

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS KUIS INTERAKTIF INTERACTY.ME DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA DI KOTA PALEMBANG

Fatra Yudha Grafika San¹, Putri Mardiana², Sani Safitri^{3*}, Tomi Ardiansyah⁴

^{1,2}Program Pendidikan Profesi guru, Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya

³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya, ⁴SMAN 1 Palembang

¹⁾fatrasan7@gmail.com, ²⁾ putrimardiana6082@gmail.com,

³⁾sani_safitri@fkip.unsri.ac.id

*Correspondence Author

ABSTRACT

History education is often perceived as monotonous and less appealing to students. This is attributed to the repetitive teaching methods and the dearth of innovative media. This study aimed to enhance students' motivation and academic achievement in history by leveraging the Interacty.me website to develop simple interactive games. The study was driven by the contemporary preference of students for engaging and technology-integrated learning experiences. The Interacty.me platform was selected due to its user-friendly interface, enabling educators to create diverse interactive games without demanding sophisticated programming skills. Consequently, teachers can effortlessly adapt these games to align with the specific historical content being taught. This study employed a classroom action research design. The participants were eleventh-grade students at SMAN 1 Palembang. The data collection instruments comprised learning outcome tests and student motivation questionnaires. The findings revealed that the utilization of the Interacty.me website in history instruction significantly improved students' motivation and academic performance.

Keywords: Interactive, Games, History, Motivation, Classroom Action Research

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah melalui pemanfaatan website Interacty.me dalam menciptakan game interaktif sederhana. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa siswa saat ini lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Website Interacty.me dipilih karena kemudahan penggunaannya dalam membuat berbagai jenis game interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang tinggi. Dengan demikian, guru dapat dengan mudah mengadaptasi game-game tersebut sesuai dengan materi sejarah yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 di Palembang. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan website Interacty.me dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Game, Interaktif, Sejarah, Motivasi, Penelitian Tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diambil oleh peserta didik pada tingkat sekolah menengah atas (SMA). Pembelajaran sejarah secara umum bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang siap bersaing pada abad 21 (Naredi *et al.*, 2022). Melalui eksplorasi peristiwa-peristiwa sejarah, peserta didik diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai luhur, seperti patriotisme, toleransi, dan semangat gotong royong (Ramadhani *et al.*, 2018). Sehingga mata Pelajaran ini memang perlu untuk dipelajari lebih dalam oleh peserta didik khususnya pada tahap sekolah menengah atas.

Dewasa ini, pembelajaran sejarah tidak berjalan sebagaimana tujuan awalnya. Fakta dilapangan mengatakan jika pembelajaran Sejarah masih dianggap sebagai mata pelajaran menghafal, yang mana hal ini menurunkan motivasi peserta didik dalam belajar Sejarah (Muis *et al.*, 2023). Stereotip yang terus berkembang seringkali membuat peserta didik tidak semangat sedari awal untuk mempelajari Sejarah (Sari *et al.*, 2019). Tentu hal ini menjadi tantangan yang besar untuk para pendidik Sejarah, bagaimana mereka

menumbuhkan bibit cinta akan sejarah dari diri peserta didik yang memang sudah termakan oleh stereotip yang berkembang selama ini.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan Sejarah tidak hanya disebabkan oleh stereotip yang terus berkembang. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran sejarah masih belum banyak berubah, penggunaan metode ceramah secara penuh tanpa memvariasikan model, media ataupun metode yang menjadikan pembelajaran Sejarah tidak diminati oleh peserta didik (muslihuddin, 2021). Pendidik harus menyadari jika proses pembelajaran telah sepenuhnya berubah (Festiyed, 2013). jProses pembelajaran sejarah yang juga mengalami perubahan seiring berjalannya waktu mendorong guru sebagai pendidik untuk melakukan perubahan. Sebagai respon dari tantangan tersebut, guru bisa menghadirkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan mampu mengembangkan karakter berbudi luhur sesuai dengan tujuan utama pembelajaran sejarah itu sendiri.

