

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas X-2 SMAN 1 Singaparna yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan belajar tersebut juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga peserta didik jarang mengajukan pertanyaan serta minim dalam memberikan respons selama pembelajaran sejarah. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas 6 kelas dengan jumlah 280 peserta didik, sedangkan sampel penelitian adalah kelas X-1 dan X-2 yang berjumlah 72 peserta didik. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Kelompok kontrol penelitian adalah kelas X-1 dan kelompok eksperimen adalah kelas X-2. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket keaktifan belajar yang telah dievaluasi validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 27 dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, t (uji t sampel independen), dan $N - \text{Gain}$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar rata-rata pada kelas eksperimen meningkat dari 52,62 nilai (pretest) menjadi 80,29 (posttest), sedangkan keaktifan belajar pada kelas kontrol hanya meningkat dari 53,55 menjadi 59,68. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2 – tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil uji $N - \text{Gain}$ menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berada pada kategori sedang/cukup efektif dengan nilai 57,71%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki dampak signifikan terhadap perilaku belajar peserta didik, yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan media *power point*.

Kata kunci: media ular tangga, keaktifan belajar, pembelajaran sejarah, kuasi-eksperimen

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning activity of class X-2 students of SMAN 1 Singaparna which is indicated by the lack of participation in discussions, asking questions, and answering questions during the learning process. The low learning activity is also caused by the lack of use of innovative and creative learning media, so that students rarely ask questions and provide minimal responses during history learning. The population in this study consisted of 6 classes with a total of 280 students, while the research sample was class X-1 and X-2 totaling 72 students. This research was conducted quantitatively and used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The control group of the study was class X-1 and the experimental group was class X-2. The data collection technique used a learning activity questionnaire that had been evaluated for validity and reliability. Data analysis was carried out using SPSS version 27 using normality, homogeneity, t (independent sample t test), and N-Gain tests. The results of the study showed that the average learning activity in the experimental class increased from 52.62 (pretest) to 80.29 (posttest), while the learning activity in the control class only increased from 53.55 to 59.68. The results of the hypothesis test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, which means H_a is accepted and H_0 is rejected. In addition, the results of the N-Gain test showed that the effectiveness of learning was in the moderate/quite effective category with a value of 57.71%, which indicates that the use of snakes and ladders media has a significant impact on students' learning behavior, which can significantly increase students' learning activity. Thus, it can be concluded that snakes and ladders learning media is more effective than power point media.

Keywords: snakes and ladders, learning activity, history learning, quasi experiment