

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Behavioristik**

Teori yang dikenal sebagai behavioristik yaitu menyelidiki tingkah laku manusia. Menurut Desmita (2009:44) Belajar behavioristik ini menggunakan konsep yang berfokus pada pemahaman perilaku manusia melalui metode yang objektif, mekanistik dan materialistik. Teori ini menegaskan bahwa perubahan perilaku individu dapat dicapai melalui proses pengkondisian. Dengan kata lain, untuk menganalisis perilaku individu, sebaiknya dilakukan melalui pengujian dan observasi terhadap perilaku yang terlihat dari pada memeriksa aktivitas internal tubuh. Pandangan ini menempatkan observasi sebagai elemen penting, karena observasi adalah cara untuk menentukan apakah perubahan perilaku telah terjadi atau tidak.

Teori pembelajaran behavioristik sangat berkaitan dengan bagaimana peserta didik belajar selama proses pembelajaran. Menurut teori ini, pembelajaran dipandang sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati melalui interaksi antara stimulus dan respon. Guru berperan memberikan stimulus berupa pertanyaan, instruksi, atau aktivitas, sementara peserta didik merespons dengan berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan di kelas. Penguatan positif, seperti pujian, nilai, atau kemajuan dalam permainan, memotivasi peserta didik untuk tetap aktif, sedangkan penguatan negatif, seperti teguran atau koreksi, mendorong mereka untuk menghindari perilaku pasif (Faqih & Manar, 2026: 259). Oleh karena itu, teori behavioristik menekankan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dibentuk dan ditingkatkan dengan memberikan stimulus, penguatan, serta pembiasaan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik, karena penggunaan media ular tangga berfokus pada bagaimana permainan ini membentuk stimulus, respons, dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, setiap langkah dalam permainan, pertanyaan

sejarah, atau tantangan berfungsi sebagai stimulus, sementara respons peserta didik terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab, berdiskusi, atau mengambil giliran bermain. Respons yang tepat atau keaktifan belajar peserta didik dihargai dengan penguatan positif berupa poin atau kemajuan di papan permainan, sedangkan respons yang salah dapat mengakibatkan penguatan negatif berupa mundur langkah. Melalui pengulangan permainan, peserta didik menjadi terbiasa merespons dengan aktif. Oleh karena itu, media ular tangga menggambarkan penerapan teori behavioristik karena mampu menghasilkan perubahan perilaku belajar yang terukur melalui keaktifan peserta didik dalam pelajaran sejarah.

Menurut Rahmah, (2023: 91) Pembelajaran adalah perubahan perilaku yang dapat diukur, dan dievaluasi, menurut teori behavioristik. Perubahan perilaku ini terjadi karena rangsangan, juga dikenal sebagai stimulan, yang memicu respons (*respons*), teori behavioristik juga menekankan pentingnya pengulangan (*repetition*) dalam membentuk perilaku belajar peserta didik. Melalui pengulangan stimulus yang sama secara terus-menerus, peserta didik akan terbiasa memberikan respons yang diharapkan, seperti aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses pembiasaan ini juga akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respon, sehingga perilaku aktif terwujud dan menjadikan kebiasaan yang menetap. Dengan demikian, keaktifan belajar tidak muncul secara spontan, melainkan melalui proses latihan, pengulangan, dan pembiasaan yang berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran modern, penerapan teori behavioristik juga berkaitan erat dengan penggunaan strategi reward dan punishment untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Pemberian reward seperti poin, nilai tambahan, atau penghargaan terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, punishment yang bersifat edukatif dapat membantu mengurangi perilaku pasif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan yang tepat dapat memengaruhi perilaku belajar peserta didik secara

signifikan, terutama dalam meningkatkan keaktifan belajar dan interaksi di kelas (April dkk., 2025: 49).

Dengan menerapkan pendekatan behavioristik dalam pembelajaran, peserta didik dapat menjadi lebih aktif. Keaktifan ini terlihat dari meningkatnya perhatian, partisipasi, dan pada saat proses pembelajaran peserta didik melakukan interaksi yang dapat meningkat. Penggunaan stimulus yang menarik serta penguatan yang konsisten menjadi alasan utama dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam hal ini, pendekatan behavioristik masih dapat digunakan dalam pembelajaran hingga hari ini, terutama ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini karena pendekatan ini memiliki kemampuan untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

#### 2.1.2 Media pembelajaran

Media pendidikan dapat secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik, menjadikannya alat yang sangat strategis dari sudut pandang pendidikan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berasal dari kata Latin “medius”, yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media perantara, atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, yaitu definisi dalam Bahasa Arab. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad A, (2011: 23) Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah semuanya dapat dianggap sebagai media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Rowntree dalam Fadilah dkk., (2023: 10). Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama. (1), media berperan meningkatkan pengetahuan belajar dengan menghadirkan suasana yang lebih menarik dan dapat membuat suasana yang menyenangkan. (2), media membantu peserta didik meninjau kembali materi yang telah dipelajari agar tidak mudah terlupakan. (3), media memberikan rangsangan belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir dan menumbuhkan rasa ingin tahu. (4), media dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. (5), melalui

dengan menggunakan media, guru dapat memberikan umpan balik untuk mengetahui seberapa baik pemahaman mereka memahami peserta didik dan untuk membenarkan pengetahuan kesalahan pemahaman yang muncul. (6), media memungkinkan pelaksanaan latihan atau evaluasi yang tepat untuk memahami tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Mengajar dapat dilakukan dengan empat jenis media utama: visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Media visual yaitu gambar, atau ilustrasi membantu peserta didik memahami konsep melalui tampilan yang dapat dilihat. Media audio menggunakan suara seperti rekaman atau podcast untuk melatih kemampuan mendengarkan dan memperkuat pemahaman verbal. Media audio-visual menggabungkan suara dan gambar sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Sementara itu, multimedia memadukan berbagai jenis elemen, termasuk teks, gambar, suara, dan interaktivitas digital, digunakan untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat (Satrianawati, 2018:10).

Banyak jenis media yang tersedia untuk peserta didik yang dapat meningkatkan keaktifan belajar membantu mereka belajar lebih banyak, dan proses pembelajaran dapat berubah seiring waktu, ketika mereka terlibat secara langsung melalui berbagai aktivitas yang menarik dan mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan pendidikan mereka. Dengan menyediakan beragam media dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya didorong untuk bertindak sebagai pendengar pasif, tetapi mereka juga bertindak sebagai penggerak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Media yang bervariasi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis sehingga peserta didik terdorong untuk berkontribusi, baik di dalam bentuk ide, pertanyaan, maupun kerja sama dengan teman sekelas.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu cara baru yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Media yang menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak

monoton. Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi ketika pembelajaran dikemas secara unik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif, mendorong mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas (Raudah dkk., 2024: 2093).

### 2.1.3 Media Ular Tangga Digital

Menurut Husna (2009:145), Permainan ular tangga merupakan media edukatif berbasis papan maupun digital dan dadu yang terdiri dari 100 kotak dengan gambar ular dan tangga sebagai simbol nilai negatif dan positif. Permainan ini dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan dengan menyesuaikan pertanyaan sesuai materi pembelajaran. Guru memiliki kebebasan merancang aturan dan isi permainan agar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi. Dalam permainan ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dan mengulas materi dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan dimulai secara bertahap sehingga memungkinkan peserta dilatih untuk mengembangkan keterampilan mereka sendiri yang dapat menimbulkan pengalaman yang bisa bermakna bagi peserta didik.