Aspek penting untuk meningkatkan minat dan motivasi

adalah menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik (Faridah, Khaeruddin, 2020). Ketika proses pembelajaran di kelas menyenangkan tentu akan membuat peserta didik lebih bersikap aktif yang mana ini akan berimplikasi kepada hasil belajarnya nanti. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan mengintegrasikan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik (Junaidi, 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan di beberapa wilayah di Indonesia seperti di Padang, Banjarmasin, dan Jakarta menyatakan hasil yang sama yakni media belajar yang paling disenangi oleh peserta didik adalah Smartphone (Fedita & Sylvia, 2023) (Nur et al., 2021) (Annisa & Puri Pramudiani, 2022). Hal ini dikarenakan dengan melalui smartphone, peserta didik terhubung dengan internet yang menjadi jendela baru dalam melihat dunia (Senge, 2023). Hal ini telah menyebabkan perubahan pada gaya belajar peserta didik. Mengetahui gaya belajar peserta didik itu adalah hal yang sangat penting karena dengan menerapkan gaya belajar

yang sesuai dengan karakter peserta didik, Peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Clements, 2022).

Dalam penelitian (Cabual, 2021), diketahui jika preferensi gaya belajar peserta didik mengalami perubahan yang disebabkan oleh 2 faktor utama yakni kemajuan internet yang sangat pesat dan wabah pandemi Covid-19 yang mengharuskan proses belajar dilakukan dari jarak jauh. Hasilnya modalitas belajar peserta didik lebih condong kepada visual di bandingkan modalitas lainnya (S. Ramadhani et al., 2022). Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan yang peneliti temukan di salah satu sekolah di Kota Palembang, dimana mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar Visual atau Audio-visual. Selain itu, dalam proses belajarnya, peserta didik diperbolehkan menggunakan Smartphone untuk menunjang proses belajarnya. Melihat hasil ini, maka pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran sejarah menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Smartphone dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara

untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan, bisa berupa komik (Syahmi *et al.*, 2022), E-learning (Sitohang *et al.*, 2021), Modul (Almahera *et al.*, 2023), dan banyak lainnya. Hal ini disebabkan karena fitur di dalam smartphone sudah sangat mendukung untuk menyajikan berbagai macam jenis media belajar. Pendekatan yang sering digunakan saat ini adalah pembelajaran Sejarah berbasis game interaktif (Hidayatul Farhani *et al.*, 2024) (Hardiansyah & Mauliana, 2021), (Vitianingsih *et al.*, 2023). Dengan cara ini peserta didik akan merasakan pengalaman belajar Sejarah yang jarang mereka temukan dan harapannya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Sejarah.

Mata Pelajaran Sejarah merupakan salah satu Pelajaran yang cukup kompleks untuk diajarkan karena dimensi materinya adalah masa lalu (Dhita *et al.*, 2022). Oleh sebab itu, mengemas pembelajaran sejarah melalui pembelajaran berbasis game akan memberikan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan hal ini juga, perlahan namun pasti stereotip akan sejarah sebagai Pelajaran menghafal akan dapat dihapuskan. Melalui

pembelajaran berbasis game, guru dapat mendesain proses belajar dengan lebih menarik dan mengikutsertakan peserta didik secara aktif untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah (Hidayatulloh *et al.*, 2020).

Konsep game interaktif sendiri adalah konsep permainan yang mengharuskan pemain nya untuk bersikap aktif selama proses permainan berlangsung. Dengan kata lain, peserta didik diharuskan untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Loupatty), Hal ini tentu akan sangat bermanfaat kepada hasil belajar peserta didik nantinya, karena mereka secara tidak langsung akan terbawa ke dalam materi yang akan dipelajari.

Penggunaan konsep game interaktif dapat dikatakan sebagai solusi dari kurangnya motivasi belajar peserta didik akan sejarah (Munawir *et al.*, 2024). Namun pendidik Sejarah kembali dihadapkan pada permasalahan baru yakni, permainan seperti apa yang akan digunakan agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap materi memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda dan cara yang berbeda pula untuk

mengajarkannya (Rohmah, 2017). Hal ini dilakukan agar pengalaman belajar peserta didik selalu baru dan tidak monoton. Merancang sebuah game interaktif bukanlah hal yang mudah, guru sejarah harus menyesuaikan tingkat kesulitan, materi, tujuan, nilai yang ingin disampaikan hingga desain game yang ingin dilakukan. Hal ini tentu akan menyita waktu guru dengan sangat banyak untuk itu diciptakan sebuah website yang dapat membantu guru dalam merancang sebuah game interaktif yang bernama *interacty.me*.

Interacty.me merupakan sebuah *website* yang menyediakan layanan pembuatan konten interaktif. Guru sebagai perancang memiliki beragam macam *template game* yang bisa diubah sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan guru dalam menyesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan. *Interacty.me* menawarkan pembuatan game sederhana yang terbukti dapat menarik perhatian dan jiwa kompetisi dalam diri peserta didik. Contoh *template game* yang tersedia dan dapat di edit oleh guru seperti teka-teki silang, Treasure Hunt, Flip Coin dan masih banyak game sederhana lainnya.

Penelitian sebelumnya mengenai game interaktif dalam pembelajaran Sejarah, peneliti anggap terlalu kompleks seperti pada penelitian (Amalia, 2020). Peneliti beranggapan dalam prosesnya nanti game ini akan terlalu berfokus kepada aspek permainan sehingga nilai yang disampaikan tidak terlalu bisa diserap dengan baik oleh peserta didik. Oleh sebab itu, melalui game sederhana namun berfokus kepada konten, peneliti mengharapkan jika dapat terjadi internalisasi nilai yang menarik minat peserta didik untuk memperdalam materi Sejarah dengan kemauannya sendiri. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas penerapan Website *Interacty.me* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Sejarah peserta didik kelas XI di Kota Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan sebuah upaya inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar sejarah pada peserta didik kelas ekstrem. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis game, menggunakan website *Interact.me*.

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pendekatan ilmiah yang memungkinkan guru untuk secara aktif terlibat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. Melalui siklus yang berulang, guru dapat mengidentifikasi masalah, merancang tindakan, dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik (Putra, 2023). Penelitian Tindakan kelas tidak hanya bermanfaat untuk peserta didik, namun juga membantu guru dalam mengembangkan kompetensinya menjadi guru profesional (Yusron *et al.*, 2023).

1. Prosedur pelaksanaan

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang diajukan oleh Kemmis and Mc. Taggart (2014). Adapun tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Planning (Perencanaan)
2. Action (Tindakan)
3. Obervation (Observasi)
4. Reflection (Refleksi)

2. Subjek dan Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMAN 1 Palembang dengan subjek penelitian nya adalah 36

peserta didik dengan jumlah laki-laki sebanyak 8 orang dan perempuan 28 orang. Peserta didik yang diambil berasal dari kelas XI dalam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut.

3. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan sesuai jenis data yang diperlukan, Data kualitatif berupa analisis permasalahan, kebutuhan dan karakter peserta didik dilakukan melalui google form, Sedangkan, data kuantitatif terkait hasil belajar dilakukan melalui pemberian Pre-test dan Post-test. Peserta didik akan mendapatkan 10 butir pertanyaan dengan Tingkat kesulitan HOTS.

4. Analisis Data

Data yang terkumpul akan diolah dengan menggunakan IBM SPSS untuk melihat frequency, percentage, mean, standard deviation, dan melakukan independent t-test. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan Teknik analisis N-gain untuk melihat efektifitas intervensi yang dilakukan

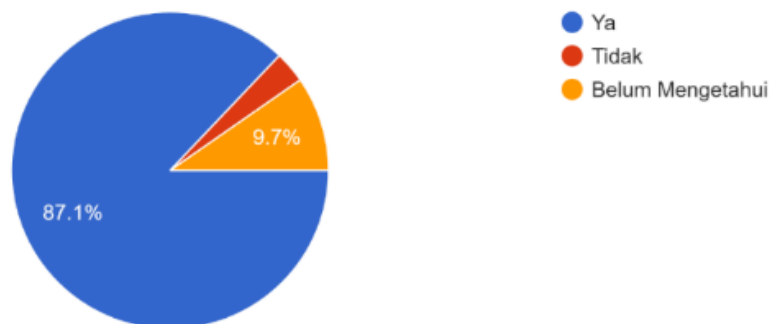
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil.

1. Planing (Perencanaan)

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan perencanaan terkait Tindakan apa saja yang ingin dilakukan di dalam kelas experiment. Proses perencanaan dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dan karakter terhadap peserta didik. Hal ini perlu dilakukan untuk mengidentifikasi apa permasalahan

yang muncul di dalam kelas untuk kemudia diberikan sebuah *Treatment* yang menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Proses ini dilakukan pada pertemuan pertama dengan menggunakan instrument berupa kuesioner yang disebar melalui *Google Form*. Pada pertanyaan pertama peneliti menanyakan terkait gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dan hasilnya pada gambar 1.

Apakah kamu mengetahui gaya belajar mu?
31 responses



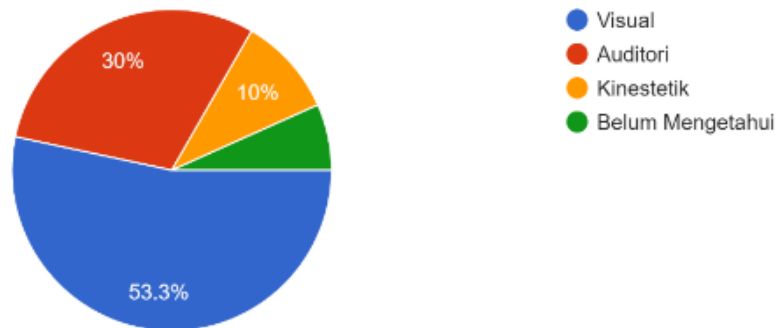
Gambar 1. Persentase pemahaman peserta didiik mengenai gaya belajarnya

Pada gambar 1, dapat dilihat jika mayoritas peserta didik atau 87.1% sudah mengentahui gaya belajar diri mereka masing-masing. Selanjutnya

pada gambar 2 peneliti akan menanyakan terkait apa gaya belajar mereka. Hasil nya dapat dilihat pada gambar 2

Pilihlah salah satu gaya belajar di bawah ini yang paling cocok dengan dirimu!

30 responses



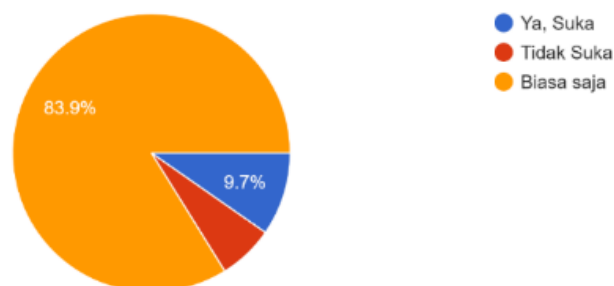
Gambar 2. Persentase persebaran gaya belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 2. Dapat dilihat jika persebaran gaya belajar peserta didik cukup condong ke arah visual dimana terdapat 53.3% peserta didik yang memilih gaya belajar tersebut. Sedangkan peserta didik

yang lain terbagi ke dalam kelompok auditori sebanyak 30% dan Kinestetik sebanyak 10%. Selanjutnya, peneliti menanyakan terkait kesukaan peserta didik dalam mempelajari sejarah. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 3.

Apakah kamu menyukai mata pelajaran Sejarah?

31 responses



Gambar 3. Persentase kesukaan peserta didik dengan mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan pada gambar 3 diketahui jika mayoritas peserta didik atau 83.9% peserta didik menyatakan jika biasa saja. Hasil ini cukup

mengejutkan mengingat kelas yang menjadi sampel merupakan kelas pilihan, dimana mereka mendapatkan 7 jam pembelajaran sejarah dalam

seminggu yang mana ini 5 jam lebih lama dibandingkan kelas biasa. Selanjutnya peneliti menanyakan

pada gambar 4 terkait pembelajaran seperti apa yang peserta didik senangi.

Pembelajaran sejarah yang seperti apa yang kamu sukai?

30 responses

Saya suka materi pembelajaran sejarah tentang negara Indonesia yang seru dan jelas

Pembelajaran yang seru dan penjelasan yang jelas.

yang seru, ga boring dan banyak menggunakan media gerak seperti presentasi dan video atau media lainnya.

Tentang pemerintahan negara pada era dahulu dan sekarang serta apa saja yang di lakukan pemerintah baik sudah di laksanakan atau belum terlaksanakan dengan tepat.

Gambar 4. Jawaban peserta didik terkait pembelajaran sejarah yang mereka senangi

Berdasarkan gambar 4, diketahui jika peserta didik menginginkan pembelajaran sejarah yang seru, menyenangkan dan disertai dengan informasi yang jelas. Selain itu, peserta didik juga menginginkan dihadirkan nya variasi media pembelajaran seperti presentasi yang menarik, video atau media lainnya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakter peserta didik, dapat disimpulkan jika peserta didik belum memiliki ketertarikan dengan pembelajaran Sejarah, hal ini bisa disebabkan oleh pengalaman yang diterima nya selama mengikuti pembelajaran Sejarah di kelas 10. Oleh sebab itu, rencana tindak lanjut

yang akan dilakukan adalah dengan menghadirkan pembelajaran Sejarah yang seru, menyenangkan namun tetap memberikan pengetahuan Sejarah yang jelas dan tidak membosankan melalui game interaktif sederhana.

2. Action (Tindak Lanjut)

Dalam peneltian Tindakan kelas ini akan dilakukan *Treatment* yang berbeda selama 4 pertemuan atau 4 siklus, rencana penerapan dalam setiap siklus akan berbeda. Lebih rinci pelksanaan setiap siklus dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Rencana tindak lanjut pada siklus 1-4

Siklus	Materi	Rencana tindak lanjut	Target peserta didik
Siklus 1	Peradaban Mesopotamia	Mengintegrasikan teknologi seperti Powerpoint dan video pembelajaran divariasikan dengan permainan <i>Flip Card right or wrong</i> .	Terjadi peningkatan pada motivasi belajar peserta didik
Siklus 2	Peradaban Mesir Kuno	Mengintegrasikan pembelajaran Sejarah dengan game <i>Treasure Hunt</i> untuk menunjang pembelajaran mandiri	Terjadi peningkatan pada motivasi belajar peserta didik
Siklus 3	Peradaban Cina Kuno	Mengintegrasikan game <i>Teka-teki silang interaktif</i> serta Video pembelajaran. Proses belajar akan divariasikan dengan metode ceramah dan pemberian ruang untuk bertanya dan berdiskusi	Terjadi peningkatan pada pemahaman dan peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang ada dalam cerita sejarah
Siklus 4	Peradaban India Kuno	Mengintegrasikan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan metode Debat untuk menganalisis beberapa isu populer terkait peradaban india kuno	Terjadi peningkatan pada pemahaman dan peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang ada dalam cerita sejarah

Pada pertemuan awal akan dilakukan kegiatan pre-test yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik terkait materi peradaban-peradaban besar dunia. Pada table 3 akan disajikan hasil pretest peserta didik.

Tabel 3. Nilai Mean pre-test peserta didik

Mean	N	Std. Deviation
42.22	36	20.299

Berdasarkan table 3 dapat diketahui jika nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik pada kegiatan pre-test adalah 42.2 Hasil

ini nanti akan di analisis ulang setelah minggu ke4 padatahapan refleksi untuk melihat apakah terjadi kenaikan pada hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

3. Observation (Observasi)

Setelah membuat rencana tindak lanjut maka rencana tersebut dieksekusi didalam kelas dan selanjutnya akan dilakukan observasi. Ada 2 tujuan utama yang ingin dilihat pada kegiatan ini yakni terjadinya peningkatan Motivasi belajar dan konsep berpikir sajarah dalam diri peserta didik. Pada proses ini guru tidak menggunakan instrument khusus melainkan

observasi secara langsung suasana yang terjadi didalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat jika motivasi dan pemahaman peserta didik semakin meningkat dari siklus 1-4, terjadi peningkatan yang konsisten dalam diri peserta didik, Adapun indikator yang peneliti gunakan adalah keaktifan bertanya, keaktifan menjawab dan keaktifan dalam memeberikan ide. Pada tabel 4 disajikan beberapa pertanyaan yang ditanyakan peserta didik kepada guru dalam proses pembelajaran pada tiap siklus nya.

Tabel 4 daftar pertanyaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran

Siklus	Nama	Pertanyaan
Siklus 1	EMB	Pada masa Mesopotamia sudah ada yang Namanya sekolah, namun pada masa itu belum ada kertas ataupun pena, jadi mereka kesekolah dengan membawa apa pak?
	SS	Apakah kode Hammurabi itu adil pak
Siklus 2	MN	Kenapa bangunan-bangunan yang berbau sacral pada masa mesir kuno ukurang nya besar-besar dan tinggi-tinggi pak?
	IPR	Benar tidak pak jika mesir kuno yang dipimpin fir'aun merupakan kota yang besar dan Sejahtera?
Siklus 3	EMB	Apa nilai-nilai yang diajarkan taoisme yang masih dapat kita lihat dan gunakan pada masa sekarang?
	RDP	Yu agung bisa mengendalikan banjir oleh sebab itu diangkat menjadi kaisar pertama, bagaimana pak cara dia mengendalikan banjir?
Siklus 4	AFS	Jika agama islam percaya kepada allah, agama buddha percaya kepada siapa pak?

	ZAL	Jika kita lihat masa sekarang Perempuan di india masih sering mendapatkan perlakuan yang tidak mengenakan, apakah hal ini sudah terjadi sejak dahulu?
--	-----	---

Berdasarkan table 4 dapat dilihat jika motivasi belajar peserta didik meningkat dari waktu ke waktu. Tabel di atas hanya berisikan beberapa pertanyaan yang dapat merepresentasikan cara berpikir peserta didik yang sudah berpikir kritis. Jika dianalisis lebih jauh, jenis pertanyaan yang ditanyakan peserta didik dapat tergolong kedalam pertanyaan HOTS dimana untuk bisa menjawab nya guru harus memiliki pemahaman yang mendalam akan materi yang di ajarkan nya. Ditambah dengan pemanfaatan media interaktif berupa game yang menarik ikut menambah minat peserta didik dalam memperdalam pemahaman nya terkait materi Sejarah Tingkat lanjut.

4. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan post test untuk kemudian dilakukan serangkaian uji untuk melihat apakah terdapat peningkatan kepada hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Pada table 5 akan disajikan perbandingan nilai mean pada pre-test dan post test

Tabel 5. Nilai mean pre-test dan post test

	test	
	Sebelum	Setelah
Mean	42.22	97.22
N	36	36
Std. Deviation	20.299	4.543

Berdasarkan hasil pada table 5 diketahui jika terjadi kenaikan yang cukup tinggi dimana pada kegiatan pre-test peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 42.22 dan pada kegiatan post test peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97.22. Selanjutnya akan dilakukan Uji Paired sampel test dengan hasil post-test peserta didik dengan instrument yang sama. Hasil uji paired sampel dapat dilihat pada table 6.

Tabel 6. Hasil Paired Samples Test

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error				
Pair Sebelum 1 - Setelah	-55.000	20.071	3.345	-61.791	-48.209	-16.441	35 .000

Untuk menyatakan jika H_0 diterima adalah dengan melihat nilai Koefisien P-Value < 0.05 . Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada table 3 dapat dilihat jika p-value yang didapat adalah 0.00 yang artinya H_0 dapat diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Selain menggunakan uji paired sample test. Peneltii juga mencoba melihat seberapa besar signifikansinya dengan mencari nilai N-gain. Untuk mencari nilai ini perlu diketahui terlebih dahulu niali mean pada kegiatan pre-test dan post test. Berdasarkan table 5 diketahui jika nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik pada kegiatan pre-test sebesar 42.22 dan setelah dilakukan intervensi

terjadi kenaikan hingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97.2. Maka sekarang angka ini dapat dimasukkan kedalam rumus untuk mencari nilai N-gain, hasil mencari nilai N-gain dapat dilihat dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 Ngain &= \frac{\text{Score Post-test} - \text{Score Pre-test}}{\text{Score Maximum} - \text{Score Pre-test}} \\
 &= \frac{97.22 - 42.22}{100 - 42.22} \\
 &= \frac{55}{57,78} \\
 &= 0,95
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang dihitung dapat diketahui jika nilai N-gain sebesar 0.95 yang mana > 0.7 sehingga dapat disimpulkan jika signifikansi yang terjadi pada hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori tinggi.

Pembahasan

Meskipun penelitian mengenai penerapan pembelajaran Sejarah berbasis game sudah cukup banyak dilakukan. Namun jika di analisis lebih lanjut, mayoritas penelitian lebih berfokus kepada bagaimana cara menyampaikan materi melalui game (Ningtyas, 2023). Hal ini tentu juga berakibat baik pada proses pembelajaran sejarah secara umum. Tetapi perlu diperhatikan jika pembelajaran adalah proses latihan yang berulang (Hermansyah, 2020). Sedangkan penelitian berbasis game yang sering dilakukan terlalu fokus kepada 1 permasalahan saja.

Berbeda dengan Penelitian yang sudah pernah dilakukan. Penelitian ini berfokus kepada internalisasi nilai-nilai sejarah ke dalam pembelajaran sehari-hari. Guru tidak perlu merancang game dengan terlalu sulit seperti yang dilakukan oleh (Amalia, 2020) yang merancang game edukasi dan cerita interaktif menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno atau guru merancang sebuah komik dengan materi tertentu seperti yang dilakukan oleh (Syahmi *et al.*, 2022). Guru bisa memvariasikan banyak materi dengan game sehingga proses pembelajaran akan terasa baru setiap kali dilakukan di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan menjadi sebuah bukti nyata dimana memvariasikan proses pembelajaran tidak membutuhkan terlalu banyak sumber daya. Guru hanya diharuskan memiliki pemahaman materi yang mumpuni untuk dapat merancang

sebuah ide pembelajaran dengan mengkaitkannya dengan game atau media lain yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru memerlukan kemampuan penguasaan konten yang baik yang diiringi dengan kreatifitas yang baik dalam segi penggunaan teknologi.

Pada siklus 1 dalam penelitian ini, peneliti menguji hipotesis dengan menggunakan model, metode dan penugasan yang sama seperti yang sering dilakukan oleh guru, terlihat peserta didik tidak bersemangat untuk belajar secara aktif, ketika proses diskusi pun hanya mereka yang memang sudah dikenal memiliki tingkat kognitif tinggi yang berani mengajukan pertanyaan. Sedangkan peserta didik lainnya acuh saja. Tentu hal ini menandakan bahwa hipotesis yang dirancang peneliti benar dan membutuhkan sebuah solusi yang bisa mengatasi permasalahan tersebut.

Melihat situasi kelas pada siklus 1 tentu dapat dikatakan suasana kelas masih bersifat pasif dan tidak mengakomodir suasana kelas yang inklusif, untuk itu guru berkomitmen untuk melakukan variasi setiap masuk kepada materi baru dimulai dari siklus 2. Pada siklus 2 guru mencoba menggunakan game Treasure Hunt yang diambil dari website [interact.me](https://www.interact.me) dan dikombinasikan dengan materi Sejarah. Proses belajar ini disukai oleh peserta didik, terlihat peserta didik mengikuti proses pembelajaran

dengan lebih aktif dan bersemangat. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Ferari Manarwati & Rachmadyanti, 2017) yang menerapkan game Treasure Hunt pada mata pelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

Pada siklus 3, guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan game teka-teki silang interaktif serta video pembelajaran. Proses belajar juga divariasikan dengan metode ceramah dan pemberian ruang untuk bertanya dan berdiskusi. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tetap dilaksanakan secara 2 arah dengan guru sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan belajar tersebut. Hasil pembelajaran pada siklus 3 mendapatkan data bahwa terjadinya peningkatan pada pemahaman materi sejarah dan peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang ada dalam cerita sejarah.

Guru melanjutkan ke siklus 4 dan merupakan siklus terakhir dalam penelitian ini. Pada pelaksanaannya, guru mengintegrasikan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode debat untuk menganalisis beberapa isu populer terkait peradaban india kuno. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik antusias dalam membahas materi yang ada dan didapatkan data bahwa adanya peningkatan terhadap pemahaman materi sejarah yang diajarkan pada siklus 4 ini.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran dari siklus 1 hingga

siklus 4, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media atau game dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah merupakan hal yang cocok untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan ketika peserta didik melaksanakan permainan secara langsung, maka pemahaman peserta didik akan meningkat dibandingkan dengan hanya membaca materi yang ada dibuku. Selain itu, materi sejarah yang kompleks, panjang, dan monoton juga menjadi alasan mengapa pembelajaran sejarah harus dilaksanakan secara menyenangkan contohnya dengan mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran berbasis game. Hasil ini juga dibuktikan dengan nilai N-gain sebesar 0.95 yang mana >0.7 sehingga dapat disimpulkan jika signifikansi yang terjadi pada hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran sejarah berbasis game cocok untuk digunakan pada proses pembelajaran saat ini.

D. Kesimpulan

Penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa pemberian variasi dalam pembelajaran sejarah melalui integrasi game dan media interaktif lainnya dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen menyenangkan seperti game, teka-

teki, dan video, pembelajaran sejarah yang seringkali dianggap membosankan dapat disulap menjadi pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif, seperti diskusi dan debat, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sejarah yang kompleks.

