

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, teori ini mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas yang sangat aktif. Dalam prosesnya, peserta didik secara mandiri membangun pengetahuan dan mencari suatu arti dari yang telah dipelajarinya. Peserta didik menarik kesimpulan dari wawasan baru dengan mengaitkannya pada pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Djamaluddin & Wardana, 2019: 21). Menurut paham konstruktivisme, dalam proses pembelajaran pendidik bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan dalam bentuk yang sudah jadi, tetapi peserta didik diharapkan dapat membentuk pengetahuan mereka berdasarkan pengalamannya masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang mereka dapatkan (Utomo, 2011: 28).

Teori konstruktivisme memiliki beberapa prinsip, diantaranya: (1) peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, (2) pengetahuan tidak dapat diberikan oleh guru kepada peserta didik tanpa melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses bernalar, (3) peserta didik secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya secara berkelanjutan, sehingga konsep ilmiah yang dimilikinya mengalami perubahan, (4) guru hanya sebagai pendukung dengan menyediakan sarana dan kondisi supaya proses konstruksi berjalan dengan semestinya, (5) pembelajaran harus berkaitan dengan permasalahan yang relevan bagi peserta didik, (6)

pembelajaran disusun berdasarkan konsep utama yang menekankan urgensi sebuah pertanyaan, (7) guru perlu mencari dan mengevaluasi pandangan peserta didik, dan (8) kurikulum harus disesuaikan untuk menanggapi pemahaman awal peserta didik (Wahab & Rosnawati, 2021: 32).

Teori konstruktivisme selaras dengan penelitian yang akan dilakukan, karena penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan atau wawasan dengan pengalaman mereka bermain media tersebut. Pada media ini terdapat fitur untuk mendapatkan materi pelajaran, pertanyaan, dan tantangan yang harus diselesaikan peserta didik. Teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik memberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi pengalaman yang akan meningkatkan minat belajar melalui penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially.

2.1.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang pikiran dan perasaan peserta didik selama proses belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat berasal dari berbagai saluran, seperti internet, buku, film, televisi, dan sumber lainnya (Kristianto, 2016: 6). Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, diantaranya (1) memusatkan fokus perhatian peserta didik, (2) penggugah emosional serta motivasi peserta didik, (3) pengorganisasi materi dalam

pembelajaran (4) penyeragaman persepsi, (5) pengaktif respon peserta didik (Pagarra dkk, 2022: 16-18).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu: (1) Media visual, yang hanya dapat dilihat oleh peserta didik dengan mengandalkan indra penglihatan. Media jenis ini meliputi berbagai bentuk seperti foto, gambar, ilustrasi, komik, poster, dan majalah yang dapat memberikan gambaran atau visualisasi materi pembelajaran secara jelas dan menarik. (2) Media audio, yang mengandalkan indra pendengaran untuk mendapatkan informasi didalamnya. Media ini berfungsi untuk memperdalam pemahaman melalui suara, seperti musik, lagu, siaran radio, dan rekaman suara lainnya. (3) Media audio-visual, yang memadukan unsur pendengaran dan penglihatan. Media ini menggabungkan visual dan suara untuk menyampaikan informasi lebih efektif, misalnya film dan video yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. (4) Multimedia, media ini merupakan gabungan dari semua jenis media lainnya. Contoh medianya adalah yang berbasis internet (Satrianawati, 2018: 10).

Beragamnya jenis media pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat besar dalam mengoptimalkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan berbagai media, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih variatif, sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, sehingga peserta didik dapat mengakses informasi sesuai dengan kebutuhannya. Ragam media pembelajaran pun mendukung peserta didik untuk mendalami topik-topik tertentu, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih

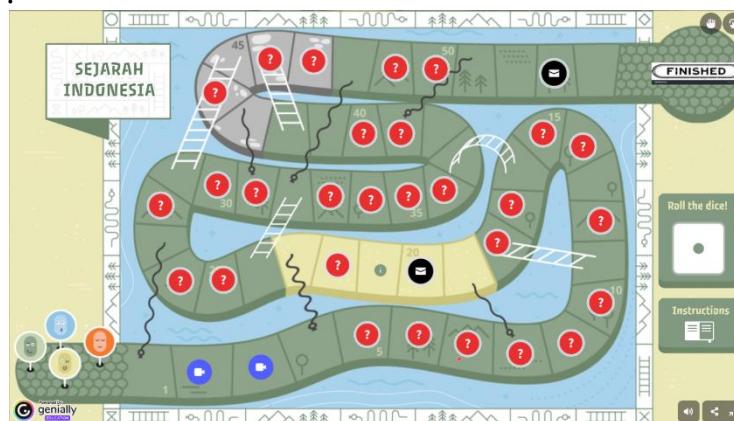
komprehensif. Selain itu, keberagaman media yang digunakan dapat mendorong minat belajar peserta didik, karena materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan berbagai jenis media tidak hanya meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik, yang pada waktunya dapat memaksimalkan motivasi, minat, dan keterlibatan dalam proses belajar secara keseluruhan.

2.1.3. Media Ular Tangga Berbantuan Website Genially

Ular tangga adalah media berupa permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terdiri dari petak-petak yang disisipi dengan gambar ular dan tangga (Akhidah dkk, 2023: 246). Menurut Saadah, permainan ular tangga adalah permainan yang menempati bidak yang berisikan nomor, dimana pemain harus bergerak menuju garis finish (Syafria dkk, 2023: 3112). Sedangkan website Genially adalah situs web yang memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran kreatif dan inovatif. Genially menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, infografis, presentasi animasi atau video, kuis, dan permainan (Miranda & Wuriyani, 2024: 330).

Berdasarkan pemaparan dari Akhidah dan Saadah, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbantuan website Genially adalah media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang terdapat dalam sebuah website yang bernama Genially untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dalam media ini, papan ular tangga dirancang secara kreatif menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan, seperti animasi, gambar, dan elemen interaktif lainnya.

Setiap kotak pada papan dapat berisi pertanyaan, tantangan, dan materi pelajaran, sehingga peserta didik harus berinteraksi dan berpikir kritis untuk bisa melanjutkan permainan. Dengan pendekatan ini, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan konsep akademis, tetapi juga mendorong dalam peningkatan minat, motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian tampilan media ular tangga berbantuan website Genially dalam penelitian ini disajikan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tampilan Media Ular Tangga Berbantuan Website Genially

Gambar 1 memperlihatkan tampilan media ular tangga berbantuan website Genially dengan berbagai fiturnya. Media ini terdiri dari gambar dan simbol seperti ular, tangga, dadu, video, tanda tanya, pesan, dan lain-lain. Penggunaan media ular tangga tersebut memerlukan akses terhadap internet.

Permainan ular tangga konvensional memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan media ular tangga tersebut antara lain: (1) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. (2)

Mendorong kerja sama antar peserta didik, karena permainan ini dilakukan secara berkelompok, yang mengajarkan mereka untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. (3) Mempermudah pemahaman materi, karena media ini dilengkapi dengan elemen visual yang mendukung penjelasan materi, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. (4) media permainan ular tangga ini sangat ekonomis, karena tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatannya (Wati, 2021: 71).

Keunggulan media pembelajaran ular tangga berbantuan website Genially yaitu memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Elemen-elemen multimedia seperti animasi, gambar, dan suara, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian. Selain itu, media ini memudahkan pengajar untuk menyesuaikan isi konten dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk menambahkan pertanyaan, materi dan tantangan yang relevan. Fitur kolaboratifnya juga mendorong kerja sama antar peserta didik, memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi. Akses *online* terhadap website Genially membuat pemangkasan terhadap segi dana, serta menjadikan media pembelajaran ini sangat fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern yang berbasis teknologi.

Permainan ular tangga konvensional memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Pertama, permainan ini memerlukan perencanaan yang matang agar materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan aktivitas yang ada dalam permainan, sehingga tidak semua aspek materi dapat tercakup dengan optimal. Kedua, peserta didik yang

mudah merasa bosan atau kurang tertarik akan berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketiga, permainan ular tangga konvensional cenderung memakan waktu yang cukup lama untuk dimainkan, sehingga bisa mengganggu efisiensi waktu pembelajaran yang terbatas. Keempat, meskipun permainan ini menyenangkan, namun tidak dapat mencakup materi pembelajaran secara menyeluruh, karena fokus permainan lebih kepada aspek hiburan ketimbang pada pendalaman materi yang lebih kompleks (Siregar & Ananda, 2023: 1926).

Kelemahan media pembelajaran ular tangga menggunakan website Genially yaitu ketergantungan pada akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Para pengajar atau guru di daerah dengan konektivitas rendah atau tanpa akses perangkat digital mungkin kesulitan untuk melakukan pembelajaran ini. Selain itu, penggunaan teknologi terkadang dapat menyebabkan kebingungan bagi peserta didik yang kurang familiar dengan platform digital, sehingga mereka membutuhkan waktu yang lebih untuk beradaptasi.

Langkah-langkah penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok (jumlah kelompok bisa disesuaikan).
- b. Setiap kelompok ada perwakilan untuk mengocok dadu.
- c. Sebelum bermain, perwakilan kelompok melakukan *hom-pim-pa* untuk menentukan kelompok mana yang akan mengocok dadu terlebih dahulu.

- d. Di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga. Ketika mendarat di ekor ular maka kelompok harus turun menuju kepala ular. Sedangkan ketika mendarat di tangga, maka kelompok harus naik sesuai dengan tinggi tangga.
- e. Setiap kotak memiliki perintah diantaranya untuk menonton video pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan tantangan yang harus diselesaikan oleh kelompoknya masing-masing.
- f. Ketika kelompok bisa menyelesaikan perintah dalam kotak, maka kelompok bisa melanjutkan untuk mengocok dadu selanjutnya.
- g. Sedangkan ketika kelompok tidak bisa menyelesaikan perintah, maka kelompok harus kembali ke kotak awal.
- h. Kelompok yang lebih dulu masuk ke kotak finish adalah kelompok yang memenangkan dalam permainan ular tangga berbantuan website Genially ini.

2.1.4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam situasi edukatif yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu melalui serangkaian kegiatan yang saling terkait (Junaedi, 2019: 24). Pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan untuk mempelajari rangkaian peristiwa yang terjadi di masa lalu. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang, yang terus berlangsung hingga saat ini. Selain itu, pembelajaran sejarah dapat membangkitkan kesadaran peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia dengan rasa cinta dan bangga (Hartono & Huda, 2019: 5). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah

proses interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang peristiwa-peristiwa masa lalu, khususnya yang berkaitan dengan pembentukan bangsa Indonesia.

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membentuk kepribadian dan sikap peserta didik, meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kontinuitas pergerakan sejarah dari masa lalu menuju masa depan, serta mengajarkan kejujuran, kebijaksanaan, cinta tanah air, dan sikap kemanusiaan. Pelajaran sejarah juga membantu peserta didik dalam memecahkan masalah masa kini dengan memanfaatkan pelajaran dari masa lalu (Asmara, 2019: 109). Dengan hal tersebut pembelajaran sejarah dapat mengembangkan keterampilan analitis, kritis, mendorong peserta didik untuk mengevaluasi informasi, memahami berbagai perspektif, dan belajar dari pengalaman masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik. Pembelajaran sejarah juga dapat membantu peserta didik mengenali nilai-nilai budaya, tradisi, dan warisan yang menjadi dasar identitas bangsa. Selain itu, sejarah mengajarkan peserta didik tentang pentingnya toleransi dan kerja sama antar berbagai suku dan agama, yang sangat relevan dalam masyarakat multikultural saat ini.

Pembelajaran sejarah menghadapi berbagai hambatan dan tantangan di samping manfaatnya yang kompleks, salah satu tantangan ini yaitu rendahnya minat belajar peserta didik. Menurut Santosa (2017: 31), rendahnya minat belajar sejarah dilihat dari pembelajaran ini yang sering kali dianggap membosankan, hal tersebut dipicu oleh beban hafalan yang berat dan pandangan bahwa mata pelajaran ini tidak memberikan manfaat nyata bagi peserta didik, serta tidak relevan dengan kehidupan

sehari-hari. Permasalahan tersebut harus segera diatasi oleh para guru agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.5. Minat Belajar

Menurut Korompot dkk (2020: 42), minat belajar adalah karakteristik yang mencerminkan kekuatan khusus dalam diri seseorang. Dalam hal ini, peserta didik memiliki kecenderungan atau keinginan yang tinggi untuk belajar. Minat ini terlihat melalui kegemaran, fokus yang mendalam, dan keaktifan dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Siregar dkk (2022: 71), minat belajar adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena adanya ketertarikan dan kesenangan terhadap aktivitas belajar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan dan dorongan seseorang untuk mengeksplorasi, memahami, dan menguasai pengetahuan atau keterampilan baru. Minat ini mencerminkan rasa ingin tahu yang mendorong individu untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar lingkungan formal.

Minat belajar menjadi salah satu kunci penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan dan pengembangan diri secara keseluruhan. Menurut Armania, minat belajar yang tinggi akan mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran karena mereka lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, minat belajar yang rendah dapat menyebabkan kurangnya ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, bahkan dapat menimbulkan sikap negatif, seperti penolakan terhadap guru (Fatimah dkk, 2021: 120). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar bukan hanya mempengaruhi seberapa banyak

pengetahuan yang dapat diperoleh peserta didik, tetapi juga berdampak pada sikap mereka terhadap pembelajaran secara menyeluruh.

Lestari dan Yudhanegara (2015: 93), menyatakan bahwa minat belajar terdiri dari empat indikator yaitu, (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan. Indikator-indikator tersebut saling berhubungan dan membentuk sebuah proses psikologis yang kompleks yang mempengaruhi bagaimana seseorang berminat dan berinteraksi dengan objek di sekitarnya. Masing-masing elemen atau indikator ini berperan penting dalam perkembangan individu, baik dalam konteks pembelajaran, pengembangan diri, maupun pencapaian tujuan hidup.

Ananda dan Haryati (2020: 141-142), menjelaskan bahwa indikator atau aspek minat belajar terdiri kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Seorang individu dinyatakan memiliki minat pada suatu objek apabila ia memenuhi keempat aspek atau indikator tersebut. Setiap aspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesadaran

Kesadaran adalah langkah pertama dalam membentuk minat terhadap suatu objek. Seseorang dikatakan berminat terhadap objek tertentu jika ia menyadari keberadaan objek tersebut. Kesadaran ini sangat penting, karena tanpa adanya kesadaran, individu tidak akan dapat mengenal, memahami, atau bahkan tertarik pada suatu objek. Kesadaran juga menjadi dasar perasaan senang yang muncul, yang kemudian memicu rasa ingin tahu dan keinginan untuk mendalami serta mengeksplorasi.

2. Perhatian

Perhatian adalah fokus seseorang terhadap suatu objek. Ini menunjukkan betapa besar energi yang dikeluarkan untuk terlibat dengan objek tersebut. Ketika minat sudah ada, perhatian dan fokus akan semakin mendalam. Misalnya, peserta didik yang tertarik pada musik akan memperhatikan setiap detail lagu, seperti melodi dan lirik untuk memahaminya dengan lebih baik.

3. Kemauan

Kemauan adalah dorongan batin yang terarah untuk mencapai tujuan tertentu, yang biasanya disertai dengan pertimbangan akal budi yang rasional. Setiap individu memiliki kemauan untuk mengubah dirinya, mencapai tujuan hidupnya, dan mewujudkan impian-impian tertentu. Kemauan yang kuat sering kali menjadi motor penggerak dalam mewujudkan sesuatu yang diinginkan.

