

ABSTRAK

MUNA ROBIATUL ADAWIYAH. 2026. **Pengaruh Roblox Terhadap Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya.** Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi

Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan salah satu masalah yang ditemukan di MAN 1 Kota Tasikmalaya. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, proses pembelajaran peserta didik dinilai pasif karena media yang digunakan terkesan monoton, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah, yang menandakan bahwa indikator motivasi belajar tidak terpenuhi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya, serta untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X MAN 1 Kota Tasikmalaya dengan kriteria sama, yaitu motivasi belajar rendah, dengan sampel penelitian kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan, dan kelas X.3 tanpa perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan 24 butir pernyataan valid dan reliabel Cronbach's Alpha = 0,873. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi two-sided $p < 0,001$, dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,03. Adapun peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen berdasarkan uji N-Gain yang diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,3228 yang termasuk dalam kategori sedang, namun menunjukkan arah peningkatan yang positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran berbasis metaverse terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah indonesia.

Kata kunci: Roblox, Motivasi Belajar, Pembelajaran Sejarah, Metaverse

ABSTRACT

MUNA ROBIATUL ADAWIYAH. 2026. **The Influence of Roblox on Students in the Indonesian History Course in Class X.1 at MAN 1 Tasikmalaya City.** History Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University.

Low student motivation in Indonesian History is one of the problems identified at MAN 1 Tasikmalaya City. Based on observations and interviews with subject teachers, the learning process was assessed as passive because the teaching materials used seemed monotonous, causing students to feel bored and unenthusiastic about participating in history lessons—an indication that learning motivation indicators were not being met. This study aims to determine the effect of using Roblox on students' learning motivation in the Indonesian History course in Class X.1 at MAN 1 Tasikmalaya City, as well as to determine the increase in students' learning motivation after using Roblox as a learning medium. The research method used was a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The study population consisted of all 10th-grade students at MAN 1 Tasikmalaya City who met the same criteria, namely low learning motivation. The sample comprised Class X.1 as the experimental group receiving the intervention and Class X.3 as the control group without the intervention. The instrument used was a learning motivation questionnaire with 24 valid and reliable items (Cronbach's Alpha = 0.873). The results of the study indicate that the use of Roblox has an effect on students' learning motivation. This is evidenced by the results of the independent-samples t-test, which showed a two-sided p-value < 0.001, with the experimental class's posttest mean score of 84.00 being higher than that of the control class at 76.03. As for the increase in learning motivation in the experimental class, based on the N-Gain test, the average value obtained was 0.3228, which falls into the moderate category but indicates a positive trend of improvement. Thus, it can be concluded that the use of Roblox as a metaverse-based learning medium has a proven effect on students' learning motivation in the subject of Indonesian history.

Keywords: Roblox, Learning Motivation, History Learning, Metaverse