

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE SEJARAH MELALUI
PERMAINAN LEMPAR DADU TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI SMAN 4 RUPAT**

Umi Salimah¹, Bunari², Refli Surya Barkara³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

¹umi.salimah0528@student.unri.ac.id, ²Bunari@lecturer.unri.ac.id,

³Raflysuryabagaskara@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of dice-rolling as a historical puzzle learning medium on the history learning outcomes of eleventh-grade students at SMAN 4 Rupert. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The study sample consisted of class XI A as the experimental class and class XI B as the control class. Data were collected through pretests and posttests. The results of the hypothesis testing using a t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, thus H_a was accepted and H_o was rejected. This indicates a significant effect of using dice-rolling as a historical puzzle learning medium on student learning outcomes. The N-Gain calculation for the experimental class was 62.51%, which is in the moderate category. Thus, dice-rolling as a historical puzzle learning medium is effective in improving the history learning outcomes of eleventh-grade students at SMAN 4 Rupert.

Keywords: *history puzzle media, learning outcomes, dice throwing games*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 4 Rupert. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain control group pretest–posttest. Sampel penelitian terdiri dari kelas XI A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 62,51% yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 4 Rupert.

Kata Kunci: media puzzle sejarah, hasil belajar, permainan lempar dadu

A. Pendahuluan

Dunia Pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut bisa dirasakan saat ini. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat mendorong para pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran yang aktif. Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media akan membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam menulis, berbicara dan berimajinasi dalam pembelajaran (Maimuna, 2023:1)

Maka dari itu dalam upaya perbaikan proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran sejarah, dapat dilakukan dengan pemilihan penggunaan media. Tidak ada keraguan bahwa dalam proses belajar sejarah di sekolah, peran media sangat penting dan strategis. Media dalam pembelajaran sejarah memegang peranan dan posisi yang penting karena media membantu

dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. (Khasanah, N. A. dkk. 2023:47). Oleh sebab itu upaya dalam menumbuhkan semangat belajar dan memaksimalkan hasil belajar sangat penting memperhatikan penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berbasis lempar dadu. Selain itu Yuliani dalam (Nurfadhillah, 2021:9) mengemukakan bahwa puzzle memiliki manfaat terutama untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya peserta didik. Ketika diterapkan dalam kelompok, media ini sekaligus mendorong kerja sama tim, komunikasi, dan kemampuan sosial siswa. Puzzle juga sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan penguasaan urutan peristiwa atau konsep-konsep kompleks seperti mata pelajaran sejarah (Afifah, 2024:3).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMAN 4 Rupert Banyak siswa yang merasakan

pelajaran ini bersifat hafalan semata, tidak menarik, dan tidak berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, muncul berbagai permasalahan seperti kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, serta hasil belajar yang belum memuaskan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan tujuan ideal pembelajaran sejarah dan realitas yang terjadi di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 4 Rupert, serta melihat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media tersebut dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran sejarah, serta secara praktis sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar sejarah di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain penelitian eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) yaitu desain yang melibatkan dua kelompok paling sedikitnya. (Adnan, G., & Latief, M. A. 2020: 50). Penelitian ini menggunakan desain control group pretest-posttest design dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes awal (Pre-test) akan diberikan pada kelas eksperimen untuk melihat kemampuan dasar siswa, setelah itu sebagai eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran puzzle melalui permainan lempar dadu dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir (post-test) untuk melihat perubahan dari hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan/treatment yaitu dengan menerapkan media pembelajaran puzzle melalui permainan lempar dadu. Penelitian dilakukan di SMAN 4 Rupert Kab Bengkalis.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI A sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah Melalui Permainan Lempar Dadu dan kelas XI B adalah kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Pemilihan Kelas XI A dan Kelas XI B didasari oleh analisis awal yang menunjukkan bahwa kedua kelas ini memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain pada jenjang yang sama. KKM lebih rendah ini mengindikasikan adanya tantangan atau kesenjangan belajar yang perlu ditangani.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Kode siswa	Kelas Kontrol kelas XI B			
		Nilai pretest	Frekuensi	Nilai posttest	Frekuensi
1	A	50	4	76	2
2	B	44	2	74	1
3	C	42	2	72	5
4	D	40	1	70	7
5	E	36	4	68	1
6	F	34	3	64	5
7	G	32	2	60	2
8	H	24	2	48	2
9	I	22	4		
10	J	20	1		
Σ		928		1.680	
Rata-rata		35,12		67,20	
Minimum		20,0		48,0	
Maksimum		50,0		76,0	

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana nilai *pre-test* yang diperoleh pada kelas kontrol adalah sebesar 35,12, dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 50. Menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik pada kelas kontrol cukup

bervariasi, sehingga kemampuan awal peserta didik masih tergolong rendah dan belum merata. Selanjutnya, pada *post-test* kelas kontrol, nilai mean meningkat menjadi 67,20, dengan nilai minimum 48 dan nilai maksimum 76, menunjukkan bahwa variasi nilai peserta didik lebih kecil dibandingkan saat *pre-test*, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar dan pemerataan kemampuan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Data Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Kode siswa	Kelas eksperimen kelas XI A			
		Nilai pretest	Frekuensi	Nilai posttest	Frekuensi
1	A	68	1	96	1
2	B	66	5	92	3
3	C	64	3	90	4
4	D	62	2	88	2
5	E	60	2	86	1
6	F	58	3	84	1
7	G	56	2	82	5
8	H	54	3	80	6
9	I	52	3	76	1
10	J	50	1	74	1
Σ		1.488		2.118	
Rata-rata		59,5		84,7	
Minimum		50,0		74,0	
Maksimum		68,0		80,0	

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kelas eksperimen, hasil pretest menunjukkan nilai mean sebesar 59,52, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 68, menandakan bahwa kemampuan awal peserta didik relatif lebih homogen dan berada pada kategori sedang hingga tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai mean sebesar

84,72, nilai minimum 74, dan nilai maksimum 96, menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik relatif merata. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan perlakuan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

1. Uji Normalitas

Usmadi, U. (2020:59) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji Shapiro-Wilk adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji normalitas sebaran data. Diciptakan oleh Samuel Shapiro dan Martin Wilk, metode ini terbukti efektif dan valid ketika digunakan pada sample yang berjumlah kecil (Quraissy, 2020).

Tabel 3. Data Hasil post-test kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levens Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Based on Mean	.258	1	48	.614
	Based on Median	.003	1	48	.966
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	42.051	.966
	Based on trimmed mean	.117	1	48	.733

Berdasarkan output hasil uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk diatas, didapat nilai signifikansi untuk data hasil belajar pada *pre-test* sebesar 0,071, dan data hasil belajar pada *post-test* 0,128. Hasil ini

mejelaskan kedua kelompok data terdistribusi normal karena memiliki nilai signifikasni $>0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi memiliki varian homogen atau tidak. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk mengukur varians dari dua kelompok data. Uji homogenitas digunakan pada sampel yaitu kelas XI A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI B sebagai kelas kontrol. Tujuan diberlakukan uji homogenitas yaitu memperkuat atau membuktikan secara statistic kesetaraan pada kondisi awal kedua kelompok subjek.

Tabel 4. Data Hasil post-test kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.926	25	.071
posttest	.937	25	.128
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan data diatas, maka bisa dilihat hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS diperoleh nilai sign 0,614. Hal ini menunjukkan bahwa $0,614 > 0,05$.

Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh data bersifat homogen, maka pengujian hipotesis bisa dilakukan.

3. Uji Hipotesis

Sesudah melaksanakan pengujian sampel data dengan uji normalitas dan homogenitas, maka untuk menguji data yang sudah diperoleh diperlukan yang namanya pengujian hipotesis. Uji hipotesis merupakan prosedur untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Berdasarkan data uji normalitas dan uji homogenitas diatas, bahwa data terdistribusi normal dan bersifat homogen, maksudnya ialah analisis data uji-t dapat digunakan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam uji ttest dengan SPSS: Sugiyono (2013).

1) Membuat hipotesis

a. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Melalui Permainan Lempar Dadu terhadap hasil belajar siswa sejarah kelas XI SMAN 4 Rupa.

b. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak ada pengaruh yang signifikan pada Media Pembelajaran yang digunakan.

2) Menentukan taraf signifikansi

- a. Jika nilai signifikansi atau probabilitas $\geq \alpha=0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.
- b. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\leq \alpha=0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Sejarah	Equal variances assumed	2.55	.114	-4.442	.000	-17.226	-21.226	-13.226
	Equal variances not assumed			-4.442	.000	-17.226	-21.226	-13.226

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, hasil uji statistik ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2 Square)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu

terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 4 Rupat dapat diketahui melalui perhitungan uji *R Square*.

Tabel 6. Hasil Uji *R-Square*

Descriptive Statistics					
	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
NGain_scor e	25	-.89	-.32	-. .6251	.12903
NGain_per son	25	-.89	-.32	-. 62.51	12.903
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel diatas diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,358. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pretest (X) memberikan kontribusi pengaruh terhadap variabel posttest (Y) sebesar 35,8%, sedangkan sisanya sebesar 64,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Besarnya pengaruh tersebut berada pada kategori sedang (moderat), yang berarti hubungan antara variabel pretest dan posttest tidak tergolong lemah namun juga tidak terlalu kuat.”

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Uji n-gain dilakukan setelah uji t, yaitu

setelah mengetahui bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Adapun perhitungan gain dapat dilakukan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.516 ^a	.358	.394	7.997

a. Predictors: (Constant), Pengaruh

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan di atas, diperoleh nilai persentase gain ternormalisasi sebesar 62,51. Nilai gain ternormalisasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Persentase gain sebesar 62,51 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu.

1. Pengaruh Media Puzzle Sejarah Melalui Permainan Lempar Dadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI A SMAN 4 Rupert

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI A SMAN 4 Rupert tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan dengan pendekatan pre eksperimen, yaitu hanya menggunakan satu kelas, tahap awal memberikan pretest pada kelas untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, selanjutnya di kelas tersebut diterapkan pembelajaran dengan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu setelah selesai di ukur kembali hasil belajar siswa dengan 30 soal objektif untuk melihat peningkatan hasil belajar. Penggunaan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu ini dapat membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang memungkinkan terciptanya berbagai kreasi dan variasi aktivitas belajar. Melalui media ini, siswa tidak

hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara langsung dalam kegiatan menyusun puzzle, melempar dadu, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada Pelajaran Sejarah dari sebelum diterapkan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu lempar dadu (pretest) dengan setelah diterapkan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu lempar dadu (posttest). Berdasarkan data didapat nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pretest sebesar 59,5 dan setelah diberi perlakuan (posttest) sebesar 84,7. Hasil ini menunjukkan penggunaan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu lempar dadu mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Kemudian setelah dilakukan uji t didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan

hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, hasil uji statistik ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle Sejarah melalui permainan lempar dadu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 4 Rupert, sehingga media pembelajaran tersebut dinilai efektif dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Setelah diketahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar siswa, peneliti menegaskan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada saat media puzzle sejarah berbasis lempar dadu diterapkan di dalam kelas, terlihat perubahan yang cukup signifikan pada sikap dan antusiasme siswa.

2. Seberapa Besar Pengaruh Media Puzzle Sejarah Melalui Permainan Lempar Dadu Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XIA di SMAN 4 Rupert

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah yang menggunakan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan lembar tes atau metode konvensional. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi Sejarah.

Media puzzle sejarah berbasis lempar dadu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung, sehingga berpengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil perhitungan data yang dilakukan menggunakan program SPSS versi 25.0 dengan analisis uji-t, yang

digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari suatu pembelajaran atau perlakuan yang diterapkan terhadap objek penelitian. Melalui uji-t tersebut, dapat diketahui secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran biasa. Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan bahwa perlakuan berupa penggunaan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah, sehingga media ini dinilai efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas.

Selanjutnya berdasarkan uji t, yaitu pengujian yang membandingkan antara nilai rata-rata pretest dan posttest, didapat nilai signifikansi sebesar 0,000, t hitung sebesar 17,520 dan selisih rata-rata sebesar 9,485. Hal ini menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas

XIA di SMAN 4 Rupert. Dengan pengujian ini nampak jelas peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu lebih tinggi dan berbeda signifikan antara pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji *R-Square* diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,358. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pretest (X) memberikan kontribusi pengaruh terhadap variabel posttest (Y) sebesar 35,8%, sedangkan sisanya sebesar 64,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Besarnya pengaruh tersebut berada pada kategori sedang (moderat), yang berarti hubungan antara variabel pretest dan posttest tidak tergolong lemah namun juga tidak terlalu kuat. Kemudian perhitungan hasil nilai N-Gain, didapat nilai gain ternormalisasi dari penerapan media sebesar 62,51%. Hasil ini menjelaskan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu memiliki keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori sedang.

3. Perbedaan hasil belajar sejarah antara siswa kelas XI SMAN 4 Rupa yang menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu?

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar sejarah yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 84,72, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 67,20.

Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t

menunjukkan nilai t hitung sebesar 17,520, yang lebih besar daripada t tabel sebesar 9,485 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar sejarah yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Perbedaan hasil belajar ini disebabkan oleh penerapan media pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil belajar, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga pemahaman siswa terhadap materi sejarah menjadi lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan secara menyeluruh, dapat disimpulkan penggunaan media

pembelajaran puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap proses serta hasil belajar siswa. Pertama, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas XI SMAN 4 Rupat, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih mudah memahami materi sejarah yang disampaikan. Kedua, hasil analisis data menunjukkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XIA SMA Negeri 4 Rupat mencapai 62,51%, yang berarti bahwa sebagian besar peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran tersebut, sementara

sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, media puzzle sejarah melalui permainan lempar dadu dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.
- Afifah, N. E. N., Ahmad, A. A., & Ramadhan, I. R. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 48–58. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>
- Maimuna, S. (2023). Meninjau permasalahan, kondisi, serta upaya dalam memajukan pendidikan di indoneisa abad 21. 1–9. <https://thesiscommons.org/q843p/>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam

Meningkatkan Minat Belajar
Siswa SD Negeri Kohod III.
PENSA: Jurnal Pendidikan Dan
Ilmu Sosial, 3(2), 243–255.
[https://ejournal.stitpn.ac.id/index.
php/pensa](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa)

- Quraisy, A. (2020). Normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dan saphiro-wilk: studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa prodi pendidikan matematika unismuh makassar. J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology, 3(1), 7-11.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Alfabeta