

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023

Nadila Eka Nur Afifah ^{a,1*}, Alex Anis Ahmad ^{b,2}, Ilham Rohman Ramadhan ^{c,3}

^{a,b,c} Pendidikan Sejarah, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹nadila9c20142015@gmail.com; ²lexanisahmad@unsil.ac.id; ³ilham.rohman@unsil.ac.id

* Corresponding author

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 20/08/2023

Accepted: 09/07/2024

Published: 10/07/2024

Kata Kunci

Media Pembelajaran;
Puzzle Sejarah Berbasis
Lempar Dadu;
Keaktifan Belajar Siswa;
Pembelajaran Sejarah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperiment* dengan rancangan *None-equivalent Control Group Desain*. Populasinya yaitu seluruh siswa XI MIPA yang berjumlah 283 siswa, dari populasi tersebut diambil sampel yaitu kelas XI MIPA 7 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 siswa dan kelas XI MIPA 4 sebagai kontrol yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan lembar observasi. Adapun hasil penelitian yang didapat dari kelas XI MIPA 7 sebagai kelas eksperimen nilai rata-rata posttest sebesar 73.30. Sedangkan pada kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol nilai rata-rata posttest sebesar 64.44. Hasil uji hipotesis yang diperoleh diperoleh sig. (2-tailed) 0,000. Sehingga nilai $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa. Terdapat Pengaruh media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar proklamasi dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023.

©2023 The Author's

This is an open-access article under the CC-BY-SA 4.0 license.



<https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Pendidikan juga sebagai proses perubahan terhadap tata laku dan sikap seseorang ataupun suatu kelompok orang dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran serta latihan, dan proses cara mendidik. Dalam proses pendidikan ini terdapat dua hal yang begitu penting yang tidak dapat dipisahkan keduanya yaitu aspek kognitif yaitu berpikir serta aspek afektif yaitu merasa (Nurkholis, 2013). Di dalam Pendidikan ini terdapat proses belajar, di mana belajar adalah kegiatan inti dari keseluruhan dalam proses pendidikan yang berlangsung di dalam sekolah agar menghasilkan perubahan tingkah laku. Adapun Perubahan ini juga meliputi aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Dalam proses kegiatan pembelajaran tentunya sangat memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi interaktif antara guru dan siswa di dalamnya.

Terdapat unsur penting dalam proses pembelajaran yang terdapat pada Keaktifan Belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dalam Sinar (2018) menyebutkan bahwa belajar ini merupakan suatu proses yang aktif, bila siswa tidak dilibatkan dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai responsi siswa atas stimulus yang diberikan guru, tidak mungkin siswa tersebut akan mencapai hasil yang dikehendaki. Selain itu dalam proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik didalamnya melalui berbagai jenis interaksi dan dalam pengalaman belajar, keaktifan belajar siswa ini merupakan unsur dasar terpenting dalam proses pembelajaran. Keaktifan Belajar adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif atau turut serta dalam kegiatan pembelajaran (Iswadi & Herwani, 2021).

Pembelajaran sejarah tentu sangat diperlukan keaktifan belajar siswa, pembelajaran sejarah sering kali dianggap hanya sebagai kontribusi terhadap pengetahuan belaka yang menekankan lebih pada ranah kognitif atau pengetahuan tingkat rendah seperti siswa harus menghafal, hafalan terhadap suatu peristiwa dimasa lampau, hafalan mengenai tokoh, ruang waktu serta tidak inovatif dalam memberikan suatu kecakapan hidup bagi peserta didik dalam menghadapi di dunia kerja dan masyarakat (Fadlillah, 2013). Ada beragam cara yang diperlukan untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah diantaranya yaitu guru bisa mengemas kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan, selain itu guru harus dapat kreatif dalam membangun proses pembelajaran sejarah dengan lebih menarik. Guru bisa menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran sejarah yang menarik untuk siswanya agar siswa lebih turut aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya dan diperkuat dengan kegiatan PLP Pengenalan Persekolahan Lapangan yang dilakukan pada bulan Oktober-November 2022 oleh Peneliti, terdapat beberapa faktor permasalahan internal dan eksternal yang ditemukan diantaranya sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa adalah, adanya keterlibatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran meliputi enam hal yaitu adapun yaitu : (1) Perhatian siswa, (2) Kerja sama dan hubungan sosial (3) Pemecahan masalah/persoalan (4) Mengemukakan gagasan/pendapat, (5) Menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, (6) Disiplin.

Permasalahan faktor internal sesuai dengan Indikator keaktifan Belajar siswa yaitu: pertama perhatian siswa, di mana model pembelajaran dan media pembelajaran sejarah Indonesia masih dikemas secara konvensional dengan metode ceramah dan hanya dengan media *PowerPoint* dan *slide* yang cukup banyak dengan huruf yang kecil. Hal ini tentu membuat siswa kurang memperhatikan gurunya sehingga siswa merasa cepat jenuh, mengantuk tidak tertarik yang menyebabkan siswa ini tidak mengerti akan materi sejarah yang diajarkan oleh gurunya. Kedua Disiplin, ketika pembelajaran secara konvensional tersebut diterapkan ada beberapa siswa yang tertidur, dan bahkan sambil bermain gawai ataupun mengerjakan tugas mata pelajaran lain, mereka cenderung tidak disiplin, sehingga keaktifan belajar siswa yang seharusnya ada dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi tidak terlihat.

Ketiga pemecahan masalah, yaitu kurangnya keterlibatan atau keaktifan siswa ketika dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung, Ketika guru bertanya siswa kurang begitu menanggapi pertanyaan dari guru. Selain itu siswa juga jarang bertanya dan menanggapi argumen dari pernyataan atau pertanyaan yang diucapkan oleh guru. Keempat, kerja sama dan hubungan sosial dan menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, ketika saat diskusi, kelompok diwajibkan untuk mengirimkan setidaknya satu pertanyaan kepada kelompok lain, tetapi tidak semua kelompok bertanya, selain itu ketika proses pemaparan hasil diskusi atau presentasi berlangsung, banyak siswa mereka tidak mendengarkan kelompok lain yang sedang presentasi di depan kelas mereka malah mengobrol dan bermain gawai. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Oka Agus Kurniawan dan Zulpi Miftahudin (2019) bahwasanya kegiatan pembelajaran sejarah di kelas ini harusnya menerapkan

model pembelajaran serta metode pembelajaran yang variatif serta inovatif. Hal lainnya juga dalam pembelajaran sejarah harus dapat menarik perhatian siswa, memfokuskan siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan terjadinya hal ini, akan tercapailah tujuan pembelajaran.

Permasalahan selanjutnya yaitu faktor Eksternal yang permasalahannya sesuai juga dengan indikator keaktifan belajar siswa yaitu : pertama, mengemukakan gagasan atau pendapat, adapun siswa masih beradaptasi dengan peralihan Pembelajaran Jarak Jauh PJJ ke pembelajaran tatap muka, saat pandemi berlangsung di terapkannya pembelajaran PJJ yang dilakukan secara daring di rumah masing-masing, karena pembelajaran PJJ yang sudah lama di terapkan membuat siswa ini kurang begitu aktif dalam pembelajaran karena hanya melakukan interaksi secara daring dengan *Zoom*, *Google Meet* dan lainnya, guru juga tidak dapat melihat siswa tersebut apakah benar-benar memperhatikan pembelajaran atau tidak karena, saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat kendala seperti jaringan sinyal yang membuat siswa terhambat dalam mengikuti pembelajaran. Karena siswa yang sudah terbiasa dengan PJJ di rumah ketika pembelajaran tatap muka secara langsung membuat siswa masih harus beradaptasi yang membuat siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya apabila tidak ada siswa yang mendahului terlebih dahulu.

Kedua, menilai kemampuan dari hasil-hasil yang diperoleh, pembelajaran sejarah Indonesia di kelas MIPA 7 dilaksanakan pada jam ke-7 dan ke-8 di waktu siang hari setelah istirahat. Sehingga banyak siswa yang merasa mengantuk, lelah dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Karena mata pelajaran yang di laksanakan di jam siang hari. Hal tersebut dibenarkan oleh guru mata pelajaran Sejarah kelas XI yaitu Ali Dahlan, mengatakan bahwa, pembelajaran sejarah masih menggunakan media PPT dan metode ceramah dan keterlibatan siswa kelas XI MIPA 7 siswa terlihat pasif kurang memerhatikan dan kurang memahami materi pembelajaran sejarah yang telah diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keaktifan belajar siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan memperbaiki keaktifan belajar siswa menjadi aktif dalam belajar Sejarah yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu. Media Pembelajaran *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar dadu merupakan media pembelajaran yang disertai permainan yang bersifat edukatif yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif, dominan dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dipilih karena termasuk kedalam suatu permainan edukasi yang relatif digemari serta disenangi oleh siswa sehingga dirasa akan membantu dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar dadu juga merupakan media pembelajaran yang disertai permainan yang bersifat edukatif yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif, dominan dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dipilih karena termasuk ke dalam suatu permainan edukasi yang relatif digemari serta disenangi oleh siswa sehingga dirasa akan membantu dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan yang dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Sejarah materi tokoh Proklamator dan tokoh sekitar Proklamasi di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

Metode

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif untuk mengolah data-data yang telah peneliti peroleh dari lokasi penelitian, Adapun data yang diperoleh dalam penelitian tersebut bisa

berbentuk angka atau data kuantitatif yang diangkat. Pendekatan Metode Penelitian kuantitatif yaitu pencarian data atau informasi dari realitas permasalahan yang ada dengan mengacu pada pembuktian konsep atau teori yang digunakan (Teni, 2021).

Peneliti akan menggunakan metode kuantitatif Desain Kuasi Eksperimental dengan bentuk desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*, pada rancangan desain penelitian ini objek penelitian dibagi kedalam dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok perlakuan atau kelompok eksperimen. Pemilihan kedua kelompok ini tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2019). Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* dengan angket sebagai acuan untuk mengetahui perubahan objek. Setelah diberi perlakuan, objek akan kembali diberi *posttest* dengan angket untuk melihat sejauh mana perubahan yang telah dihasilkan akibat pemberian *treatment* atau perlakuan. Desain penelitian tipe *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan dengan tabel berikut ini:

Tabel 1 : Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Pre Test	Perlakuan	Post test
O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

O_1 : *Pretest* pada kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* pada kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* pada kelas kontrol

O_4 : *Posttest* pada kelas kontrol

X : *treatment* (menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu)

Penelitian akan mengkaji hipotesis dan mengadakan interpretasi pengaruh variabel independen dalam penggunaan media pembelajaran *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu terhadap variabel dependen yaitu keaktifan belajar siswa. Variabel dalam penelitian ini diukur menggunakan angket berskala *Likert* yang di sebarakan kemudian akan diisi oleh responden sesuai dengan indikator keaktifan belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang berjumlah 283 siswa, Teknik pengambilan sampel yang dipakai Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Purposive Sample* atau disebut juga sebagai Sampel Bertujuan. Dimana pengambilan *Purposive Sample* ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan kepada strata, secara random atau sesuai domisili daerah tetapi didasarkan oleh peneliti atas adanya tujuan tertentu. Teknik sampling ini dilakukan karena beberapa alasan pertimbangan seperti, keterbatasan jarak, keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga peneliti ini tidak dapat mengambil sampel yang besar dan terlalu jauh. (Arikunto, 2014 :183) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas XI MIPA 7 dan Kelas XI MIPA 4 dengan jumlah siswa 37 pada kelas XI MIPA 7 sebagai kelas Eksperimen dan 34 siswa pada kelas XI MIPA 4 sebagai kelas Kontrol di SMA Negeri 1 Kota Tasikmalaya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, lembar angket keaktifan belajar yang terdiri atas 17 butir soal serta dokumen dan dokumentasi. Adapun siswa menjawab pernyataan dalam angket sebagai instrumen dalam penelitian ini sebanyak dua kali pada pertemuan pertama dan kedua. Angket *pretest* untuk melihat keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu pada pertemuan pertama. Kemudian angket *posttest* disebarakan untuk melihat keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu. Hasil dari data angket

pretest dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa yang diterapkan di kelas eksperimen.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Adapun data yang telah diuraikan dalam penelitian ini yaitu skala keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI semester Genap dengan materi pokok yaitu Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu Kelas XI MIPA7 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu sedangkan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2022 sebagai observasi awal dengan meminta izin kepada pihak sekolah dan guru mata pelajaran sejarah untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Pada tanggal 15 Mei 2023 peneliti mulai melaksanakan penelitian pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 x 45 menit di kelas XI MIPA 4 kelas kontrol terlebih dahulu, tanggal 16 Maret Mei 2023 penulis melakukan penelitian pertemuan pertama dengan alokasi 2 x 45 menit ke kelas XI MIPA 7 sebagai kelas eksperimen, dilanjutkan di minggu kedua sebagai pertemuan ke dua tanggal 22 Mei 2023 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit penelitian di kelas kontrol XI MIPA 4, tanggal 23 Mei 2023 dilakukan penelitian pertemuan kedua dengan alokasi 2 x 45 menit di kelas eksperimen kelas XI MIPA 7. Adapun kedua kelas menggunakan materi Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar proklamasi.

Hasil

Penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*independent sample t-test*) kemudian di uji dengan bantuan aplikasi statistik IBM SPSS 26, sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji analisis statistik yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual ini memiliki data yang terdistribusi normal atau tidak (Pratama dan Permatasari, 2021) Uji Normalitas ini sangat berguna dalam mengetahui apakah sampel yang telah kita ambil tersebut terdistribusi normal dengan kata lain dapat kita digunakan atau tidak. Untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak diperlukan suatu pengukuran melalui grafik atau uji statistik. Uji normalitas ini uji yang digunakan untuk mengetahui apakah populasi data yang telah diperoleh ini dapat terdistribusi normal atau tidak. dinyatakan normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. (Amaliah, 2017).

Tabel 2 : Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	sig.
Keaktifan Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen (Puzzle Lempar dadu)	.090	37	.200*	.976	37	577
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.085	34	.200*	.975	34	597
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Hasil Uji Normalitas program IBM SPSS Statistics 26

Dari hasil pengujian dengan IBM SPSS 26 ini dapat diketahui nilai sig. dari Posttest kelas XI MIPA 7 (kelas Eksperimen) 0,200 untuk metode Kolmogorov-Smirnov dan 0,577 untuk metode Shapiro-Wilk. Sedangkan nilai sig. dari kelas XI MIPA 4 (kelas Kontrol) 0,200 untuk metode Kolmogorov-Smirnov dan 0,597 perolehan signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari hasil perhitungan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai Posttest kelas XI MIPA 7 dan kelas XI MIPA 4 memiliki nilai sig $> 0,05$ sehingga kedua data terdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam menentukan keputusan dalam uji statistik. Menurut (Widiyanto, 2010) dasar atau pedoman dalam dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan atau Sig. $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
- b) Jika nilai signifikan atau Sig. $> 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen)

Tabel 4 : Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Belajar Siswa	Based on Mean	1.346	1	69	.250
	Based on Median	1.233	1	69	.271
	Based on Median and with adjusted df	1.233	1	60.258	.271
	Based on trimmed mean	1.281	1	69	.262

Sumber: Hasil Uji Homogenitas program IBM SPSS Statistics 26

Dari hasil pengujian dengan menggunakan program IBM SPSS 26 tabel di atas, maka dilihat nilai sig dari *test of homogeneity variance*, dengan nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* yaitu sebesar 0,250, kemudian dapat diambil keputusan yaitu nilai sig. $0,250 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).

3) Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan Uji analisis dari jawaban sementara dari masalah yang dirumuskan, sehingga harus diujikan kebenarannya secara empiris (Pratama dan Permatasari, 2021). Adapun Langkah untuk memulai Uji Hipotesis yaitu menentukan terlebih dahulu hipotesis 0 (H^0)serta hipotesis alternatifnya (H^a). Hipotesis nol. (H^0) ini merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak adanya hubungan antara variabel (X) independen dan variabel(Y) dependen. Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y) Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test*, dasar penentuan uji T Test Independent berdasarkan atas nilai signifikansi (2-tailed) yang dapat mengukur ada atau tidaknya perbedaan rata-rata pada setiap subjek yang diujikan. Adapun dasar pengambilan keputusan Uji Hipotesis yaitu :

- a) Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian. H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b) Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian H_0 ditolak dan H_a diterima.
- c) Jika nilai t hitung kurang dari t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- d) Jika nilai t hitung lebih dari t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4: Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keaktifan_Belajarsiswa	Posttest_Eksperimen (Puzzle Lempar Dadu)	37	73.30	5.233	.860
	Posttest_Kontrol (Konvensional)	34	64.44	6.912	1.185

Sumber: Hasil Uji Normalitas program IBM SPSS Statistics 26

Dari data tabel di atas diperoleh rata nilai posttest kelas Eksperimen yaitu 73,30 dan data posttest kelas kontrol yaitu 64.44. Sehingga, dapat diartikan $73,30 > 64.44$. rata nilai posttest eksperimen dengan rata nilai *posttest control* memiliki perbedaan. Kemudian untuk mengetahui perbedaan tersebut signifikan berikut merupakan tabel Independent Sample t-Test.