Pentingnya peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis game juga ditekankan dalam penelitian ini. Guru tidak hanya perlu menguasai materi sejarah, tetapi juga memiliki kreativitas dalam mengadaptasi berbagai media untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya variasi dalam metode pembelajaran. Dengan terus-menerus memberikan variasi, guru dapat menjaga minat belajar siswa dan mencegah kebosanan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bidang pendidikan sejarah. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran sejarah

yang lebih efektif dan menarik. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi potensi penuh dari pembelajaran berbasis game, termasuk jenis game yang paling efektif untuk berbagai tingkat usia dan topik sejarah, serta dampak jangka panjang dari penerangan ini terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis game bukan hanya tren semata, tetapi merupakan pendekatan yang terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Almahera, A. F., Jauhari, N., & Nafi'ah, U. (2023). E-modul Sejarah sebagai inovasi bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.17977/um063v3i2p94-103>

- Amalia, R. (2020). Game Edukasi Dan Cerita Interaktif Sejarah Kerajaan Di Sumatra Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk Mengatur Perilaku Npc. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 192–202. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.339>
- Annisa, A. F., & Puri Pramudiani. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408–1416. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>
- Cabual, R. A. (2021). Learning Styles and Preferred Learning Modalities in the New Normal. *OALib*, 08(04), 1–14. <https://doi.org/10.4236/oalib.1107305>
- Clements, J. (2022). Update the Dots before Connecting Them: Learning Styles in the 21st Century. *The Learning Assistance Review*, 27(April), 191+. <https://link-gale-com.ezproxy-cicco.conacyt.gov.py/apps/doc/A703717472/AONE?u=anon~6a74e1fd&sid=bookmark-AONE&xid=4c5f3392>
- Dhita, A. N., Rol Asmi, A., Reza Pahlevi, M., Aderoben, A., & Lazio Rianda, I. (2022). Pengembangan buku teks Sejarah lokal Kota Palembang. 2022, 9(3), 328–338.
- Faridah, Khaeruddin, E. R. (2020). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Minat dan. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 4(1), 356–367.
- Fedita, D., & Sylvia, I. (2023). Pengaruh Interaksi Edukatif dengan Kecanduan Smartphone Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 10 Sijunjung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 176–181. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i2.132>
- Ferari Manarwati, A., & Rachmadyanti, P. (2017). SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak. 3274–3284.
- Festiyed. (2013). Dosen Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Padang, disampaikan pada semunar nasional MIPA dan PMIPA IAIN Suthan Thaha Saifuddin Jambi 18-20 Oktober 2013 1. 1–27.
- Hardiansyah, A., & Mauliana, P.

- (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 2(2), 45–52.
- Hermansyah. (2020). Analisis Teori Behavioristik (Edward Thordike) dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 1–11.
- Hidayatul Farhani, A., Hartono, R., & Ikhlas Ramadhan, T. (2024). Pengembangan Edukasi Game Melalui Cerita Sejarah Wayang Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3938–3945. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9666>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- MUSLIHUDDIN, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas Xi Ips 1 Man 1 Cilacap Melalui Model Kooperatif Jigsaw. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 233–242. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.467>
- Naredi, H., Haqien, D., Ruslan, A., Nelsusmena, N., & Erlangga, G. (2022). Pembelajaran Sejarah

- Abad 21 dalam Menunjang Kompetensi Komunikasi dan Rasa Nasionalisme Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(3), 762. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1065>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nur, R., Azis, F., & Apriati, Y. (2021). Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak Pada Masa Covid-19 di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i2.17>
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English Learning Innovation*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8832>
- Ramadhani, M. H., Musadad, A. A., & Pelu, M. (2018). Hubungan antara Sikap Toleransi dan Pemahaman Sejarah Pergerakan Nasional dengan Patriotisme Siswa. *Jurnal CANDI*, 18(2), 72.
- Ramadhani, S., Saragih, M. R. R., Sinulingga, S. A. B., & Andrian, Y. (2022). Gaya Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 582–587. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2257>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Sari, D. M., Zulfa, & Jaenam. (2019). *FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SEJARAH DI SMA Dona Maya Sari, Zulfa, Jaenam. 584–589.*

- Senge, W. (2023). Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang. *PENSOS : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.59098/pensos.v1i1.942>
- Sitohang, H., Rosmiati, & Sinaga, E. S. (2021). Aplikasi E-Learning Berbasis Web untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 4(01), 106–115.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Vitianingsih, A. V., Firmansyah, A., Maukar, A. L., Choiron, A., & Cahyono, D. (2023). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Sejarah Sunan Kalijaga Berbasis Android. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 001–001. <https://doi.org/10.17977/um038v6i12023p001>
- Yusron, A., Irawati, J., Teguh Setiawan Wibowo, Husen, & Sudadi. (2023). The Impact of Classroom Action Research (CAR) and Innovation on Teacher Professionalism: an Intervention of Competence. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 5, 563–570. <https://doi.org/10.37034/infeb.v5i2.594>