaman yang mereka alami secara langsung. Melalui pendekatan konstruktivisme, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, mencari gagasan, dan mengambil keputusan secara mandiri. Mereka menjadi lebih memahami materi karena terlibat aktif dalam proses membangun pemahaman, sehingga lebih mudah mengingat konsep dan menerapkannya dalam berbagai situasi.

Awalnya, konstruktivisme bukan merupakan teori pendidikan, melainkan berasal dari filsafat ilmu yang membahas tentang bagaimana pengetahuan manusia terbentuk. Dalam perkembangannya, konstruktivisme dipengaruhi oleh psikologi kognitif, terutama oleh pemikiran Jean Piaget, yang menekankan proses mental dalam membangun pengetahuan. Bagi kaum konstruktivis, belajar adalah proses aktif di mana siswa mengembangkan sendiri pemahamannya terhadap realitas.

Implikasi dalam pembelajaran, guru dituntut menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan mendukung eksplorasi siswa. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik memahami materi secara mendalam dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental, yang membuat mereka lebih mampu memahami, mengingat, dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari (Wahab, G dan Rosnawati, 2021).

2.1.2 Metode Pembelajaran *Game-based learning*

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari, 2022), sedangkan menurut Sutikno (2019) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara praktis yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar siswa aktif belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran *Game-based learning*

Menurut Maulidina, dkk (dalam Wibawa et al., 2021) *game-based learning* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada penggunaan permainan sebagai alat untuk belajar. Metode ini mengintegrasikan materi ajar dengan elemen permainan, memberikan kesempatan untuk mencapai tujuan tertentu setelah menyelesaikan kuis atau tugas dalam konteks

permainan tersebut. Dalam pendekatan ini, permainan dirancang khusus untuk mendukung proses belajar siswa, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Permainan ini berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang dihadapi, yang biasanya bersumber dari situasi nyata namun dipadukan dengan elemen imajinasi untuk meningkatkan daya tarik tantangan yang harus dipecahkan (Wibawa et al., 2021).

Game-based learning juga dapat dianggap sebagai jenis permainan serius yang memiliki tujuan edukatif dalam konteks pembelajaran (Maulidina et al., 2018). Menurut Prasetya, dkk (dalam Maulidina et al., 2018), pendekatan ini memanfaatkan permainan untuk tujuan pembelajaran, memungkinkan siswa untuk menguasai materi, memperdalam pemahaman, serta melakukan penilaian dalam suatu disiplin ilmu.

Dapat disimpulkan bahwa *game-based learning* adalah cara baru dalam mengajar yang menggunakan permainan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah melalui situasi yang menarik. Dengan bermain, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan belajar mereka. *Game-based learning* menunjukkan bahwa pendidikan bisa menyenangkan dan menarik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

2.1.2.2 Karakteristik Metode Pembelajaran *Game-based learning*

Karakteristik *game-based learning* mencakup elemen yang menarik dan menyenangkan, menantang, interaktif dengan umpan balik, serta aspek sosial dan kerjasama (Wibawa et al., 2021).

Karakteristik inovasi pembelajaran metode pembelajaran *game-based learning* menurut Wibawa et al., (2021) yaitu:

1) Menarik dan menyenangkan

Pembelajaran yang berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Ketika siswa merasa tertarik, mereka akan lebih mudah menyerap materi secara sukarela, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

2) Berdasarkan pengalaman

Implementasi metode pembelajaran *game-based learning* tidak dapat dilakukan begitu saja, perlu pelatihan dan bimbingan agar siswa memahami konten permainan. Dengan pendekatan ini, siswa akan belajar melalui proses coba-coba dan, jika menemui kegagalan, mereka akan mencoba lagi dengan strategi yang berbeda untuk mencapai tujuan mereka.

3) Menantang

Siswa belajar untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi ketika menghadapi tantangan. Keterampilan ini akan sangat berguna di masa depan, mengingat mereka akan menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran yang beragam, dari yang sederhana hingga yang kompleks.

4) Interaktif dan umpan balik

Metode pembelajaran *game-based learning* mendorong interaksi antar siswa melalui permainan interaktif. Umpan balik yang diberikan memungkinkan siswa untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan belajar dari kesalahan.

5) Aspek sosial dan kerjasama

Game-based learning diharapkan dapat mendorong komunikasi dan kerjasama antar siswa. Dengan kolaborasi yang intensif, metode ini berpotensi untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Game-based learning*

Implementasi merujuk pada penerapan atau pelaksanaan suatu konsep dengan tujuan tertentu. Berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan metode pembelajaran *game-based learning*:

1. Guru memilih dan menentukan topik atau materi permainan yang relevan untuk pembelajaran.
2. Guru menyiapkan semua fasilitas dan peralatan yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.
3. Guru menyusun panduan atau langkah-langkah yang jelas untuk pelaksanaan pembelajaran.
4. Sebelum memulai, guru menjelaskan kepada siswa tujuan, maksud, dan aturan permainan agar siswa memahami alur pembelajaran dengan baik.
5. Guru menetapkan durasi permainan yang akan dilakukan.
6. Siswa dibagi ke dalam kelompok atau bekerja secara individu.
7. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai pemimpin.
8. Ketika waktu yang ditentukan berakhir, guru memberi sinyal kepada siswa untuk menghentikan permainan dan melaporkan hasil yang diperoleh.
9. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Oktavia, 2022).

2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Game-based learning*

Menurut Oktavia (2022), setiap proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa keuntungan dari metode ini antara lain:

1. Mampu memotivasi dan melibatkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Mengasah keterampilan siswa, termasuk kemampuan literasi.
3. Berfungsi sebagai terapi untuk membantu mengatasi kesulitan kognitif.