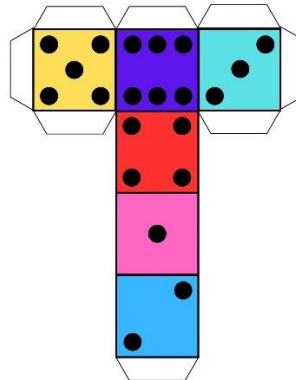
Media digital, seperti aplikasi Canva, merupakan media yang digunakan oleh peneliti untuk memfasilitasi pembelajaran. Melalui media ular tangga digital. Canva memudahkan guru membuat desain yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan kemampuan desain khusus. Dengan tampilan berwarna dan mudah diedit, media ini mampu meningkatkan keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam belajar. Aplikasi ini juga efisien, dapat diakses secara online maupun offline, dan mendorong kreativitas guru serta peserta didik. Melalui fitur desainnya, papan permainan dapat diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Amsari (2018: 52) Teori behavioristik menekankan pentingnya pengukuran untuk mengidentifikasi perubahan perilaku sebagai konsekuensi atau hasil dari proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media ular tangga berperan sebagai stimulus (X) yang memicu respon berupa peningkatan keaktifan belajar peserta didik (Y). Respon tersebut terlihat dari partisipasi aktif, seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, dan bermain secara antusias. Reinforcement positif, seperti hadiah atau kepuasan setelah berhasil, membantu memperkuat perilaku aktif tersebut. Dengan demikian, hubungan antara stimulus dan respon dalam pembelajaran melalui media ular tangga dapat diartikan secara logis dengan menggunakan prinsip - prinsip behavioristik.

Gambar berikut menunjukkan tampilan media ular tangga yang dibantu oleh aplikasi Canva dalam penelitian ini 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Media Ular Tangga Digital



Gambar 2.2 Dadu Media Ular Tangga



Gambar 2.3 Kartu Soal Media Ular Tangga

Gambar 2.1 menampilkan desain media permainan ular tangga yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, lengkap dengan berbagai fiturnya. Media ini mencakup elemen-elemen visual seperti ular, tangga, dadu, tanda tanya, pesan, kartu soal, serta pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan ular tangga. Untuk penggunaan media permainan ular tangga ini, diperlukan koneksi internet guna mengakses Canva. Gambar 2.2 menunjukkan dadu yang akan digunakan dalam permainan ular tangga. Sementara itu, Gambar 2.3 menampilkan kartu-kartu soal yang dirancang untuk pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok peserta permainan.

Permainan ular tangga memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihannya terletak pada kemampuannya

menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, mendorong kerja kelompok, menyederhanakan pembelajaran melalui gambar, serta mudah dibuat tanpa biaya besar (Afandi, 2015: 80). Namun, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan persiapan yang matang agar sesuai dengan materi, berisiko menimbulkan kebosanan pada peserta didik, serta memerlukan waktu lebih lama untuk penjelasan. Selain itu, permainan ini tidak dapat mencakup seluruh materi pembelajaran (Setiawati dkk., 2019: 90).

Berikut adalah tahapan dalam menggunakan media ular tangga digital untuk keperluan pembelajaran.

- a. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok berjumlah dengan tujuh atau enam peserta didik.
- b. Setiap kelompok memilih satu anggota untuk melempar dadu.
- c. Setiap satu orang kelompok yang maju untuk memainkan ular tangga ini, bergantian dengan teman sekelompok nya sehingga semua anggota kelompok tersebut dapat bermain secara aktif.
- d. Untuk menentukan kelompok mana yang akan memulai permainan, dilakukan pengundian sederhana atau pemilihan secara acak.
- e. Dalam permainan Ular Tangga digital ini, terdapat ilustrasi ular dan tangga. Apabila pion berhenti di bagian ekor ular, kelompok harus turun ke kotak di mana kepala ular berada. Sebaliknya, jika pion berhenti di dasar tangga, kelompok tersebut dapat naik sesuai dengan panjang tangga.
- f. Setiap kotak dalam permainan berisi instruksi, seperti menjawab pertanyaan dari permainan ular tangga atau dari kartu soal, menerima hukuman, atau menyelesaikan tantangan.
- g. Jika kelompok berhasil menyelesaikan instruksi yang diberikan, mereka dapat melanjutkan dengan melempar dadu lagi.
- h. Jika kelompok tidak dapat menyelesaikan instruksi, mereka harus kembali ke kotak awal permainan.
- i. Akhirnya jika kelompok yang pertama kali mencapai kotak akhir akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan Ular Tangga digital yang dibuat menggunakan Canva ini.

- j. Tetapi jika sudah terdapat pemenang ke satu, kelompok yang lainnya tetap melanjutkan permainan hingga selesai dan menyelesaikan tantangannya.

#### 2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar mereka dapat memahami pengalaman masa lalu dan menerapkan pelajaran yang dipetik ke dalam kehidupan mereka saat ini. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu berpikir secara rasional dan reflektif dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial. Selain itu, materi sejarah juga berperan dalam mengembangkan sikap nasionalisme, kesadaran sejarah, serta nilai-nilai kebangsaan penting bagi kehidupan bangsa, negara, dan masyarakat (Syaputra & Sariyatun, 2020: 24).

Meskipun memiliki banyak manfaat yang rumit, pembelajaran sejarah juga memiliki banyak tantangan. Di antara tantangan tersebut adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses belajar. Meskipun demikian, keaktifan ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran. Minimnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran sering kali menjadi kendala yang harus diatasi. Menurut Sardiman (2014: 98), Partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar memiliki dampak signifikan, yaitu keterlibatan peserta didik yang menunjukkan ketidakaktifan dalam proses pembelajaran sering kali terlihat dari sikap pasif mereka, hanya mendengarkan tanpa banyak memberikan tanggapan, serta minimnya interaksi dengan guru dan teman sekelas.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif, kreatif, dan variatif sering kali menyebabkan kondisi seperti, pembelajaran sejarah yang monoton dan berpusat pada guru membuat peserta didik tidak tertarik untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media yang sesuai dapat memfasilitasi pemahaman materi oleh peserta didik dengan lebih efisien, serta dapat mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Prihatini & Sugiarti, 2022: 65).

Media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pendidik dan peserta didik dalam penyebaran pengetahuan. Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat guru dituntut supaya memiliki inovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan perkembangan zaman (Widodo, 2025: 64). Upaya peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran sejarah menjadi penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara terbaik dan optimal. Tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, pembelajaran sejarah juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam tahap pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan media dan sumber daya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik termotivasi untuk berpartisipasi, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung

#### 2.1.5 Keaktifan belajar

Pembelajaran pada dasarnya, bertujuan untuk mendorong peningkatan aktivitas dan kreativitas peserta didik selama berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan adalah perilaku yang dihasilkan dari keinginan untuk mencapai tujuan tertentu melalui belajar. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan untuk selalu aktif dalam mengolah dan memproses hasil belajarnya (Mulyasa, 2007:100). Pembelajaran aktif melibatkan aktivitas fisik dan mental dalam proses belajar. Aktivitas fisik mencakup keterampilan menulis, membaca, dan mendengarkan. Aktivitas mental juga mencakup membandingkan ide-ide dan memecahkan masalah, menarik kesimpulan dari percobaan, dan lain-lain (Sadirman, 2014: 95).

Menurut Sinar (2018:15), Ada lima indikator yang menandakan keaktifan belajar peserta didik. Indikator-indikator ini mencakup: (1) Partisipasi aktif dalam diskusi, di mana peserta didik berani mengemukakan pendapat, ide, dan tanggapan selama diskusi berlangsung, yang menunjukkan rasa percaya diri, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir kritis. (2) Kemampuan menjawab dan mengajukan pertanyaan, di mana peserta didik secara aktif menjawab pertanyaan dari guru dan tidak ragu untuk bertanya guna memperdalam

pemahaman mereka. Ini mencerminkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir analitis. (3) Kesungguhan dalam mengerjakan tugas, di mana peserta didik menunjukkan tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas tepat waktu dan berusaha memahami isi tugas, bukan hanya mengejar nilai. (4) Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, di mana peserta didik dapat berkolaborasi, menghargai pendapat teman, dan berkontribusi dalam kelompok, menunjukkan sikap sosial dan kemampuan komunikasi yang baik. (5) Kemampuan memberikan tanggapan terhadap hasil belajar, di mana peserta didik mampu menilai dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar mereka sendiri maupun teman sebagai bentuk refleksi untuk perbaikan diri. Dengan terpenuhinya indikator-indikator ini, sebuah kelas dapat dianggap aktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2009:52), dua kategori utama yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah faktor internal dan eksternal. Komponen internal yang terintegrasi (1) kondisi fisik yang sehat, (2) tingkat kecerdasan, (3) kesiapan untuk belajar, (4) bakat yang dimiliki, dan (5) pengalaman yang relevan dengan proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup (1) motivasi untuk belajar, (2) materi pelajaran yang menarik dan mudah dipahami, (3) ketersediaan media pembelajaran, serta (4) lingkungan belajar yang nyaman.

Menurut Hamalik (2009: 54) selain faktor keaktifan belajar, media pembelajaran juga memiliki pengaruh besar terhadap partisipasi peserta didik. Media tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi ketika media dirancang dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, keaktifan serta semangat belajar mereka akan meningkat. Permainan ular tangga yang dikembangkan melalui aplikasi Canva menjadi contoh media efektif yang menggabungkan unsur belajar dan bermain. Media ini membuat suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama secara positif.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Arman (2024) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam Nusantara di SMAN 4 Tanjung Jabung Barat.” Penelitian ini mengungkapkan bahwa media permainan ular tangga yang telah dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat tinggi, dengan rata-rata tingkat kelayakan mencapai 81% (kategori sangat baik). Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama memanfaatkan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yaitu Arman menggunakan media ular tangga konvensional berbasis fisik dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan akan memanfaatkan media ular tangga digital melalui aplikasi Canva dengan pendekatan kuasi-eksperimen untuk menguji dampaknya terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna.
2. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Carolline (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.” Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis Adobe Flash CS6 meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Selama proses pembelajaran, peserta didik yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan minat, perhatian, dan partisipasi. Pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan dengan media ular tangga digital ini. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang akan diteliti karena keduanya menggunakan media ular tangga digital sebagai alat bantu

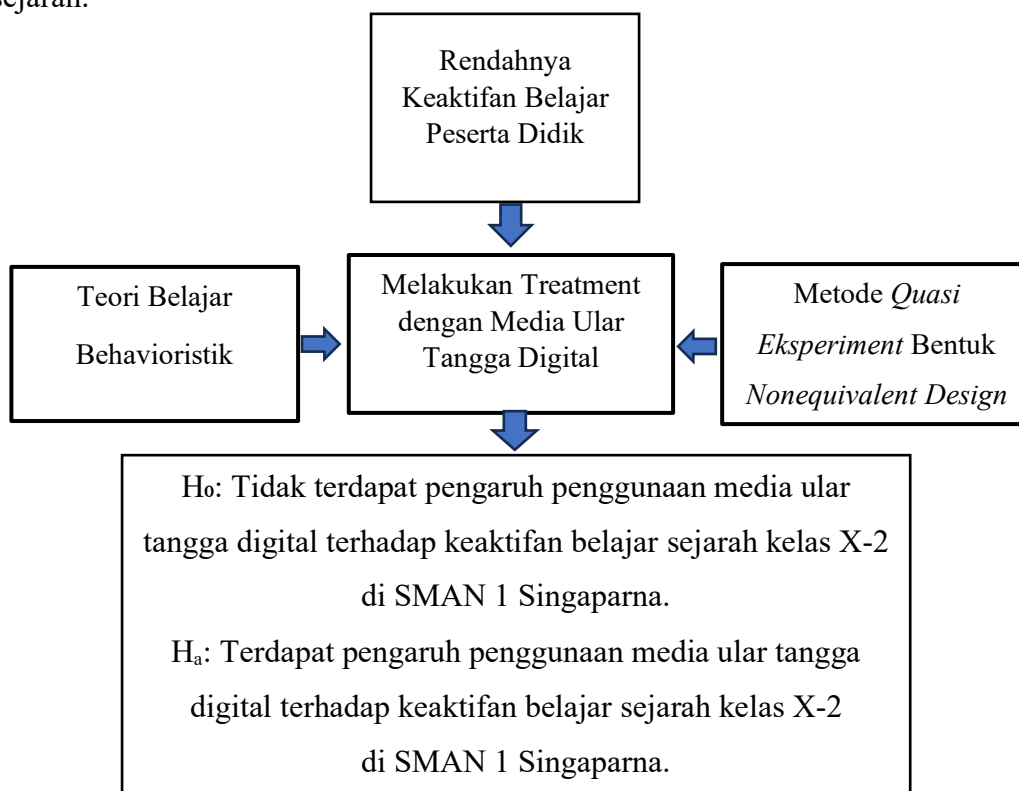
pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas. Penelitian kedua ini juga menggunakan metode kuasi-eksperimen untuk mengukur pengaruh media terhadap keaktifan belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang akan datang akan menggunakan Canva untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna. Penelitian sebelumnya menggunakan Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan minat belajar,

3. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Salsabila (2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ular Tangga dengan Integrasi Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Surabaya.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis ular tangga secara signifikan memengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar sejarah karena meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan semangat belajar. Persamaanya yaitu menggunakan media ular tangga digital dalam pendidikan sejarah di sekolah menengah atas dan menggunakan metode kuasi-eksperimental adalah persamaan dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada fakta bahwa penelitian Athirah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar. Namun, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pkeaktifan belajar peserta didik di kelas X-2 di SMA Negeri 1 Singaparna dengan menggunakan media ular tangga.
4. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Ubaidillah dkk (2024) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 6 Palembang Pada Pembelajaran PPKn dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning media ular tangga.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas dalam pelajaran PPKn. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu keduanya menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian tersebut menekankan betapa pentingnya bagi peserta didik untuk

berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Perbedaannya yaitu penelitian Amin Ubaidillah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) di kelas pada pelajaran PPKn, tetapi penelitian ini menggunakan bahan pembelajaran Sejarah tanpa model PBL, dengan fokus pada meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas X-2 SMAN 1 Singaparna.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Canva berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di era modern. Teknologi memungkinkan guru menyajikan pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan kreatif, serta mendorong keaktifan dalam pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media ular tangga digital sebagai inovasi dalam pengajaran sejarah di SMA Negeri 1 Singaparna kelas X-2. Diharapkan media tersebut akan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam memahami materi secara menyenangkan. Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian menggambarkan bagaimana media digital dapat memperkuat keaktifan belajar sejarah.



Gambar 2.4 Kerangka Konseptual

Gambar tersebut menyajikan kerangka konseptual dari penelitian ini, berawal dengan masalah kurangnya atau rendahnya keaktifan belajar pada pelajaran sejarah di kelas X-2 SMA Negeri 1 Singaparna. Untuk mengatasi masalah ini, diusulkan solusi berupa penggunaan media ular tangga melalui aplikasi Canva. Pendekatan ini berlandaskan teori behavioristik dan digunakan melalui metode Quasi-experiment dengan desain penelitian Grup Kontrol Non-Equivalent. Hipotesis penelitian adalah  $H_0$ : Penggunaan media ular tangga digital tidak terdapat pengaruh keaktifan belajar sejarah kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna, dan  $H_a$ : Penggunaan media ini terdapat pengaruh keaktifan belajar sejarah kelas X-2. Diperkirakan bahwa penggunaan media ini dapat membantu.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah pernyataan awal atau jawaban sementara mengenai pertanyaan penelitian yang diungkapkan secara deklaratif. Disebut sebagai kesimpulan awal atau jawaban sementara karena hanya bergantung pada teori-teori yang relevan dan tidak pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sulaiman, 2020: 43). menunjukkan bahwa hipotesis memainkan peran penting dalam memandu pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis penelitian pada skripsi ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media digital ular tangga digital terhadap keaktifan belajar sejarah peserta didik kelas X-2 bahwa dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan pada hipotesis penelitian tersebut maka yang menjadi hipotesis uji nya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ):

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap keaktifan belajar sejarah peserta didik kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna.

2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ):

Terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap keaktifan belajar sejarah peserta didik kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna.