

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Bantarkalong. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran *History Detective Game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group pre-test post-test* yang melibatkan peserta didik dari kelas XI IPAS 2 dan 3 Bantarkalong. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IPAS SMAN 1 Bantarkalong. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *non-probabilitas* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPAS 2 dan kelas XI IPAS 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan penyebaran angket. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, uji *Independent Simple T-test* dan uji N-Gain. Hasil analisis data uji *Independent Simple T-test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,026 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan Uji *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,53 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori sedang. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *History Detective Game, Pembelajaran sejarah, Motivasi Belajar.*

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning motivation of students at SMAN 1 Bantarkalong. One solution to address this problem is the use of the History Detective Game as a learning medium. The aim of this study is to determine the effect of the History Detective Game learning medium on the learning motivation of students in class XI IPAS 3 at SMAN 1 Bantarkalong. This study employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group pre-test post-test design involving students from class XI IPAS 2 and XI IPAS 3. The population of this research was all XI IPAS students at SMAN 1 Bantarkalong. The sampling technique used was non-probability sampling with purposive sampling. The samples were students from class XI IPAS 2 and XI IPAS 3. Data collection techniques included observation and questionnaire distribution. Data analysis was carried out through normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and N-Gain test. The results of the independent sample t-test showed that the Sig. (2-tailed) value of $0.026 < 0.05$ indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. The N-Gain calculation result for the experimental class was 0.53, indicating that the increase in students' learning motivation is in the moderate category. These findings suggest that the use of the History Detective Game learning medium can be an alternative solution to improve students' motivation in learning history, particularly for class XI IPAS 3 at SMAN 1 Bantarkalong.

Keywords: *History Detective Game, History learning, Learning Motivation.*