

**PENGARUH MEDIA LEMPAR DADU TERHADAP MINAT BELAJAR  
SEJARAH MATERI KONFLIK AMERIKA LATIN KELAS XII IPS DI  
SMAN 11 KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai syarat Untuk Memperoleh Gelar S1 Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



**PROGRAM PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini, komisi pembimbing skripsi yang disusun oleh:

Nama : Alda Fajria Ananda

Nomor Induk Mahasiswa : 1900887201017

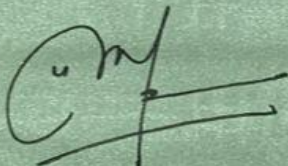
Jurusan : FKIP Sejarah

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA LEMPAR DADU TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH MATERI KONFLIK AMERIKA LATIN KELAS XII IPS DI SMAN 11 KOTA JAMBI.**

Telah memenuhi pernyataan dan layak di uji pada ujian skripsi dan kompherensif sesuai dengan prosedur yang berlaku pada program studi Sejarah Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.


Jambi, 2023

Pembimbing I



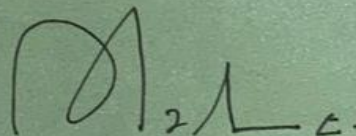
(Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum)

Pembimbing II



(Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum)

KA Prodi Pendidikan Sejarah



(Siti Heidi Karmela, S.S., M.A)

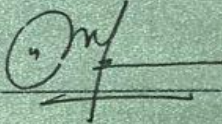
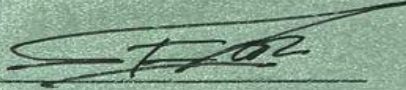

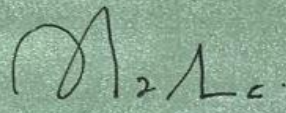


## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini di pertahankan di hadapan tim penguji ujian kompherensif dan ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi Tahun Akademik 2023/2024 pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 18 Agustus 2023  
Tempat : FKIP 1

### PANITIA PENGUJI

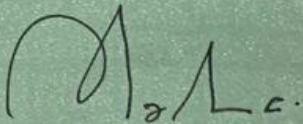
JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Penguji	: Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum	
Sekretaris	: Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum	
Penguji Utama	: Nur Agustiningsih, S.Pd, M.Pd	
Penguji	: Siti Heidi Karmela, S.S., M.A	

### DISAHKAN OLEH

Dekan FKIP Universitas Batanghari

KA Prodi Pendidikan Sejarah

  
Dr, H. Abdoel Gapar, S.Pd,M.Pd

  
Siti Heidi Karmelah, S.S.,M.A



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alda Fajria Ananda  
Nim : 1900887201017  
Tempat Tanggal Lahir : Jambi, 31 Maret 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Pendidikan : Pendidikan Sejarah

Menyatakan Bahwa :

1. Skripsi ini saya tulis dengan judul “ Pengaruh Media Lempar Dadu Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Sejarah Materi Konflik Amerika Latin Kelas XII IPS Di SMAN 11 Kota Jambi. T.A 2022/2023” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di universitas Batanghari maupun pada perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam skripsi ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat ketidak beneran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Jambi, 2023



Menyatakan

Alda Fajria Ananda

## **MOTTO**

***KETIKA KAMU MERASA KEHILANGAN HARAPAN, INGAT BAHWA  
TUHAN TELAH MENCIPTAKAN RENCANA TERINDAH UNTUK HIDUP  
KITA.***

***TIDAK ADA KATA GAGAL DALAM HIDUP, KECUALI SAAT KAMU  
MENYERAH MENGHADAPI COBAAN.***

***JADIKAN HIDUP UNTUK MEMPERSIAPKAN HARI ESOK.***



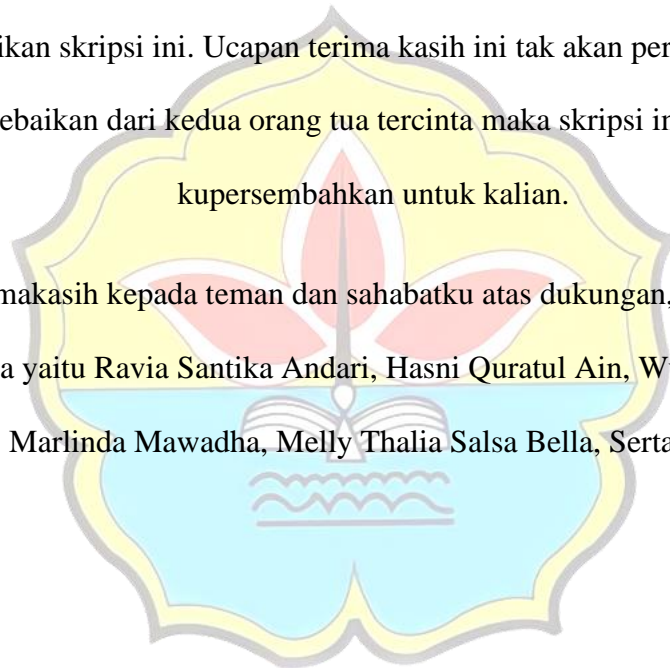


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi"alamin, Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

Terima kasih kepada kedua orang tua saya ibunda tercinta Rosmita dan ayahanda Taufik, serta adik-adikku Jovan dan Riftan, yang telah memberi motivasi dan selalu tiada henti mendoakan saya serta memberi semangat untuk saya menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini tak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan dari kedua orang tua tercinta maka skripsi ini karya sederhana kupersembahkan untuk kalian.

Dan terimakasih kepada teman dan sahabatku atas dukungan, semangat dan bantuannya yaitu Ravia Santika Andari, Hasni Quratul Ain, Wulandari, Nining Marlinda Mawadha, Melly Thalia Salsa Bella, Serta GG.



## ABSTRAK

Ananda Fajria Alda, 2023. Pengaruh Media Lempar Dadu Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Sejarah Materi Konflik Amerika Latin Di SMAN 11 Kota Jambi. Dosen Pembimbing I: Ulul Azmi, S.Pd, M. Hum. Dosen Pembimbing II: Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.