4. Perasaan Senang

Perasaan senang sangat mempengaruhi minat terhadap suatu objek. Ketika seseorang merasa bahagia dengan suatu objek, minat terhadap objek itu akan semakin kuat. Sebaliknya, jika merasa bosan atau tidak nyaman, minat akan berkurang. Ada hubungan timbal balik antara minat dan perasaan senang.

Syah dalam Hrp dkk (2022: 31), menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu:

1. Faktor Internal

a. Aspek fisiologis

Aspek fisiologis berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik karena kondisi fisik yang baik dapat meningkatkan fokus dan energi mereka dalam

mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang dalam kondisi sehat dan bugar lebih mampu berkonsentrasi, sehingga minat mereka terhadap pelajaran meningkat. Kesehatan fisik yang optimal, seperti tidur yang cukup dan nutrisi yang baik, memastikan bahwa tubuh dan otak peserta didik berfungsi dengan maksimal, yang pada gilirannya mempengaruhi kesiapan mereka untuk belajar. Sebaliknya, peserta didik yang mengalami kelelahan atau penyakit akan merasa kurang bersemangat dan sulit berkonsentrasi, sehingga minat belajar mereka menurun.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar peserta didik, karena kondisi mental dan emosional mereka dapat menentukan sejauh mana mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Aspek psikologis mengacu pada faktor-faktor mental dan emosional yang mempengaruhi perilaku, pikiran, dan interaksi peserta didik. Aspek tersebut terdiri dari, intelegensi, bakat, sikap, minat, dan motivasi.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial adalah keseluruhan kondisi dan konteks peserta didik berinteraksi dengan orang lain, termasuk keluarga, masyarakat dan teman sekelas. Lingkungan sosial berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik karena interaksi dengan orang-orang di sekitar dapat memotivasi atau bahkan menghambat semangat belajar. Peserta didik yang berada dalam lingkungan positif, seperti keluarga yang memberikan perhatian dan dorongan, serta teman-teman yang juga memiliki semangat belajar, cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Dukungan

sosial ini membantu menciptakan rasa percaya diri dan keamanan emosional yang meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik yang berada dalam lingkungan sosial yang kurang mendukung dapat kehilangan motivasi dan minat belajarnya.

b. Lingkungan Non Sosial

Lingkungan non sosial merujuk pada semua elemen fisik dan alam di sekitar peserta didik yang tidak melibatkan interaksi sosial. Lingkungan sosial terdiri dari gedung belajar, letak sekolah, materi pelajaran, waktu belajar, kondisi tempat tinggal, dan alat-alat belajar. Peserta didik yang belajar di lingkungan yang tenang, nyaman, dan bebas gangguan cenderung memiliki minat yang lebih tinggi untuk belajar karena mereka dapat fokus tanpa distraksi. Kondisi ruang kelas yang nyaman, pencahayaan yang baik, serta ketersediaan alat pembelajaran yang memadai dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Sebaliknya, lingkungan yang bising, sempit, atau tidak teratur dapat mengganggu konsentrasi peserta didik, menyebabkan stres, dan menurunkan minat mereka untuk belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar mencakup berbagai metode dan strategi yang diterapkan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Pendekatan atau cara belajar yang digunakan peserta didik berpengaruh terhadap minat belajar karena pendekatan yang dipilih peserta didik dapat memengaruhi sejauh mana mereka terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik yang menggunakan metode aktif, seperti berdiskusi, membuat rangkuman, atau mencari informasi tambahan melalui teknologi,

biasanya lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Cara belajar yang efektif tergantung pada kesesuaian peserta didik karena mereka memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Veronica Carolline tahun 2022 dengan judul “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” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah mengangkat media ular tangga dan minat belajar pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Persamaan lainnya terdapat pada metode penelitian, yaitu menggunakan *quasi eskperimental*. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis ular tangga, penelitian sebelumnya menggunakan ular tangga berbasis adobe flsh cs6 sedangkan peneliti sekarang menggunakan media ular tangga berbantuan website Genially.
2. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Rihadatul Aisy, Selfi Puspadiana, dan Rizka Apriani tahun 2023 dengan judul “Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan ular tangga berdampak efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan

dilakukan oleh peneliti. Persamaanya adalah mengangkat media ular tangga, dan fokus penelitiannya di Sekolah Menengah Atas. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, peneliti sebelumnya menggunakan jenis *pre-experimental*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan jenis *quasi experimental*. Kemudian peneliti sebelumnya menggunakan media ular tangga cetak, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media ular tangga berbantuan website Genially, dan perbedaan selanjutnya terdapat pada komponen pembelajaran, peneliti sebelumnya fokus pada layanan bimbingan konseling, sedangkan peneliti sekarang fokus pada pembelajaran sejarah.

3. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Lailatul Ilmiyah tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 di MTS N 3 Sidoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut berpengaruh positif dan layak digunakan. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaanya adalah mengangkat media ular tangga website Genially dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian. Peneliti sebelumnya menggunakan R & D dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Perbedaan selanjutnya terdapat pada jenjang sekolah, peneliti sebelumnya berfokus di MTS pada mata pelajaran sejarah

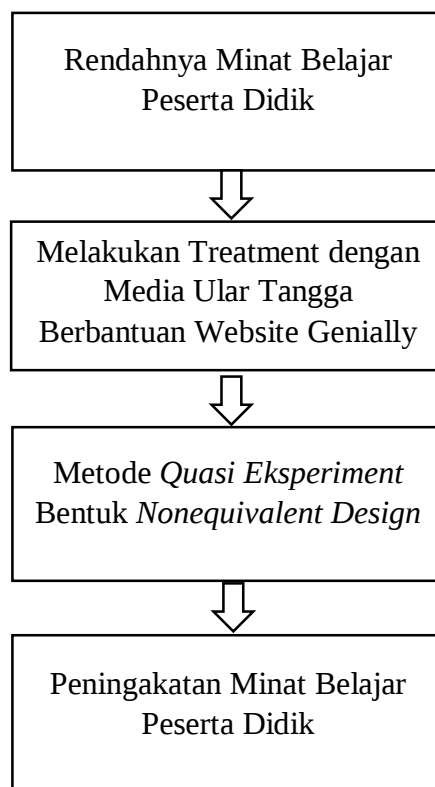
kebudayaan islam, sedangkan peneliti sekarang berfokus di SMA pada mata pelajaran sejarah.

4. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Moh. Kholilur Rohman tahun 2024 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTS Syi’ar Islam Maibit”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori cukup efektif. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah mengangkat media ular tangga dan fokus penelitiannya pada mata pelajaran sejarah. Sedangkan perbedaannya terletak jenis media ular tangga, peneliti sebelumnya menggunakan media ular tangga cetak, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media ular tangga berbantuan website Genially. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian, peneliti sebelumnya menggunakan metode PTK dan peneliti sekarang menggunakan metode *quasy eskperimental*. Perbedaan lainnya terletak pada jenjang sekolah, peneliti sebelumnya fokus pada jenjang MTS sedangkan peneliti sekarang fokusnya pada jenjang SMA.

2.3.Kerangka Konseptual

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di era modern. Dengan memanfaatkan teknologi, pengajar dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan kreatif, sehingga peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengusulkan penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna. Dengan demikian kerangka konseptual dalam penelitian ini disajikan dalam Bagan 1 berikut.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

Bagan 1 memperlihatkan kerangka konseptual penelitian, yang diawali dari rendahnya minat belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas IX-3 SMA Negeri 2 Singaparna. Hal tersebut diberikan solusi dengan menggunakan media ular tangga berbantuan website Genially, yang akan diteliti menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan bentuk *nonequivalent design*. Sehingga penggunaan media tersebut diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dianggap sebagai kesimpulan sementara dalam suatu penelitian yang belum bersifat final, dan oleh karena itu perlu dilakukan penyempurnaan melalui pembuktian kebenarannya. Hipotesis dapat dibuktikan melalui pengujian dengan data yang diperoleh dari lapangan (Bungin, 2006: 75). Berdasarkan hal tersebut hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna