

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen bentuk *Nonequivalent control Group Design*. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya yang berjumlah 182 orang yang terbagi ke dalam 6 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 6 (kelas eksperimen) yang berjumlah 29 orang dan kelas XII IPS 5 (kelas kontrol) yang berjumlah 29 orang. Sampel ini diambil dengan Teknik *purposive sampling* atau dengan pertimbangan tertentu. Data dikumpulkan melalui angket serta dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, hipotesis dan uji N-Gain. Hasil uji statistik menggunakan uji hipotesis *independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya dan berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh rata-rata N-gain di kelas eksperimen sebesar 0,69. Jika berlandaskan pada klasifikasi N-Gain score, nilai yang dihasilkan dalam uji tersebut bisa disebutkan bahwa penggunaan permainan bowling efektif dengan kategori sedang terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci: Permainan Bowling, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the bowling game method on students' learning interest in learning Indonesian history on the material of the Indonesian political and economic system during the New Order in class XII IPS 6 MAN 1 Tasikmalaya City in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method in the form of Nonequivalent Control Group Design. The population of this study were all students of class XII IPS MAN 1 Tasikmalaya City, totaling 182 people who were divided into 6 classes. The sample in this study was class XII IPS 6 (experimental class) totaling 29 people and class XII IPS 5 (control class) totaling 29 people. This sample was taken using a purposive sampling technique or with certain considerations. Data were collected through questionnaires and analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, hypothesis and N-Gain tests. The results of statistical tests using the independent sample t-test hypothesis test showed that the sig. value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ then it can be concluded that there is an influence of the bowling game method on the interest in learning history of class XII IPS 6 students of MAN 1 Tasikmalaya City and based on the results of the N-Gain test, the average N-gain in the experimental class was 0.69. If based on the N-Gain score classification, the value produced in the test can be stated that the use of bowling games is effective with a moderate category on increasing students' interest in learning history in class XII IPS 6 MAN 1 Tasikmalaya City.

Keywords: Bowling Game, Learning Interest, History Learning