**Kata Kunci : Media, Lempar Dadu, Minat Belajar, Hasil Belajar, Sejarah**

Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis korelasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh media pembelajaran lempar dadu terhadap mata pelajaran sejarah di SMAN 11 Kota Jambi. Berdasarkan hasil data nilai  $r_{xy}$  maka hasil dari penulis memberikan interpretasi dengan cara sederhana atau secara kasar terhadap  $r_{xy}$ . Angka korelasi antara variabel X dan Y tidak bertanda negative, berarti diantara kedua variabel tersebut terdapat korelasi positif antara variabel X dan Y termasuk variabel yang hubungannya kuat. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat diketahui dengan menguji t signifikan dengan kriteria pengujian: Jika  $t_{hit} > t_{tabel} = H_1$  diterima Jika  $t_{hit} \leq H_0$  ditolak

Berdasarkan perhitungan perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t hitung ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf 5% yaitu sebesar 2,036933. Nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel maka hipotesa alternatif ( $H_1$ ) diterima dan dinilai nihil ( $H_0$ ) ditolak. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y maka nilai hipotesa alternatifnya diterima.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkat limpahan rahmat dan karunianya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh media lempar dadu terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi konflik amerika latin Di SMAN 11 Kota Jambi.”” Dengan baik. Skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan gelar (S1) Pada program studi pendidikan sejarah Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Batanghari Jambi.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Fachruddin Razi, S.H., M.H. Selaku rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidi Karmela, S.S.,M.A Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
4. Bapak Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Selaku Pembimbing I yang telah banyak membimbing memberi saran masukan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum Selaku Pembimbing II juga telah banyak membimbing memberi saran serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua staff Administrasi dan karyawan Program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
8. Kepada keluarga tercinta, kedua orang tua dan adik-adik saya serta keluarga besar yang telah mendukung dan selalu medo“akan sehingga penyusunan skripsi ini selesai.
9. Rekan-rekan mahasiswa program studi pendidikan sejarah angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi, baik dimasa perkuliahan.



10. Teman-teman dan sahabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat dan wawasan bagi semua pihak.



Jambi, 2023

Penulis

Alda Fajria Ananda

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PERYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	16
B. Identifikasi Masalah .....	21
C. Pembatasan Masalah .....	21
D. Rumusan Masalah .....	21
E. Tujuan Penelitian .....	22
F. Manfaat Penelitian .....	22
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media pembelajaran .....	23
1. Fungsi media pembelajaran.....	27
2. Pengertian Lempar dadu.....	28
3. Manfaat Media Lempar dadu .....	29
4. Kelebihan media Lempar dadu.....	29
5. Kelemahan media Lempar dadu.....	29
B. Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA/MA .....	30
C. Materi pelajaran sejarah .....	33
D. Penelitian Relevan.....	37



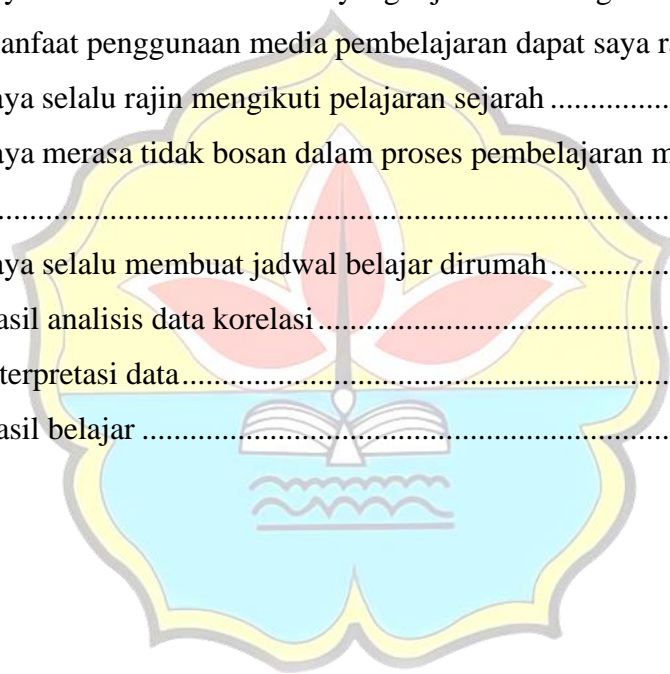
E. Kerangka Berfikir .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Tempat dan subjek penelitian .....	40
C. Desain Penelitian .....	41
D. Definisi Operasional Variabel .....	41
E. Populasi dan Sampel .....	42
F. Teknik pengumpulan data .....	42
G. Teknik analisis data .....	44
1. Analisis deskriptif kuantitatif .....	45
2. Analisis data korelasi .....	47
3. Uji hipotesis (uji-t) .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Profil Sekolah SMAN 11 Kota Jambi .....	48
B. Uraian Data Hasil penelitian .....	56
1. Hasil observasi .....	56
2. Analisis Deskriptif kuantitatif .....	57
3. Hasil analisis data korelasi .....	67
4. Uji Hipotesis (uji-t) .....	70
5. Hasil Belajar .....	70
C. Pembahasan .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. data populasi peserta didik kelas xii ips sman 11 kota jambi .....	42
Tabel 2. Alternatif jawaban dan skor angket .....	43
Tabel 3. Kriteria Kualitas pengaruh media lempar dadu dalam penilaian hasil belajar siswa .....	44
Tabel 4. Kriteria Kualitas Dalam Penilaian Hasil Belajar .....	47
Tabel 5. Daftar nam-nama kepala sekolah SMAN 11 Kota Jambi .....	48
Tabel 6. Daftar Nama-nama tenaga kependidikan PNS.....	49
Tabel 7. Daftar Nama-nama tenaga kependidikan non PNS.....	51
Tabel 8. Perlengkapan ruang belajar .....	54
Tabel 9. Fasilitas ruang belajar lainnya.....	55
Tabel 10. Ruang kantor .....	55
Tabel 11. Sarana dan prasarana lainnya .....	55
Tabel 12. Hasil observasi guru .....	56
Tabel 13. Hasil observasi siswa .....	57
Tabel 14. Saya senang dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu.	57
Tabel 15. Belajar dengan media pembelajaran berbasis lempar dadu membantu saya menambah pengetahuan .....	58
Tabel 16. Saya sudah mengetahui media pembelajaran lempar dadu sebelumnya	58
Tabel 17. Saya sudah pernah menggunakan media pembelajaran lempar dadu sebelumnya.....	59
Tabel 18. Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu .....	59
Tabel 19. Saya dapat memahami menggunakan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu .....	59
Tabel 20. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sejarah.....	61
Tabel 21. Saya senang mengerjakan soal-soal materi dengan media pembelajaran lempar dadu .....	61
Tabel 22. Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media pembelajaran lempar dadu .....	62



Tabel 23. Saya menyukai inovasi media pembelajaran sejarah dengan media lempar dadu dalam proses pembelajaran .....	62
Tabel 24. Media pembelajaran lempar dadu menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif .....	63
Tabel 25. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran sejarah .....	63
Tabel 26. Apabila ada tugas kelompok saya langsung mengajak teman saya mengerjakannya .....	64
Tabel 27. Ketika guru bertanya saya berusaha untuk menjawab .....	64
Tabel 28. Ketika guru memberikan tugas sata langsung mengerjakan .....	64
Tabel 29. Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru .....	65
Tabel 30. Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat saya rasakan .....	65
Tabel 31. Saya selalu rajin mengikuti pelajaran sejarah .....	66
Tabel 32. Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran media lempar dadu .....	66
Tabel 33. Saya selalu membuat jadwal belajar dirumah .....	66
Tabel 34. Hasil analisis data korelasi .....	68
Tabel 35. Interpretasi data .....	69
Tabel 36. Hasil belajar .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta konsep kerangka berpikir .....	39
Gambar 2. Desain penelitian .....	41





## GLOSARIUM

- Media : Alat saluran komunikasi.
- Observasi : Peninjauan secara cermat.
- Efektif : Menimbulkan akibat,manjur, berhasil dan berlaku.
- Evaluasi : Penilaian.
- Relevan : Hal bersangkutan paut, yang memiliki hubungan, atau selaras.
- Variabel : suatu objek pengamatan penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dan dari media tersebut bisa menghasilkan hasil belajar, hasil belajar adalah hasil yang di berikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan secara etimologi, “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” atau “pengantar”. Lebih dalam, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber informasi. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Silmi dan Hamid, 2023)

Media pembelajaran Menurut Surayya, (2012) alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Media pembelajaran memang merupakan alat yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Saya sepakat dengan pernyataan tersebut. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu sehingga materi yang diajarkan menjadi



lebih nyata atau konkret bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat mengalami pengalaman yang lebih kongkrit, yang pada gilirannya dapat memotivasi mereka dan meningkatkan daya serap dan daya ingat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan sikap positif peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, peserta didik cenderung lebih terlibat dalam proses belajar dan merespon dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman, menggugah minat, dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, penting bagi kita untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini berarti kita perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran, seperti lingkungan kelas, waktu yang tersedia, dan teknologi yang ada.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan tepat, seorang pendidik dapat meningkatkan efektivitas dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

Menurut Mashudi, Toha dkk, (2007: 3) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. yang telah di rencanakan.

Media lempar dadu adalah dadu berasal dari bahasa latin yaitu datum yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan

sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. Biasanya pada setiap sisi dadu terdapat symbol berupa angka. Masing-masing sisi diberi angka atau ditandai sedemikian rupa, sehingga ketika dadu itu dilempar pada sebuah bidang yang datar, salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka tertentu. Permainan lempar dadu yang diterapkan dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan memancing rasa ingin tahu siswa terkait materi ajar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Widiyana Anwar & Faisal, 2022).

Adapun beberapa masalah disekolah secara umum yaitu masih sering menyampaikan materi pembelajaran dengan menerapkan media yang kurang kreatif atau bervariasi dan jarang menggunakan media pembelajaran yang lain. Media yang sering digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu masih menggunakan media seperti ceramah, power point, diskusi, dan penugasan. Media ini cenderung memberi informasi atau materi pembelajaran bersifat peran guru yang jauh lebih banyak dalam proses belajar mengajar sehingga siswa antusias atau semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih kurang sehingga motivasi belajar peserta didik cukup rendah. Pembelajaran seperti ini yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang semangat dan tidak aktif. Peserta didik menjadi kurang aktif dalam bertanya, percaya diri dan menyampaikan pendapat sehingga peserta didik kurang mampu berfikir secara kritis dalam menyampaikan pendapat dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi Di SMAN 11 Kota Jambi proses pembelajaran yang diterapkan pelajaran sejarah khususnya Di SMAN 11 Kota Jambi prestasi belajar siswa masih rendah dan minat belajar siswa masih sangat kurang, Dalam pembelajaran sejarah. hal ini disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam memilih media pengajaran dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru hanya mengandalkan alat tulis sebagai media pembelajaran sehingga siswa kurang tertatik dan mudah bosan.

Pada permasalahan yang terjadi, maka perlu dilakukan suatu pengaruh atau media pembelajaran berupa permainan edukatif yang lebih menarik dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa lebih semangat dan lebih aktif Dalam pembelajaran yang akan di ajarkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan dan bisa di dimanfaatkan dalam pebelajaran sejarah khususnya materi sejarah yaitu media lempar dadu.

Alasan peneliti memilih media lempar dadu yaitu penggunaan media lempar dadu belum diterapkan pada mata pelajaran sejarah pada kelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi dan juga dalam media ini melibatkan peserta didik secara langsung yang dimana dalam penerapan media lempar dadu yang digunakan sebagai media, akan dimainkan sesuai ketentuan, dan dalam media lempar dadu ini peserta didik harus bersedia dan fokus agar bisa menjawab pertanyaan yang telah dipersiapkan. Dan karena itulah peneliti memilih media lempar dadu sesuai permasalahan peserta didik SMAN 11 Kota Jambi yang dimana peserta didik kurang minat dalam proses pembelajaran sehingga rendahnya prestasi belajar siswa.

Menurut (Afiatin Nisa, 2017) Minat dapat dijelaskan sebagai kecenderungan atau ketertarikan individu terhadap suatu topik, aktivitas, atau bidang tertentu. Minat bisa muncul secara alami atau spontan, dan tidak selalu tergantung pada bakat atau lingkungan. Penting untuk dicatat bahwa minat dapat berkembang dan berubah seiring waktu. Individu dapat mengembangkan minat baru atau mengalihkan minat mereka ke bidang yang berbeda. Hal ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman baru, perkembangan pribadi, dan perubahan lingkungan. Dalam pendidikan, penting bagi pendidik untuk memahami minat peserta didik dan memfasilitasi lingkungan pembelajaran yang mendorong dan mendukung minat tersebut. Dengan memanfaatkan minat peserta didik, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi mereka.

Menurut Afiatin Nisa, (2017) Belajar membantu individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, refleksi diri, dan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai dan tujuan hidup. Melalui pengalaman belajar, individu dapat melatih kemampuan mereka dalam



menghadapi kesulitan, mengatasi hambatan, dan mengembangkan potensi diri. belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan merupakan proses yang dialami oleh setiap individu. Belajar tidak hanya berkontribusi pada perkembangan fisik, tetapi juga pada perkembangan kejiwaan atau mental seseorang.

Dalam konteks pendidikan, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan mereka, serta mendorong mereka untuk terus belajar dan berkembang sepanjang hidup.

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman pribadi, atau melalui instruksi yang diberikan oleh orang lain. Aktivitas belajar ini melibatkan pemrosesan informasi, pengamatan, pemahaman, dan pembentukan hubungan antara konsep-konsep yang baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya.

Belajar juga melibatkan proses kognitif dan psikologis yang kompleks, seperti perhatian, persepsi, memori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Ini berarti bahwa belajar tidak hanya sekedar mengingat informasi, tetapi juga memahaminya, menerapkannya, dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang ada.

Dengan latar belakang masalah diatas peneliti memilih SMAN 11 Kota Jambi untuk membahas tentang media pembelajaran yang berjudul pengaruh media lempar dadu terhadap minat belajar dan hasil belajar sejarah materi amerika latin Di SMAN 11 Kota Jambi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah berlangsung. Dan juga diharapkan oleh peneliti dengan adanya media lempar dadu bisa lebih mudah memahami pelajaran sejarah karena adanya media permainan lempar dadu dalam

pembelajaran sejarah. Dan juga dari latar belakang masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk membahas tentang media pembelajaran yang berjudul

## **“PENGARUH MEDIA LEMPAR DADU TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH MATERI AMERIKA LATIN KELAS XII IPS DI SMAN 11 KOTA JAMBI”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya inovasi menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
2. Pembelajaran di SMAN 11 Kota Jambi yang kurangnya menggunakan media yang bervariasi, sehingga apabila lebih banyak lagi variasi dalam proses pembelajaran bisa membuat minat belajar peserta didik lebih baik lagi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Adapun untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Objek yang diteliti adalah siswa kelas XII IPS 2 SMAN 11 Kota Jambi.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media lempar dadu.
3. Tempat penelitian adalah SMAN 11 Kota Jambi.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran penggunaan media lempar dadu dalam pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana gambaran minat siswa SMAN 11 Kota Jambi dalam pembelajaran sejarah?

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran lempar dadu pada mata pelajaran sejarah di SMAN 11 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui media lempar dadu ini berpengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XII IPS 2 di Kota Jambi.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian bila ditinjau dari beberapa aspek adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

- a. manfaat penelitian ini bisa menggerakkan guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru menerangkan materi atau menjelaskan materi tersebut dan bisa lebih mudah di pahami oleh peserta didik.
- b. manfaat penelitian ini bisa memberikan pengalaman kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aktif.

### 2. Bagi Siswa

- a. siswa bisa lebih mudah memahami pelajaran dan bisa lebih aktif dalam pelajaran
- b. siswa bisa lebih kreatif dan lebih semangat dalam pelajaran
- c. peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis pada pelajaran sejarah dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu.

### 3. Bagi Peneliti

- a. menambah wawasan atau pengetahuan bagi peneliti bahwa permainan media pembelajaran lempar dadu bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya suatu kegiatan yang telah direncanakan dan mampu memberikan motivasi belajar yang baik, di dalamnya terdapat kegiatan inti seperti cara seseorang untuk melakukan tindakan adanya perubahan perilaku melalui kegiatan belajar dan cara seseorang untuk membagi ilmu pengetahuan yang dimiliki melalui kegiatan mengajar Mahadewi et al., 2 (Kosilah & Septian, 2020; Murod et al., 2021) Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapan pun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta

keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dibutuhkan suatu pemahaman terhadap sejarah perkembangan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran yang baik. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Silmi dan Hamid, 2023)

Berdasarkan Asosiasi pendidikan nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Azhar Arsyad, 2010)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Menurut Anitah, (2010: 2). Arsyad (2010: 4) menyatakan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Sadiman, dkk (2014: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang disajikan menggunakan peralatan dengan tujuan mengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan informasi berupa ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini penting karena peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika mereka merasa terlibat dan menikmati proses pembelajaran.

Guru perlu mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga aktif dalam mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapat mereka. Dengan melibatkan siswa secara aktif, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berlangsung dengan baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran.

Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran yang menarik untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Misalnya, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan, melakukan kegiatan kelompok atau diskusi, menggunakan teknologi pendidikan, menyelenggarakan proyek-proyek pembelajaran, atau menerapkan pendekatan kreatif seperti permainan dan simulasi.

Dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa akan merasa lebih terlibat dan berminat untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang sukses adalah



tujuan utama dalam pendidikan, di mana siswa dapat mencapai pemahaman yang baik, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Penting bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Dengan mengadopsi pendekatan inovatif dan kreatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa dan meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Agar proses pembelajaran berhasil salah satunya guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat yang membuat siswa tertarik akan belajar serta dapat menumbuhkan minat belajar didalam diri peserta didik siswa untuk terus belajar.

Dalam proses belajar mengajar, media merupakan salah satu komponen penunjang yang penting di aplikasikan untuk memudahkan siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar ketika media pembelajaran tersebut digunakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Apabila dipahami secara mendalam media berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media bagi peserta didik. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual serta verbal. (D Lestari, D Rochadi, A Maulana , 2017)

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa belajar.

Dengan demikian diharapkan untuk kedepannya dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ke siswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis sesuai dengan UU Sisdiknas NO . 20 Tahun 2003 pasal 40: 2 serta dapat mencapai tujuan pendidikan nasional.

### **1. Fungsi media pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran adalah memberikan rangsangan terhadap anak didik, agar proses belajar terjadi secara optimal. Sadiman (1990:34) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Menjelaskan pesan yang akan diungkapkan
- b. Meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti objek yang telalu kecil
- c. Media yang menarik dapat menjadikan anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Secara langsung media pembelajaran berfungsi membantu memperjelaskan atau memvisualisasikan sebuah konsep, ide, atau pengertian tertentu. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai fungsi penting untuk menjelaskan serta menemukan konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar, mempermudah dan memperjelas konsep proses kegiatan belajar sehingga dapat peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran tersebut.

## 2. Pengertian Lempar dadu

Media lempar dadu adalah dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. Biasanya pada setiap sisi dadu terdapat symbol berupa angka. Masing-masing sisi diberi angka atau ditandai sedemikian rupa, sehingga ketika dadu itu dilempar pada sebuah bidang yang datar, salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka tertentu. Dadu merupakan sebuah benda yang berbentuk kubus pada keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada sisi, lingkaran atau lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi yang lainnya sebuah kubus yang homogeny memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. Penerapan permainan lempar dadu bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan lempar dadu sebagai media atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam memahami materi sehingga siswa mudah mengingat materi. Permainan lempar dadu yang diterapkan dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan memancing rasa ingin tahu siswa terkait materi ajar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Widiyana Anwar & Faisal, 2022).

Dari pendapat yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lempar dadu merupakan media yang melibatkan siswa untuk ikut serta dalam memecahkan permasalahan yaitu berupa soal-soal latihan dalam pembelajaran Sejarah yang telah disajikan oleh guru.



### **3. Manfaat Media Lempar dadu**

Manfaat dari Media lempar dadu adalah dapat menarik perhatian peserta didik karena permainan yang menarik dan menyenangkan, dan juga membuat peserta didik memiliki minat untuk turut serta aktif dalam permainan tersebut.

### **4. Kelebihan media Lempar dadu**

1. Dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar
2. Meningkatkan kreatif dan inovatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
3. Mendorong siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
4. peserta didik dilatih untuk berpikir kritis.

### **5. Kelemahan media Lempar dadu**

Media lempar dadu memiliki beberapa kelemahan yang tersirat secara jelas yakni media dadu sangat bergantung pada persepsi indera penglihatan. Sebagai upaya mengatasi hambatan tersebut, hendaknya dalam penggunaan media dadu tersebut disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa yang dalam proses pembelajarannya nantinya menggunakan media tersebut.

### **7. Langkah-langkah dalam menggunakan media Lempar Dadu**

1. Guru menyajikan materi pembelajaran.
2. guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
3. peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bisa juga secara individu.
4. guru meletakkan media Lempar dadu.
5. Lalu siswa melemparkan dadu dan akan diberikan pertanyaan sesuai angka yang keluar dari media lempar dadu tersebut.
6. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam salah satu kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan materi sejarah.
7. guru mengoreksi jawaban dari pertanyaan yang dijawab siswa.

8. point terbesar dari hasil nilai yang dikerjakan peserta didik secara kelompok maupun individu akan mendapatkan hadiah dari guru sesuai dengan kesepakatan antara guru dan peserta didik.

## **B. Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA/MA**

Istilah sejarah dirunut dari kata syajaratun (bahasa arab) yang berarti pohon kayu. Istilah ini membawa kecenderungan pengertian sejarah sebagai suatu silsilah, asal-usul, pertumbuhan dan pengembangan suatu peristiwa yang berkesinambungan. Istilah sejarah juga dapat dirunut dari kata historia (bahasa yunani kuno) yang kemudian berkembang menjadi history (bahasa inggris). Istilah historia atau history mengandung pengertian belajar dengan bertanya-tanya.

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia berasal dari kata melayu, yang diambil dari kata syajarah. Kata syajarah masuk kedalam bahasa melayu setelah akulturasi cukup panjang (asimilasi dalam kebudayaan) dengan kebudayaan Indonesia juga dengan kebudayaan islam semenjak abad ke 13.

Menurut Kochhar (2008:3), bahwa sejarah merupakan ilmu yang mengkaji tentang aktivitas manusia pada masa lampau, baik pada bidang politik, militer, sosial agama, ilmu pengetahuan dan hasil kreativitas seni. Pandangan seperti ini cenderung menempatkan sejarah sebagai kajian terhadap peristiwa-peristiwa pada masa lampau. Terdapat beberapa aspek ruang, waktu, peristiwa, perubahan, dan kesinambungan. Dengan demikian bahwa pengertian sejarah yang dipahami sekarang ini dari alih bahasa inggris, yakni history yang bersumber dari bahasa yunani kuno historia diartikan sebagai telaahan mengenai gejala-gejala (terutama hal ihwal manusia) dalam urutan kronologis.

Menurut Sjamsuddin (2007: 5) menyatakan bahwa sejarah dikembangkan berdasarkan metodologi penelitian ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan dihadapkan masyarakat ilmiah. Berdasarkan kenyataan seperti itu, maka sejarah dikategorikan sebagai bagian ilmu-ilmu sosial mengingat fokus kajiannya adalah manusia. Oleh karena itu, Mengenai peranan dan kedudukan sejarah para ahli sejarah sepakat membagi menjadi tiga yaitu sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai ilmu dan sejarah sebagai cerita.

Pembelajaran sejarah pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan UU pendidikan nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif yang diterima siswa dalam pembelajaran pembelajaran sejarah memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Sadiman, (2012: 210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa. Pembelajaran sejarah, akan mengembangkan aktifitas peserta didik untuk melakukan telah berbagai telah berbagai peristiwa, untuk kemudian dipahami dan diinternalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dankemudian bertindak. Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar para pelajar dapat mempelajari pemahaman dan sikap terhadap keragaman pengalaman hidup masyarakat pada masa lampau untuk menghadapi kehidupan pada masa kini dan masa mendatang. Dengan pembelajaran sejarah mempercepat dan memperdalam pemahaman secara kritis, memberikan wawasan tentang cara kerja kekuatan sosial, ekonomi, politik, dan teknologi.

Berdasarkan pemahaman tersebut, Pembelajaran sejarah memang memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar memperoleh pengetahuan sejarah. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut mengenai pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk mendorong dan merangsang subyek belajar (siswa) agar memperoleh pengetahuan tentang sejarah serta menghayati nilai-nilai kemanusiaan dan kesejarahan. Tujuan ini bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku dan menumbuhkan kesadaran pada siswa.

Menurut Sapriya (2012:209) pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan

yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Menurut Sapriya, (2012:209-210). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003:6).

Pembelajaran sejarah tidak hanya tentang menghafal fakta-fakta sejarah atau tanggal-tanggal peristiwa. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk mengembangkan orientasi intelektual pada siswa. Orientasi intelektual ini mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis sumber-sumber sejarah, dan menyusun narasi yang koheren berdasarkan bukti-bukti sejarah yang ada.

Selain itu, pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk mengembangkan sikap jiwa siswa dalam memahami keberadaan dirinya sebagai manusia, anggota masyarakat, dan makhluk sosial. Pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam konteks sejarah, baik sebagai anggota bangsa maupun sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep dan fakta-fakta sejarah, tetapi juga pada pengembangan pemikiran kritis, kemampuan analisis, dan pemahaman nilai-nilai kemanusiaan. Tujuan utamanya adalah membantu siswa memahami masa lalu, menerapkan pemahaman tersebut dalam konteks kehidupan mereka saat ini, dan mengambil hikmah serta pelajaran berharga dari sejarah untuk membentuk sikap dan tingkah laku yang baik.

Penting bagi pendidik dalam pembelajaran sejarah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan sumber-sumber sejarah, berdiskusi, dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Hal ini akan membantu siswa untuk mengembangkan



pemahaman yang mendalam, menumbuhkan rasa keingintahuan, dan menginternalisasi nilai-nilai kesejarahan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Kata pembelajaran bisa dikatakan kata instruction yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam pembelajaran segala kegiatan berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi, siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik, media kaca dan televisi, serta radio. Dalam suatu definisi pembelajaran dikatakan upaya untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pasal 1 butir 20 undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada terkandung lima komponen pembelajaran, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses, cara, menjadi orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

### **C. Materi pelajaran sejarah**

#### **1. Konflik di kolombia**

Kolombia merupakan sebuah negara di Amerika Latin yang terletak di wilayah paling utara. Kolombia sejak dahulu dikenal sebagai negara yang sering dilikalkan konflik bersenjata bahkan hingga kini masih sering terjadi. Konflik bersenjata di Kolombia berawal sejak tahun 1920-an,

dimulai dengan gelombang protes dari para petani lokal akibat buruknya kondisi petani selama bekerja di ladang para tuan tanah. Para petani menghimpun masa dan kekuatan untuk melancarkan aksi protes dengan membawa paham perjuangan sosialisme dan komunisme. Para simpatisan dari kiri tersebut kemudian membentuk Partai Sayap Komunis Kolombia (PKK) dan menjalin kontak dengan milisi-milisi petani Kolombia. Munculnya PKK sering memunculkan gesekan politik dengan partai-partai yang memiliki ideologi berseberangan, khususnya Partai Konservatif. Pada tahun 1964, pemerintah Kolombia melakukan penyerangan ke markas milisi petani di Kolombia Selatan atas dukungan kubu Partai Konservatif dan juga negara Amerika Serikat. Atas penyerangan ini, para milisi petani dan simpatisan yang berideologi sosialisme-komunisme menyatukan kekuatan dan membentuk kelompok "Bloque Sur" (Blok Selatan) yang kemudian bertransformasi menjadi Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia- Ejercito del Pueblo (FARC-EP, Angkatan Bersenjata Revolusioner Kolombia-Tentara Rakyat). FARC merupakan kelompok bersenjata yang memperjuangkan pendirian pemerintahan komunis dan memperjuangkan nasib para petani Kolombia. FARC pada awalnya merupakan kelompok militer yang hanya beroperasi di kawasan pelosok Kolombia. Namun memasuki tahun 1980-an, FARC mulai memperluas area operasinya ke kawasan kota dan melancarkan serangan terhadap pasukan militer Kolombia.

## 2. Konflik di Peru

Peru merupakan salah satu negara di Amerika Latin yang berbatasan dengan Ekuador dan Kolombia di sebelah utara, serta Brazil di sebelah timur. Wilayah Peru terbagi ke dalam tiga zona utama, yaitu zona pantai di sebelah barat, zona pegunungan di bagian tengah, dan zona hutan di sebelah timur. Zona pantai merupakan zona paling maju dan merupakan pusat aktivitas perekonomian di Peru. Sedangkan zona pegunungan dan hutan merupakan wilayah minim pembangunan dan cenderung terisolasi dari pusat kota Peru.

Pembangunan yang tidak merata, kemiskinan dan lebarnya kesenjangan sosial di Peru, mengakibatkan munculnya kelompok-kelompok pemberontak yang tidak puas dengan pemerintah dan menginginkan keadilan. Salah satu kelompok pemberontak paling disegani di Peru adalah Partido Comunista de Peru Sendero Luminoso (PCP-SL, Partai Komunis Peru-Jalan Bersinar). Sendero Luminoso merupakan kelompok pemberontak berhaluan komunis Maoisme yang dipimpin oleh Abimael Guzman. Kelompok Sendero Luminoso mulai menunjukkan aksinya pertama kali pada bulan Mei 1980 di kota Chuschi dengan melakukan sabotase terhadap kotak pemilu dan membakar hasil pemilu. Sendero Luminoso juga kerap melakukan aksi teror dan penyerangan terhadap para tuan tanah setempat dan kompleks perkantoran milik perusahaan asing yang mereka anggap sebagai simbol kapitalisme. Beberapa kebijakannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengganti sejumlah besar petinggi militer yang dianggap kurang loyal kepada pemerintah.
- 2) Menghemat anggaran negara secara ketat untuk membenahi perekonomian.
- 3) Memberikan legalitas kepada militer untuk mempersenjatai petani melawan pemberontak.
- 4) Membekukan pihak oposisi dan mengerahkan militer untuk membubarkan kongres dan konstitusi negara.