Tabel 5 : Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keaktifan_Belajar siswa	Equal variances assumed	1.346	.250	6.118	69	.000	8.856	1.448	5.968	11.744
	Equal variances not assumed			6.047	61.324	.000	8.856	1.465	5.928	11.784

Sumber: Hasil Uji Independent Samples t-test program IBM SPSS Statistics 26

Pada tabel di atas diperoleh nilai dari sig. (2-tailed) 0,000. Sehingga nilai $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, Sehingga kemudian disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh media pembelajaran *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar proklamasi dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Pembahasan

- 1) **Proses penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya.**

Pembelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu dengan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang diikuti sebanyak 37 siswa dan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu yaitu 2JP (jam pelajaran) 2 x 45 menit dengan materi pokok Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi

Pembelajaran sejarah ini lebih menekankan stimulus yang diberikan guru kepada siswa agar memperoleh pengalaman belajar, dengan cara siswa turut aktif terlibat dalam semua rangkaian proses kegiatan pembelajaran dengan cara kegiatan berinteraksi dengan guru dan siswa lain, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivisme menurut Gusnarib dan Rosnawati (2021 : 30) dengan teori belajar konstruktivisme siswa dapat berpikir dalam menyelesaikan masalah atas stimulus yang diberikan oleh guru, mencari ide serta dalam membuat keputusan. Siswa dapat menjadi lebih paham dalam materi pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam membina pengetahuan barunya, mereka akan menjadi lebih paham dan mampu mengaplikasikannya ke dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung secara aktif, siswa akan cenderung lebih lama mengingat semua konsep.

Media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar dadu merupakan media pembelajaran yang disertai permainan yang bersifat edukatif yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif, dominan dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun penggunaan media Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu ini yaitu guru membagi siswa kedalam enam kelompok, kemudian perwakilan masing-masing kelompok harus melemparkan dadu yang nantinya dadu tersebut ditempelkan *clue* (petunjuk) pertanyaan sejarah yang berkaitan dengan Puzzle yang akan disusun, potongan Puzzle tersebut berada di dalam amplop yang harus di pilih secara acak oleh siswa, dimana siswa harus menyusun potongan tubuh Puzzle untuk disusun/disatukan membentuk gambar tokoh sejarah, siswa harus mencocokkan petunjuk yang didapat dengan puzzle yang didapatkan. Bila petunjuk (Petunjuk) tidak sesuai dengan Puzzle yang didapatkan maka guru harus Menukar petunjuk dengan Puzzle yang sesuai dengan siswa lain, setelah puzzle dan petunjuk berhasil dicocokkan kemudian guru memberikan LKPD berisi soal terkait gambar tokoh dalam puzzle yang di dapatkan kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan di depan kelas dan dilakukan diskusi tanya jawab.

Gambar 1 : Desain Media Puzzle Sejarah



Gambar Puzzle Sejarah yang sudah di susun oleh siswa



Gambar potongan puzzle yang akan di letakan di dalam amplop

Gambar 2 : Desain Dua Buah Dadu



Desain dua buah dadu yang di tempelkan petunjuk di keenam sisi dadu

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa agar kegiatan pembelajaran sejarah ini menjadi lebih bermakna bagi siswa. Maka dari itu setelah menggunakan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 7 ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pertemuan pertama sebelum memulai pembelajaran peneliti menyebarkan angket pretest keaktifan belajar kepada siswa, kemudian pembelajaran di mulai dan penggunaan media Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu ini dilaksanakan di dalam kegiatan inti, dan dilanjut kegiatan penutup dan pertemuan dua dilaksanakan seperti pertemuan pertama, di akhir pertemuan peneliti menyebarkan angket posttest keaktifan belajar yang nantinya akan di olah dan di uji oleh peneliti.

2) Pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia Materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi.

Dari hasil penelitian keaktifan belajar siswa terlihat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu. Peningkatan ini dapat terlihat dari ketercapaian indikator minat belajar yang di ungkapkan oleh Nana Sudjana (2005 : 72), menjelaskan keaktifan belajar siswa ini dapat terlihat dari bagaimana keterlibatan ataupun keikutsertaan siswa tersebut dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam proses memecahkan permasalahan, bertanya kepada siswa lain ataupun guru bila siswa tersebut tidak mengerti atau memahami persoalan yang dihadapinya, kemudian berusaha mencari berbagai informasi yang telah diperoleh yang diperlukan dalam memecahkan permasalahan ataupun persoalan, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang telah diperoleh. Dari penjelasan indikator oleh Nana Sudjana maka Indikator dari Keaktifan Belajar Siswa adalah, perhatian siswa, kerja sama dan hubungan sosial, pemecahan masalah, mengemukakan gagasan atau pendapat, dan disiplin. Adapun peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia ini terlihat ketika sebelum menggunakan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu siswa tampak tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah dimana ketika guru bertanya kepada siswa, siswa cenderung diam tidak menjawab ataupun memberikan pertanyaan kepada gurunya selain itu, ketika pembelajaran berlangsung siswa tampak mengantuk dan ada yang melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, mengerjakan tugas lain atau bermain gawai. Ketika media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu ini digunakan siswa terlihat antusias dan senang ketika melempar

dadu, menyusun puzzle dan mencocokkan petunjuk dengan puzzle dan ketika proses penyampaian materi dan presentasi kelompok banyak siswa yang mengajukan pertanyaan ataupun mengemukakan pendapatnya, hal ini dapat dibuktikan dari penyebaran angket kuesioner pre-test dan post-test keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen XI MIPA 7 dan di kelas kontrol XI MIPA 4 maka diperoleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 73.30 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 64.44. hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai posttest lebih tinggi dari nilai posttest kelas kontrol. Data tersebut didukung dengan hasil uji independent sampel t-Test, yakni nilai Sig.(2tailed) $0.00 < 0.05$. sehingga, menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu di kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Sehingga, terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan media Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi tokoh proklamator dan tokoh sekitar proklamasi di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah di bahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023. Hal ini diperkuat dengan analisis data yang telah dilakukan yaitu diperoleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 73.30 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 64.44. hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai posttest lebih tinggi dari nilai posttest kelas kontrol. Data tersebut didukung dengan hasil uji independent sampel t-Test, yakni nilai Sig.(2tailed) $0.00 < 0.05$. sehingga, menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Sejarah berbasis lempar dadu di kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya pada pembelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh sekitar Proklamasi.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT berkat Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Jurnal penelitian ini dapat diselesaikan tentunya dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu izinkan penulis dengan segala kerendahan dan ketulusan hati ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Yonandi, S.Si. M.T., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Tasikmalaya.
2. Ali Dahlan, M.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA dan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang telah memberikan bantuan selama melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
3. Peserta didik kelas XI MIPA 7 dan kelas XI MIPA 4 yang bersedia menjadi sampel penelitian dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Lela Nurlaela, dan Bapak Rudi Agus Sutardo yang penulis sangat sayangi dan cintai yang tidak pernah henti-hentinya memberikan doa, nasehat, semangat, dorongan serta dukungan kepada penulis.

Referensi

Buku :

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Adi Mahasatya.
- Fadlillah, W. (2013). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah dengan Model Flipped Classroom. *Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 523–528.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. BP-FKIP UMS.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Deepublish Penerbitan CV Budi Utama.
- Sudjana, N. (2005). *Hasil dan Proses Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).

Jurnal

- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 228-237. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Iswadi & Herwani. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Era Pademi Covid-19: Active Learning Method Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in the Covid-19 Pandemic Era. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v1i1.60>
- Nurkholis, N. (2016). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Shavab, Oka A. K. & Miftahudin, Z. (2019). Kontribusi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Buzz Group Materi Perang dingin Pada Mata Kuliah Sejarah Kontemporer Eropa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Candrasangka*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangka.v5i2.6588>
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Teni & Yudiyanto, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>