4. Mendorong siswa untuk beraktivitas, berpikir logis, bersikap sportif, serta merasakan kebahagiaan dan kepuasan dalam belajar.
5. Memudahkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan daya ingat.
6. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
7. Meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Sedangkan kelebihan metode *game-based learning* menurut Wibawa et al. (2021) yaitu :

1. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang juga melatih kerja sama dan pemikiran kreatif.
2. Mengurangi stres selama proses belajar.
3. Menawarkan daya tarik tersendiri dan memberikan umpan balik yang positif dan bermanfaat.
4. Membantu mengukur pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan pikiran setelah belajar, serta memicu semangat untuk belajar.
5. Sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
6. Meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan, serta bersifat lebih interaktif.
7. Menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Semua ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan membantu mencapai kompetensi, yang berujung pada peningkatan hasil belajar. Namun, ada beberapa kelemahan dari metode ini, yaitu:

1. Memerlukan waktu pembelajaran yang cukup lama.
2. Membutuhkan alat dan media tambahan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Oktavia, 2022)

2.1.3 Media Ular Tangga

Media berasal dari kata Latin "medius," yang berarti "tengah." Kata ini merupakan bentuk jamak dari "medium." Secara umum, medium diartikan sebagai perantara atau penghubung. Menurut Syaiful Bahri (dalam Ramli AR, 2013), media adalah sarana yang berfungsi untuk menyampaikan informasi pembelajaran serta mencakup semua

alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan film bingkai.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah ular tangga. Ular tangga merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam media visual dan pembelajaran yang berbasis fisik. Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu (Mayasari et al., 2021). Menurut Anjani (dalam Kholipah et al., 2020), menyatakan bahwa ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang sederhana dan menarik dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Media ular tangga ini berfungsi sebagai alat strategis bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif kepada siswa. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi, tidak hanya dengan menghafal, tetapi juga dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ular tangga dikembangkan sebagai media pembelajaran dan dinyatakan layak oleh tim ahli media untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Kholipah et al., 2020).

Menurut Rahina (dalam Sabila et al., 2021) permainan ular tangga dapat disebut sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Permainan ini dapat diubah menjadi media yang komunikatif, mudah dipahami, serta menarik bagi siswa melalui visualisasi yang eye-catching dan atraktif. Ular tangga sebagai media pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, terutama pada materi yang sulit jika hanya disampaikan secara verbal. Penggunaan media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan (Sabila et al., 2021). Dengan demikian, ular tangga bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses belajar-mengajar.

2.1.3.1 Pengertian Ular tangga

Ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu, terdiri dari kotak-kotak yang berisi gambar ular dan tangga. Dalam permainan ini, siswa diajak berperan aktif dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menemukan sendiri tujuan belajar yang ingin dicapai. Ular tangga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Media ini dikembangkan dari permainan tradisional yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini menjadi sarana menarik dalam penyampaian informasi kepada siswa (Wati, 2021). Menurut Mulyana (dalam Jendriadi et al., 2023), menyatakan bahwa permainan ular tangga memiliki alur interaktif dan berurutan, sehingga memudahkan siswa mencapai tahap akhir permainan. Selain itu, permainan ini juga dianggap mampu melatih kecerdasan sosial siswa dan mengembangkan keterampilan mereka di bidang tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga melibatkan dua orang atau lebih dan menggunakan dadu, dengan kotak yang menampilkan gambar ular dan tangga. Aktivitas ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam belajar, sehingga mereka dapat menemukan tujuan belajar secara mandiri. Ular tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat siswa untuk terlibat. Media ini diadaptasi dari permainan tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu, alur permainan yang interaktif dan terstruktur memudahkan siswa mencapai akhir permainan, serta membantu mengembangkan kecerdasan sosial dan keterampilan mereka.

2.1.3.2 Cara Penggunaan Media Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih (Raina Oktapiani et al., 2020) terdapat beberapa cara dalam memainkan ular tangga, antara lain:

1. Permainan ini dilakukan di atas papan yang dirancang sesuai kebutuhan, di mana papan tersebut terdiri dari petak-petak yang sesuai dengan desain.
2. Ular tangga dapat dimainkan secara berkelompok, baik oleh dua orang maupun lebih.
3. Papan permainan dibagi menjadi petak-petak kecil, dan jumlah petak disesuaikan dengan kebutuhan permainan.
4. Setiap petak pada papan permainan telah dilengkapi dengan gambar ular dan tangga berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya.
5. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan giliran pemain, dan penanda pemain disesuaikan dengan jumlah peserta yang ikut bermain.
6. Pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya dan secara bergiliran melempar dadu.
7. Bidak akan bergerak sesuai dengan angka yang keluar dari dadu. Jika pemain mendapatkan angka 6, ia akan mendapat kesempatan untuk melempar dadu sekali lagi; jika tidak, giliran berpindah ke pemain berikutnya.
8. Jika bidak pemain berada di dasar tangga, ia dapat langsung naik ke ujung tangga, sementara jika berada di ekor ular, ia harus turun sampai ke kepala ular.
9. Pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir akan dinyatakan sebagai pemenang.

2.1.4 Minat Belajar Siswa

2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto (2013), minat belajar adalah perasaan senang dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan yang muncul secara sukarela, tanpa dorongan dari luar. Minat belajar pada dasarnya merupakan penerimaan atas adanya keterhubungan antara diri sendiri dan objek eksternal. Semakin erat hubungan tersebut, semakin tinggi minat yang muncul. Muhibbin Syah (dalam Noer Afni, 2022) mengartikan minat sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat

terhadap suatu hal. Zakiah Darajat menambahkan bahwa minat belajar adalah keadaan di mana seseorang memiliki perhatian yang disertai keinginan untuk mendalami, memahami, atau membuktikan sesuatu lebih jauh. Sementara itu Djamarah (dalam Rusmiati, 2017), Minat dapat diartikan sebagai perasaan ketertarikan dan kesenangan terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu yang muncul secara alami tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

P.R. Pintrich and D.H Schunk (dalam Anjani, 2023), mendefinisikan minat belajar siswa sebagai ketertarikan atau antusiasme terhadap suatu topik atau bidang studi. Minat ini mendorong asiswa untuk mencari informasi lebih lanjut, terlibat dalam diskusi, memperdalam pembelajaran, serta memperluas pemahaman mengenai topik tersebut. Hurlock (dalam Rusydi dan Fitri Hayati, 2020), menyebutkan bahwa minat memiliki dua aspek, yaitu: 1) Aspek kognitif, di mana minat terbentuk dari konsep yang diperoleh melalui pengalaman pribadi, baik di rumah, sekolah, masyarakat, atau media massa; dan 2) Aspek afektif, di mana minat diekspresikan melalui sikap terhadap kegiatan terkait, dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan sikap orang-orang penting, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan antusias dan ketertarikan mendalam terhadap suatu bidang atau kegiatan, yang berkembang secara alami tanpa adanya paksaan. Minat ini muncul dari hubungan positif antara individu dan objek pembelajaran, semakin kuat hubungan tersebut, semakin tinggi pula minatnya. Minat belajar juga melibatkan aspek kognitif, yaitu pemahaman yang diperoleh dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, serta aspek afektif yang tercermin dalam sikap positif terhadap kegiatan belajar, dipengaruhi oleh dukungan dari lingkungan, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya.

2.1.4.2 Jenis-jenis minat belajar

Menurut Rosdiah (dalam Prayuga & Abadi, 2019) minat belajar dapat dibedakan oleh dua jenis yaitu:

1. Minat belajar yang tumbuh dalam diri siswa
Minat ini timbul secara spontan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan bakat alamiah yang dimiliki siswa.
2. Minat belajar yang dipengaruhi oleh pengaruh dari luar
Minat ini timbul karena kegiatan -kegiatan yang terpola dipengaruhi oleh lingkungan, guru, dorongan orang tua, serta adat istiadat.

Adapun pendapat lain mengenai jenis minat belajar seperti diungkapkan oleh Kuder (dalam Prayuga & Abadi, 2019), bahwa minat dibagi menjadi 10 jenis, yaitu:

1. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
2. Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
3. Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
5. Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk mempengaruhi orang lain.
6. Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
7. Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
8. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.

9. Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
10. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

2.1.4.3 Aspek-aspek minat belajar

Menurut Slameto (2013), minat belajar terdiri dari empat aspek utama, yaitu: kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Ketika seseorang tertarik pada suatu objek, keempat aspek ini berperan penting. Berikut penjelasan masing-masing aspek tersebut:

1. Kesadaran

Ketertarikan pada suatu objek dimulai ketika seseorang menyadari keberadaannya. Kesadaran ini penting karena memicu rasa senang, ingin tahu, dan keinginan untuk memiliki atau mendalami objek tersebut.

2. Perhatian

Perhatian adalah fokus yang terpusat pada suatu objek atau kegiatan. Ketika seseorang menunjukkan minat, perhatian akan meningkat, dimana kekuatan mental lebih terarah dan tertuju pada objek tersebut.

3. Kemauan

Kemauan mengacu pada dorongan atau motivasi yang diarahkan pada tujuan tertentu, dipandu oleh akal sehat. Kemauan ini mendorong individu untuk mengembangkan dan mewujudkan potensi dirinya.

4. Perasaan senang

Perasaan senang memiliki hubungan timbal balik dengan minat. Seseorang yang menikmati suatu kegiatan cenderung lebih tertarik padanya, sementara kurangnya perasaan senang dapat mengurangi minat secara keseluruhan.

2.1.4.4 Ciri-ciri minat belajar

Minat belajar memiliki sejumlah ciri yang dapat dikenali. Elizabeth Hurlock (Fadillah, 2016), menyebutkan tujuh karakteristik minat belajar sebagai berikut:

1. Minat berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan mental individu.
2. Minat berkaitan erat dengan aktivitas belajar yang dilakukan.
3. Pertumbuhan minat dapat mengalami keterbatasan.
4. Minat sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar.
5. Faktor budaya ikut mempengaruhi minat
6. Minat mengandung unsur emosional.
7. Minat memiliki elemen egosentris, yaitu ketika seseorang merasa tertarik pada suatu hal, muncul dorongan untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2013), siswa yang memiliki minat dalam belajar menunjukkan beberapa tanda berikut:

1. Cenderung terus memperhatikan dan mengingat apa yang telah dipelajari.
2. Merasa suka dan senang terhadap hal yang diminatinya.
3. Mendapatkan rasa bangga dan kepuasan dari hal yang diminati.
4. Lebih memilih aktivitas yang sesuai dengan minatnya dibandingkan dengan hal lain.
5. Minat tersebut ditunjukkan melalui partisipasi dalam kegiatan dan aktivitas terkait.

2.1.4.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Menurut Slameto (2013), ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yang terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan eksternal:

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisik

1) Kesehatan

Kondisi fisik yang sehat, bebas dari penyakit, sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam proses belajar.

2) Cacat Fisik

Keterbatasan fisik dapat menjadi hambatan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta berinteraksi dengan guru dan teman sekelas.

b. Faktor Psikologis

1) Intelegensi

Kemampuan intelektual, yang mencakup kecakapan dalam beradaptasi, menggunakan konsep abstrak, dan memahami relasi, sangat berpengaruh pada prestasi belajar. Guru perlu memperhatikan perbedaan intelegensi antar siswa agar setiap siswa dapat berkembang secara optimal.

2) Perhatian

Kemampuan siswa untuk fokus secara intens pada objek atau kegiatan tertentu, yang penting untuk keterlibatan dalam pembelajaran.

3) Minat

Kecenderungan untuk tertarik dan menikmati suatu aktivitas atau materi tertentu.

4) Bakat

Potensi bawaan yang perlu dikembangkan, seperti kemampuan dalam berbahasa atau bermain musik.