Kebijakan kontroversial presiden Fujimori tersebut akhirnya membuahkan hasil dengan semakin baiknya perekonomian di Peru dan keberhasilannya dalam menangkap Abimael Guzman beserta tokoh-tokoh penting pemberontak Sendero Luminoso. Setelah tertangkapnya Guzman, kekuatan Sendero Luminoso mengalami penurunan tajam dan ribuan anggotanya menyerahkan diri kepada pemerintah di tahun 1994 dengan jaminan mendapatkan pengampunan hukum. Meskipun pemberontakan Sendero Luminoso berhasil dilumpuhkan pada tahun 1994, namun keberadaan bekas kelompok tersebut yang masih aktif masih terus ada. Aksi bekas anggota Sendero Luminoso masih melakukan penculikan dan serangan berskala kecil pada tahun 2014 yang dipimpin oleh Comrade Artemio. Namun Artemio berhasil ditangkap pula pada tahun 2012. Penangkapan ini berhasil menghentikan aktivitas pemberontakan Sendero Luminoso hingga saat ini.

### 3. Konflik Venezuela-Kolombia

Venezuela atau Republik Bolivariana Venezuela merupakan salah satu negara di Amerika Latin yang beribukota di Caracas. Negara ini berbatasan dengan Laut Karibia dan Samudra Atlantik di sebelah utara, Guyana di timur, Brasil di selatan, dan Kolombia di barat. Di lepas pantai Venezuela juga terdapat negara-negara Karibia, yaitu Aruba, Antillen Belkalian dan Trinidad dan Tobago. Venezuela memiliki luas wilayah kurang lebih 912.050 km<sup>2</sup> dan memiliki kekayaan alam maupun sumber daya tambang yang melimpah. Sehingga banyak investor asing yang menanamkan modalnya di Venezuela.

Venezuela sejak dekade 1974, telah menjalin hubungan baik dengan Amerika Serikat dalam hal perekonomian, sehingga Venezuela menganut kebijakan ekonomi liberal-kapitalis. Pada masa ini, muncul jurang perbedaan kelas yang mencolok antara si kaya (kaum borjuis) dan kaum miskin (kaum proletar) di Venezuela, sehingga mempengaruhi stabilitas sosial, politik, dan ekonomi negara tersebut. Memasuki tahun 1998, Venezuela berubah setelah presiden terpilih baru Venezuela, yaitu Hugo Chavez menggalakkan Revolusi Bolivarian. Di bawah kepemimpinan Chavez, Venezuela diubah menjadi negara sosialis. Revolusi Bolivarian ini merupakan langkah konkrit Chavez selaku presiden Venezuela untuk mensejahterakan rakyat dan terbebas dari jerat neoliberalisme yang ditanamkan oleh Amerika Serikat. Chavez menganggap bahwa neoliberalisme tidak akan mampu menyejahterakan rakyat miskin, justru sebaliknya akan semakin memperkaya para pemilik modal (kaum borjuis) dengan cara mengeksploitasi rakyat miskin sebagai pekerja. Langkah awal presiden Chavez dalam menentang liberalisme tersebut, diawali dengan melakukan nasionalisasi terhadap perusahaan-perusahaan swasta yang memiliki saham terbesar di bidang perminyakan. Selama masa 2001-2002, Hugo Chavez berhasil menasionalisasi Statoil (Norwegia), TOTAL (Prancis), ENI (Italia), dan Exxon Mobil (Amerika Serikat). Selain itu Chavez juga menasionalisasi PDVSA (Petroleos de Venezuela SA) milik Venezuela yang sebelumnya dimiliki oleh seorang konglomerat kaya. Pemerintah Venezuela juga menetapkan kebijakan luar negeri yang memiliki visi untuk



mengintegrasikan kawasan Amerika Latin dan Karibia ke dalam sebuah blok regional berbasis sosialisme.

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran Lempar dadu antara lain:

1. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Dadu Huruf Dengan Bantuan Model Kartu Kata Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II Di SLB Negeri Parepar. Penelitian ini dilakukan oleh Andi Risdayanti (2017), Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca permulaan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Parepare setelah penggunaan media dadu huruf dengan bantuan model kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan. Dalam artian bahwa media dadu huruf dengan bantuan model kartu kata efisien diterapkan dalam peningkatan hasil belajar membaca permulaan murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Parepare.
2. Skripsi yang berjudul “Upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media bermain lempar dadu huruf pada anak tunagrahita kelas B semester 1 di taman kanak-kanak elim sragen tahun pelajaran 2010/2011”. Penelitian ini dilakukan oleh Sri mulyati. Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Bahwa pembelajaran dengan media bermain lempar dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita kelas B taman kanak-kanak elim sragen tahun pelajaran 2010/2011.

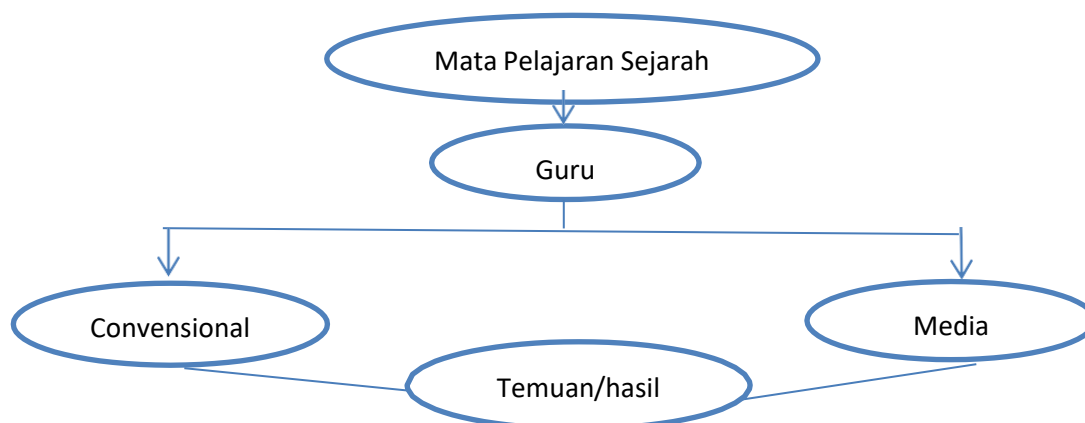
Dua penelitian diatas, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian pengaruh yang akan diteliti dilaksanakan. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengaruh Lempar dadu. Terkait dengan materi baik sejarah secara khusus atau secara umum. Sedangkan perbedaan adalah terletak pada lokasinya dan tujuan yang dicapai. Penelitian ini terkait dengan materi sejarah yang akan di terapkan pada pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 11 Kota jambi.