5) Motivasi

Dorongan internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

6) Kematangan

Tingkat perkembangan fisik dan mental yang memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru.

7) Kesiapan

Tingkat perkembangan mental, fisik, sosial, dan emosional yang mempengaruhi kesiapan siswa dalam menerima pelajaran baru.

c. Kelelahan

Guru perlu mengatur beban tugas yang diberikan agar tidak menyebabkan kelelahan, yang dapat mengurangi efektivitas belajar siswa.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

Cara orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, dan suasana di rumah dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

b. Faktor Sekolah

Metode pengajaran, metode belajar, interaksi dengan guru dan siswa lain, serta materi pelajaran turut berperan dalam mendukung minat belajar siswa.

c. Faktor Masyarakat

Partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat, pengaruh media massa, pergaulan, serta lingkungan sosial juga berkontribusi terhadap minat dan kemauan belajar siswa.

2.1.4.6 Indikator Minat belajar

Menurut Slameto (2013), terdapat beberapa indikator minat belajar pada siswa, yaitu: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian.

1. Ketertarikan

Ketertarikan ini berkaitan dengan dorongan siswa terhadap sesuatu, baik objek, orang, maupun kegiatan yang dihasilkan dari pengalaman positif yang dialaminya. Contohnya adalah siswa yang bersemangat mengikuti pelajaran dan segera menyelesaikan tugas tanpa menunda.

2. Perasaan Senang

Ketika seorang siswa merasa senang terhadap suatu pelajaran, ia tidak akan merasa terpaksa untuk belajar. Misalnya, siswa yang menikmati mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, dan selalu hadir dalam kelas.

3. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian sering dianggap serupa, di mana perhatian siswa mengarah pada fokus dan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari, dengan mengesampingkan hal-hal lain. Misalnya, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama dan mencatat materi pelajaran.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan siswa terhadap suatu topik mendorongnya untuk terlibat aktif. Contohnya adalah siswa yang aktif dalam diskusi, bertanya, serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merujuk pada kegiatan yang berkaitan dengan istilah "mengajar," yang berasal dari kata dasar "ajar." Kata ini berarti memberi panduan kepada seseorang agar dipahami dan diikuti. Setelah diberi awalan "pe" dan akhiran "an," terbentuklah kata "pembelajaran" yang mencerminkan proses, tindakan, atau metode mengajar untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu, dengan tujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Maka, pembelajaran adalah usaha untuk mendukung siswa agar dapat belajar dengan efektif (Djamaluddin, Wardana, 2019).

Kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab "syajara," yang berarti "terjadi," dan "syajaratun" yang berarti pohon (Sihombing, 2023). Pohon menggambarkan pertumbuhan yang berkesinambungan dari tanah ke udara dengan cabang, ranting, daun, bunga, dan buah. Dalam makna sejarah, tersirat arti pertumbuhan atau kejadian. Sejarah berarti pohon, namun juga memiliki arti sebagai keturunan, asal-usul, atau silsilah. Bagi para ahli sejarah, termasuk mereka yang

mendalami ilmu ini, makna kata syajarah dan sejarah saling terkait, walaupun tidak sepenuhnya sama.

Menurut Sapriya (dalam Zahro et al., 2017), pembelajaran sejarah adalah kajian tentang manusia di masa lalu yang mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti politik, hukum, militer, sosial, agama, seni, musik, arsitektur, dan perkembangan intelektual. Pembelajaran sejarah berperan penting untuk mencapai tujuan mempelajari sejarah, yaitu agar siswa dapat memahami dan menyadari pentingnya sejarah dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun bagian dari suatu bangsa (Asmara, 2019)

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses untuk membangun pemahaman siswa mengenai peristiwa, perkembangan, dan nilai-nilai penting dari masa lalu. Pembelajaran sejarah mencakup aspek politik, sosial, ekonomi, dan budaya, sehingga membantu siswa memahami hubungan antara masa lalu dan masa kini. Dengan pemahaman sejarah, siswa diharapkan menghargai nilai-nilai luhur yang diwariskan serta menyadari peran mereka sebagai bagian dari komunitas dan bangsa.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Anis (dalam Purni, 2023) mengatakan bahwa tujuan sejarah adalah mampu memberikan sebuah pemahaman diri agar bangsa ini dapat mengetahui apa itu artinya bangsa Indonesia tanpa sejarah. Generasi muda tidak akan tahu betapa keras kepala para pendahulu mereka. Dalam perjuangan kemerdekaan, generasi baru politisi tanpa sejarah tidak akan pernah mengenal tata negara Pancasila yang merupakan ideologi negara. Pendidikan karakter mengacu pada contoh perilaku yang dapat ditiru atau dijadikan contoh untuk membangun karakter peserta didik. Menurut Moh. Ali (dalam Febri Hartono, 2018), pembelajaran sejarah nasional memiliki tujuan yaitu : (1) Membangkitkan, mengembangkan memelihara semangat kebangsaan; (2) Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan; (3) Membangkitkan

hasrat mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah Dunia; dan (4) Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang Undang pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa.

Sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman diri suatu bangsa, termasuk Indonesia. Tanpa memahami sejarah, generasi muda tidak akan mengetahui perjuangan para pendahulu dalam meraih kemerdekaan serta pentingnya ideologi Pancasila sebagai dasar negara. Pendidikan karakter dalam pembelajaran sejarah berperan dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, semangat perjuangan, serta kesadaran akan cita-cita nasional. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah nasional bertujuan untuk membangkitkan semangat kebangsaan, mewujudkan cita-cita nasional, serta menanamkan pemahaman sejarah sebagai bagian dari identitas bangsa dan dunia.

2.1.5.3 Manfaat Pembelajaran Sejarah

Menurut Rustam (dalam Febri Hartono, 2018), manfaat mempelajari sejarah adalah kita akan dapat lebih berhati- hati agar kegagalan itu tidak terulang kembali. Tepatlah kata confutse, seorang filsuf China berkata “sejarah mendidik kita supaya bersikap bijaksana“. Manfaat lain dari ilmu sejarah adalah memperluas wawasan berpikir kita. Artinya sejarah secara terbuka terus memberikan pedoman dan perspektif tentang perkembangan selanjutnya, hal ini sesuai dengan pandangan yang dikemukakan Dr. Douwes Dekker (Rustam dalam Febri Hartono, 2018) memandang bahwa : Hendaknya tugas setiap ahli sejarah jangan hanya terkungkung pada zaman masa lampau saja. Melainkan menarik terus garis zaman lampau itu sejauh mungkin kemasa depan.

Mempelajari sejarah memiliki manfaat besar dalam kehidupan, salah satunya adalah sebagai pembelajaran agar kesalahan di masa lalu tidak terulang. Sejarah juga mendidik manusia untuk bersikap bijaksana serta memperluas wawasan dalam memahami perkembangan zaman. Selain itu, sejarah tidak hanya berkulat

pada masa lalu, tetapi juga berperan dalam memberikan pedoman untuk membangun masa depan yang lebih baik.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini pada dasarnya bukan merupakan penelitian yang benar-benar baru, sebelum penelitian ini banyak yang sudah mengkaji tentang metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa. Dalam pemaparan ini akan dijelaskan segi-segi perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya, sebagai berikut:

1. Veronica Carolline, 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, Universitas Lampung, Tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel media pembelajaran ular tangga berbasis adobe flash cs6 terhadap minat belajar siswa dengan ditunjukan nilai thitung sebesar $17.718 > t_{tabel} 2,037$ dan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang 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.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Sedangkan perbedaannya yaitu, Veronica menggunakan media ular tangga berbasis Adobe Flash CS6, yakni media digital interaktif, sementara penelitian ini menggunakan ular tangga konvensional dalam pendekatan metode pembelajaran *game-based learning* di kelas. Dari segi lokasi, penelitian Veronica dilakukan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung pada siswa kelas X IPS, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Bandar Lampung pada kelas XI, lokasi ini dapat mempengaruhi konteks budaya,

sosial, dan lingkungan belajar yang berbeda, yang berpengaruh terhadap hasil penelitian. Veronica juga memanfaatkan teknologi komputer yang memungkinkan siswa belajar secara digital, sedangkan penelitian ini lebih mengandalkan interaksi fisik melalui permainan ular tangga secara langsung.

2. Putu Murdika, Ni Putu Candra Prastya Dewi, dan I Komang Wahyu Wiguna, Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Sepit-Sepitan Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila SDN Gugus IV Kecamatan Melaya, *Journal On Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1, No 2, Tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen lebih besar dari hasil rata-rata kelompok kontrol. Selain itu hasil thitung lebih besar dari pada hasil ttabel, yaitu $13,008 > 1,688$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan pada permainan sepi-sepitan dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan permainan sepi-sepitan pada siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Melaya.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan pembelajaran *game-based learning*, sama-sama menggunakan variabel minat belajar siswa Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian Putu Murdikal, dkk., menggunakan permainan sepi-sepitan sebagai media dalam *game-based learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi untuk menyampaikan materi pelajaran sejarah. Penelitian diatas dilakukan pada siswa SD kelas IV di Gugus IV Kecamatan Melaya dan mata pelajarannya adalah Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa MAN 1 Bandar Lampung dengan fokus pada mata pelajaran sejarah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Terkait permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, serta untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka penulisan dalam penelitian ini akan memberikan kejelasan dan juga sasaran tujuan dari penelitian, adapun hal tersebut yaitu sebagai berikut :

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas XI F.2.1 MAN 1 Bandar Lampung.

3.1.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Bandar Lampung yang terletak di Sukarame, Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.1.4 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitian *pre-eksperimental design*. Penelitian *pre-eksperimental design* merupakan sebuah rancangan penelitian yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji, yang dilakukan

terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan (Rukminingsih et al., 2020). Jenis penelitian ini akan mengkaji tentang seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental design* dengan menggunakan jenis one grup pretest-posttest design. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Rukminingsih et al., 2020). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Design One-Group Pre-test dan Post-test

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ²

Sumber: (Sugiyono, 2018)

O₁ : Kondisi minat belajar awal (sebelum menggunakan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga).

X : *Treatment* (penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga).

O₂ : Kondisi minat belajar akhir (setelah menggunakan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga).

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Arikunto (2017), menyatakan bahwa populasi penelitian terdiri dari keseluruhan unit analisis dengan ciri-ciri yang dapat diperkirakan dan

memiliki sifat yang relatif seragam. Jika populasi terlalu besar dan menyulitkan peneliti untuk meneliti seluruhnya, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut. Adapun populasi penelitian ini adalah kelas XI jurusan IPS di MAN 1 Bandar Lampung.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung

Jumlah Kelas	Kelas	Jumlah
1	XI.F 2.1	37
2	XI.F 2.2	37
3	XI.F 2.3	36
4	XI.F 2.4	39
Total		149

Sumber: Guru Sejarah MAN 1 Bandar Lampung

3.4.2 Sampel

Menurut Siregar (2015), sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Jumlah sampel dalam penelitian bergantung pada parameter yang melekat pada populasi, seperti ukuran populasi, distribusi, konsentrasi, dan kepadatan. Jumlah parameter yang diperhitungkan disesuaikan dengan variabel dan tipe penelitian. Untuk penelitian ini, sampel diambil dari populasi berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *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 pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan populasi diatas, karena waktu penelitian tidak memungkinkan untuk meneliti keseluruhan siswa. Maka peneliti memilih sampel kelas XI F.2.1.

Tabel 3. 3 Jumlah Anggota Sampel

Kelas	Jumlah Siswa
XI F.2.1	37

Sumber: Guru Sejarah MAN 1 Bandar Lampung

Sampel ini dipilih melalui teknik *non-probability sampling*, dengan jenis *purposive sampling*, yang didasarkan pada pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2018), *non-probability sampling* adalah teknik pemilihan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, dan jenis *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu.

Beberapa pertimbangan penelitian menentukan sampel antara lain :

1. Kelas XI F.2.1 dipilih berdasarkan hasil angket awal yang dibagikan sebelum perlakuan, diketahui bahwa tingkat minat belajar sejarah siswa di kelas ini masih belum optimal. Kondisi ini dinilai relevan dengan fokus penelitian yang ingin melihat pengaruh metode pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar.
2. Rekomendasi dari guru mata pelajaran sejarah juga menjadi dasar pertimbangan, karena siswa di kelas ini dinilai kooperatif dalam mengikuti pembelajaran dan pengisian instrumen penelitian.
3. Kelas XI F.2.1 dipilih karena desain penelitian ini tidak memungkinkan penggunaan *random sampling*, karena keterbatasan waktu dan situasi yang mendekati ujian akhir semester (UAS). Oleh karena itu, *purposive sampling* menjadi pilihan terbaik untuk memastikan sampel yang

diambil relevan dengan tujuan penelitian tanpa harus melakukan seleksi acak/*random sampling*, yang memerlukan waktu lebih lama.

3.5 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti perlu melakukan studi awal guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti lebih lanjut. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan secara tidak terstruktur atau terbuka, yaitu wawancara yang bersifat fleksibel, di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan rinci. Pedoman yang dipakai hanya berupa pokok-pokok permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, wawancara dilakukan bersama Ibu Eko Astuti, S.Pd., guru sejarah di MAN 1 Bandar Lampung, untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran sejarah di kelas serta memahami tingkat minat belajar siswa.

3.5.2 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, pengumpulan data dengan metode observasi ini, yaitu untuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

3.5.3 Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini sangat efisien jika peneliti sudah

memahami dengan jelas variabel yang ingin diukur serta apa yang diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket/kuesioner kepada siswa di kelas XI F.2.1 yang berjumlah 37 orang. Teknik penyebaran angket/kuesioner dilakukan secara online melalui *Google Form*.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Pernyataan	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Ketertarikan	Saya menyukai materi mata pelajaran sejarah yang disampaikan melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	1	-	6
	Saya mudah bosan jika belajar mata pelajaran sejarah tanpa menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	2	
	Bagi saya mata pelajaran sejarah terasa menarik untuk dipelajari jika menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	3	-	
	Saya mampu mengarahkan perhatian saya untuk belajar sejarah melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	4	-	
	Saya tidak ingin mempelajari sejarah dalam waktu yang lama jika tidak menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	5	
	Menurut saya sejarah merupakan mata pelajaran yang mudah jika dipelajari dengan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	6	-	
Perasaan Senang	Saya kurang semangat jika mengerjakan tugas mata pelajaran sejarah tanpa menggunakan metode <i>game-</i>	-	7	4

	<i>based learning</i> dengan media ular tangga			
	Saya tetap konsisten dalam belajar sejarah melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	8	-	
	Saya kesulitan menghafal peristiwa-peristiwa dalam mata pelajaran sejarah jika tidak menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	9	
	Saya senang memikirkan tugas-tugas mata pelajaran sejarah yang disajikan dalam metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	10	-	
Perhatian Siswa	Saya bersungguh-sungguh jika sedang belajar sejarah menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	11	-	9
	Saya merasa mengantuk ketika guru sedang mengajar sejarah tanpa menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	12	
	Saya menggunakan cara sendiri untuk memudahkan saya dalam belajar sejarah melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	13	-	
	Saya cepat merasa bosan jika belajar sejarah tanpa metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	14	
	Saya senang memikirkan masalah yang berhubungan dengan sejarah ketika disampaikan melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	15	-	
	Saya berusaha mengikuti perkembangan baru dalam mata pelajaran sejarah terutama jika menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	16	-	

	Menghafalkan peristiwa-peristiwa dalam mata pelajaran sejarah terasa sangat membosankan jika tidak menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	17	
	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas mata pelajaran sejarah yang disampaikan melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	18	-	
	Saya merasa bangga jika dapat membantu teman dalam belajar sejarah melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	19	-	
Keterlibatan Siswa	Saya mampu menjelaskan materi dalam mata pelajaran sejarah yang saya pelajari melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	20	-	5
	Saya malas bertanya jika ada yang saya tidak pahami saat guru sedang mengajar sejarah tanpa menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	-	21	
	Saya melibatkan diri dalam kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran sejarah yang menggunakan metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	22	-	
	Saya mengetahui kemana harus mencari buku-buku pelajaran sejarah yang dapat digunakan dalam pembelajaran melalui metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga	23	-	
	Saya menetapkan standar tertentu untuk mengukur keberhasilan dalam mata pelajaran sejarah melalui	24	-	

	metode <i>game-based learning</i> dengan media ular tangga			
Total		16	8	24

Sumber: Adaptasi dari Achmad Syahlani dan Desy Setyorini (2021)

Pernyataan-pernyataan dalam angket/kuesioner penelitian ini disusun menggunakan skala pengukuran likert yang dirumuskan dengan 4 indikator minat belajar menurut Slameto, yang akan dijadikan butir-butir pernyataan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam angket yang penulis buat menggunakan metode *multiple choice* dengan tipe Likert. Angket/kuesioner ini ditujukan kepada Siswa Kelas XI F.2.1 di MAN I Bandar Lampung. Alternatif jawaban untuk setiap pertanyaan dalam lembaran kuesioner, peneliti menggunakan skala likert. Setiap jawaban alternatif dalam kuesioner menggunakan skala likert, yang memberikan skor untuk setiap pilihan jawaban. Skala likert dalam penelitian ini menggunakan rentang penilaian 1-5 yakni dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Tabel Skala Likert Angket Siswa

Alternatif Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2017).

3.5.4 Uji Pra-Syarat Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, di mana pengumpulan data yang berkualitas dapat menghasilkan informasi yang objektif dan bermanfaat dalam menguji hipotesis. Instrumen yang baik harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas dan reliabilitas (Siregar, 2015). Dalam uji

pra-syarat instrumen, terdapat dua persyaratan yang harus dipenuhi agar dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket minat belajar yang diadaptasi dari Achmad Syahlani dan Desy Setyorini (2021) dalam penelitiannya yang dipublikasikan dalam Jurnal Akrib. Instrumen telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan konteks penelitian serta karakteristik subjek penelitian saat ini, yaitu siswa kelas XI F.2.1 di MAN 1 Bandar Lampung. Adopsi dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang sudah tersedia tanpa mengubah makna dari pernyataan-pernyataannya. Sementara itu, adaptasi dilakukan untuk menyesuaikan instrumen dengan kebutuhan penelitian ini, seperti menyesuaikan bahasa, konteks pembelajaran, atau kelompok sasaran, tanpa menambah atau mengurangi jumlah pernyataan maupun mengubah makna yang terkandung di dalamnya. Instrumen ini telah melewati uji validitas isi. Dalam pengujian tersebut digunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika $r_{pb} \geq 0,2$ maka butir instrumen valid.
- b. Jika $0 \leq r_{pb} < 0,2$ maka butir perlu direvisi.
- c. Jika $r_{pb} < 0$ maka butir instrumen tidak valid (drop).

Nilai r_{pb} adalah nilai *Item-Scale Correlation* yang diperoleh dari output pro- gram ITEMAN pada bagian *Item Statistics*. Maka diperoleh hasil uji validitas minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Rekapitulasi Uji Validitas

No. Butir	r_{pb}	Keterangan
1	0.522	valid
2	0.477	valid
3	0.623	valid
4	0.400	valid

5	0.462	valid
6	0.395	valid
7	0.374	valid
8	0.637	valid
9	0.486	valid
1	0.629	valid
11	0.689	valid
12	0.347	valid
13	0.398	valid
14	0.571	valid
15	0.710	valid
16	0.335	valid
17	0.649	valid
18	0.600	valid
19	0.384	valid
20	0.464	valid
21	0.652	valid
22	0.269	valid
23	0.506	valid
24	0.372	valid

Sumber: Achmad Syahlani dan Desy Setyorini, (2021)

Karena instrumen ini telah teruji valid dalam penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan uji validitas ulang. Penyesuaian yang diterapkan juga tidak mengubah substansi atau tujuan utama dari setiap pernyataan dalam angket, sehingga instrumen tetap dapat digunakan secara akurat untuk mengukur minat belajar siswa.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai uji validitas instrumen, peneliti menggunakan angket minat belajar yang diadaptasi dari Jurnal Ilmiah. Instrumen ini telah melewati proses uji reliabilitas menggunakan metode *Alpha-Cronbach*. Dalam pengujian reliabilitas instrumen digunakan pengujian sebagai berikut:

- a. Jika $\text{Alpha} > 0,6$ maka instrumen reliabel.
- b. Jika $\text{Alpha} \leq 0,6$ maka instrumen tidak reliabel.

Nilai Alpha diperoleh dari output program ITEMAN pada bagian Scale Statistics.

Setelah melalui proses validasi butir-butir instrumen, maka selanjutnya dihitung reliabilitas instrumen berdasarkan butir-butir instrumen yang telah valid, yaitu sebanyak 24 butir. Dari hasil output program ITEMAN pada bagian Scale Statistics, diperoleh nilai koefisien reliabilitas (Alpha) dari instrumen final sebesar 0,859. Karena $\text{Alpha} > 0,6$ maka dapat dinyatakan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik. Karena instrumen tersebut telah terbukti memiliki tingkat reliabilitas yang baik berdasarkan pengujian pada penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan uji reliabilitas ulang. Oleh karena itu, kuesioner minat belajar ini tetap dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti secara akurat.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Menurut Siregar (2015), statistik deskriptif adalah statistik yang berkenaan dengan bagaimana cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjabarkan, atau menguraikan data agar mudah dipahami. Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji pra-syarat dan pengujian hipotesis sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat

Uji persyaratan analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak (Machali, 2021). Uji pra-syarat penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam suatu populasi mengikuti distribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka metode statistik parametrik dapat

diterapkan. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka metode statistik nonparametrik digunakan Siregar (2015). Salah satu cara untuk melakukan uji normalitas adalah dengan uji *Shapiro-Wilk*, yaitu metode uji statistik yang digunakan untuk melakukan uji asumsi normalitas data. Uji ini juga digunakan dalam uji *independent t-test* (untuk melihat distribusi data pada dua kelompok) dan *paired t-test* (untuk melihat perbedaan distribusi data pada pasangan data) (Nuryadi et al., 2017).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua sampel yang digunakan homogen atau tidak. Jika kedua data sampel homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan. Salah satu cara untuk melakukan uji homogenitas yaitu dengan uji Levene. Uji Levene menggunakan analisis varian satu arah. Data ditransformasikan dengan jalan mencari selisih masing-masing skor dengan rata-rata kelompoknya (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini digunakan uji homogenitas dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = \geq 5\%$ atau 0.05.

Dengan kriteria:

Jika $pvalue \geq 0.05$ maka kedua variansi sama

Jika $pvalue < 0.05$ maka kedua variansi berbeda.

3.6.2 Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji Hipotesis yang dilakukan menggunakan *uji paired sample t-test*. Uji – t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua (Nuryadi et al., 2017).

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih pengukuran pretest dan posttest

SD = standar deviasi selisih pengukuran pretest dan posttest

n = jumlah sampel

Untuk menyimpulkan secara keseluruhan besar pengaruh minat belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga dilakukan dengan menghitung Cohen'd menggunakan rumus *Effect Size* dari Cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{(M_{posttest} - M_{pretest})}{SD_{selisih}}$$

Keterangan :

d = *Effect Size* / besaran efek

Mean1 = rata-rata nilai *pretest*

Mean2 = rata-rata nilai *posttest*

SD_{selisih} = standar deviasi dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*

Tabel 3. 7 Interpretasi Effect Size

<i>Effect Size</i>	Interpretasi
0 < d < 0,2	Kecil
0,2 < d ≤ 0,5	Sedang
0,5 < d ≤ 0,8	Besar
d > 0,8	Sangat Besar

Sumber: (Airlanda, 2021)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga memberikan pengaruh yang positif dan sangat besar terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas XI F.2.1 di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

1. Terdapat pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI F.2.1 MAN 1 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 71.75 menjadi 80.94. Analisis statistik menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai $t = -7,027$ dan signifikansi $(p) = 0,000$, yang berarti terdapat perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga dapat memicu ketertarikan dan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar sejarah.
2. Berdasarkan hasil perhitungan efek perlakuan menggunakan uji Cohen's d , diperoleh nilai sebesar 1,15, yang termasuk dalam kategori *large effect size*. Nilai ini menunjukkan bahwa metode *game-based learning* dengan media ular tangga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat

belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Artinya, metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ini sangat efektif dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* dengan media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan rasa antusiasme siswa terhadap materi sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan mengenai, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Pendidik

Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, khususnya dengan mengintegrasikan unsur permainan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media permainan edukatif lainnya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara psikologis, sehingga mampu memfasilitasi pertumbuhan minat belajar secara berkelanjutan. Disarankan juga untuk menggunakan sampel lebih luas dan media pembelajaran yang berbeda untuk melihat perbandingan efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. L. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. *Avatara E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(3). <https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.51860>
- Airlanda, R. T. dan G. S. (2021). *Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 5(3), 1120–1129.
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI*, 3(2), 573–591.
- Alit, D. M. (2020). Inquiry Discovery Learning dan Sejarah Lokal : Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 57–79.
- Amelia, P. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa. *Skripsi, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah*.
- Anjani, G. (2023). Efektifitas Model Mind Mapping Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Menggunakan Quick Responses Code Pada Uin Suska Riau Mata Kuliah Kesusastraan. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. <https://books.google.co.id/books?id=YgLazwEACAAJ>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Basuki, R., & Setiawan, A. (2020). Analisis Hubungan Model Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Gorontalo*, 1(1), 142–147.
- Blakemore, S. J., & Mills, K. L. (2014). Is adolescence a sensitive period for sociocultural processing?. *Annual review of psychology*, 65(1), 187–207.

- Djamaluddin, Wardana, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Febri Hartono, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>
- Fikri, A., Saputra, C., Boty, M., Rico, M., Ilmiawan, I., Assidiqi, M., & Setiawan, J. (2025). The effectiveness of the student teams' achievement divisions in social studies learning on activeness and learning outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 954-962.
- Harwini, N., & Khaerudin. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah. *Jurnal Al-Miskawaih*, 1(2), 201.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational psychologist*, 41(2), 111-127.
- Hofmans, L., & van den Bos, W. (2022). Social learning across adolescence: A Bayesian neurocognitive perspective. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 58, 101151.
- Ir. Syofian Siregar, M. M. (2015). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=knDKEAAQBAJ>
- Iswanto, I. (2021). Pengembangan Instrument Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 3(2), 338. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i2.1047>
- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., Anwar, R., & Desmariansi, E. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
- Machali, I. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan

Kalijaga.

- Mardiansyah, M., Syaiful, M., & Basri, M. (2017). Pengaruh media presentasi prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidik. Dan Penelit. Sejarah)*, 5(2).
- Maskun, M., Rinaldo, A. P., & Sumargono, S. (2019). Implementation of Character Education in Historical Learning in the Industrial Revolution Era 4.0. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(6), 487-496.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Noer Afni. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas II MI Al-Firdaus Telaga Mas Kota Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - STAI Bani Saleh*, 1(1), 72–84. <https://doi.org/10.54125/wildan.v1i1.7>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. In *Piaget and his school: A reader in developmental psychology* (pp. 11-23). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Pratama, R. A., Pratiwi, I. M., Saputra, M. A., & Sumargono, S. (2022). Integration of STEM education in history learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(1), 313-320.
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Prosiding Sesiomadika*, 1052–1054. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Proulx, J. N., Romero, M., & Arnab, S. (2017). Learning mechanics and game mechanics under the perspective of self-determination theory to foster motivation in digital game based learning. *Simulation & Gaming*, 48(1), 81-97.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.

<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2068>

- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(1), 49–53.
- Raina Oktapiani, A. I., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24185>
- Ramli AR, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal UIN Antasari*, 53(9).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Erhaka Utama*.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Rusydi, Fitri Hayati, A. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Saputra, C. (2024). Optimalisasi Peran Guru sebagai Pemimpin Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan. *Nuwo Abdimas*, 3(1), 58–66.
- Selvy Desiana, Saefur Rochmat, H. (2018). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Di Kelas XII IPS MAN 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Risalah*, 5(6), 617–624.
- Sihombing, M. E. R. (2023). Menelisik Makna Syajarah Dalam Al-Qur'an : Analisis Semantik Toshihiko Izutsu. *Basha'ir: Jurnal Studi Alquran Dan Tafsir*, 3(2), 70.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior* (No. 92904). Simon and Schuster.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi* (6 ed.). Jakarta:

Rineka Cipta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumargono, S., Basri, M., Istiqomah, I., & Triaristina, A. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 141-149.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahab, G, dan Rosnawati. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095>
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>