## E. Kerangka Berfikir

Menggunakan konsep permainan dalam kegiatan pembelajaran merupakan alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Dan media pembelajaran yang baik adalah penggunaan media bisa menggunakan indra melihat, dan indra lainnya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat menerima materi dan pengalaman belajar lebih banyak lagi. Dan dalam permasalahan yang ada di sekolah SMAN 11 Kota Jambi terkait dengan pembelajaran sejarah, yaitu keaktifan peserta didik dan minat belajar peserta didik yang rendah. Selain itu dalam proses belajar mengajar dikelas.

Maka salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran lempar dadu. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XII IPS 2 Kota Jambi. Dan diharapkan juga mampu memberikan dampak yang baik terhadap pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, jika media lempar dadu yang digunakan itu cocok dengan pembelajaran yang diajarkan, maka peserta didik akan berperan aktif di dalamnya.

Adapun landasan pikiran, landasan ini mengarahkan dalam menganalisis data sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan media lempar dadu terhadap minat belajar siswa. Berikut kerangka berfikir:



## Gambar 1. Peta konsep kerangka berpikir

### 1. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang diajukan untuk diuji kebenarannya melalui penyelidikan atau penelitian ilmiah. Hipotesis pada umumnya pada umumnya berfungsi sebagai landasan atau penelitian untuk untuk menguji suatu hubungan atau fenomena yang dianggap penting. Dan hipotesis memegang peranan penting dalam penelitian yang merupakan dasar menguji kebenaran suatu atau menjawab pertanyaan penelitian.

Berdasarkan pengertian hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak adanya pengaruh media lempar dadu terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada kelas XII IPS 2 di SMAN 11 Kota Jambi.

Hi : Adanya pengaruh media pembelajaran lempar dadu terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada kelas XII IPS 2 di SMAN 11 Kota Jambi.



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan untuk mengetahui pengaruh media lempar dadu pada proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi.

#### **B. Tempat dan subjek penelitian**

Pelaksanaan penelitian kuantitatif deskriptif dikelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi. Dengan materi Konflik amerika latin Tahun ajaran 2022/2023. Pada subjek penelitian ini siswa kelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi.



### C. Desain Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XII IPS 2 di SMAN 11 Kota Jambi. Masalah yang akan diukur pada penelitian ini yaitu “ Media pembelajaran lempar dadu dan minat belajar siswa” variabel terkait (Y) adalah minat siswa.

Bentuk desain pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. Desain penelitian**

Keterangan:

X: media pembelajaran lempar dadu

Y: minat belajar siswa

### D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu definisi operasional masing-masing variabel.

Variabel-variabel tersebut adalah:

#### 1. Penggunaan media lempar dadu (variabel bebas)

Penggunaan media lempar dadu adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran sejarah kelas XII IPS 2 dengan menyajikan informasi, pembelajaran yang menggunakan media permainan yang lebih menarik, berminat dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami pembelajaran sejarah.

#### 2. Minat Belajar (variabel terikat)

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat yang mengarah kepada sikap siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran dengan media lempar dadu. Dimana dapat dilihat dari minat belajar siswa tersebut dilihat setelah guru/peneliti memberikan tes berupa angket untuk mengetahui seberapa besar minat siswa.

## E. Populasi dan Sampel

1. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kesimpulannya. Populasi dapat mencakup semua individu atau objek memenuhi kriteria inklusi, atau terbatas pada himpunan bagian tertentu pada penelitian ini adalah jumlah keseluruhan populasi yang sama penting. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah kelas XII IPS SMAN 11 Kota Jambi berjumlah 164 peserta didik. Menurut Sisworo dalam mardelis (2009:54) mendefinisikan populasi sebagai sejumlah kasus yang memenuhi kriteria yang ditentukan peneliti.

**Tabel 1. data populasi peserta didik kelas xii ips sman 11 kota jambi**

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	XII IPS 1	36
2.	XII IPS 2	34
3.	XII IPS 3	32
4.	XII IPS 4	30
5.	XII IPS 5	32
<b>Jumlah peserta didik</b>		<b>164</b>

2. Sampel adalah subjek yang representative dari yang digunakan dalam penelitian. Sampel dipilih dari secara acak atau tidak populasi untuk mendapatkan informasi yang dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Menggunakan sampel memungkinkan peneliti mengumpulkan data secara lebih efisien dan ekonomis dari pada mengambil data dari seluruh populasi. Penelitian ini dilakukan pada kelas XII IPS 2 sebanyak 34 orang, pemilihan kelas diambil menggunakan teknik *simple random sampling* yang dimana penentuan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkat yang ada dalam populasi tersebut.

## F. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data akan digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket respon siswa dan soal/pertanyaan. Angket yaitu teknik pengumpulan data dengan cara menyusun suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu hal akan di teliti. Angket digunakan

untuk mengetahui pengaruh media lempar dadu dalam hal ini yang akan digunakan untuk menggunakan data variabel adalah angket respon siswa dengan memberikan tanda ceklis (✓) yang berbentuk skala *litert* sebagai alat ukur sikap responden terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan. Adapun kategori jawaban terdiri atas 5 jawaban pilihan yaitu:

- 1) Sangat Suka (SS)
- 2) Suka (S)
- 3) Cukup (C)
- 4) Kurang Setuju (KS)
- 5) Tidak Setuju (TS)

Dalam hal ini, responden diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat positif dan negatif. Pilihan jawaban responden diberi nilai 1 sampai 5. Secara rinci, pertanyaan alternatif jawaban dan skor yang diberikan untuk setiap pilihan jawaban dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Alternatif jawaban dan skor angket**

NO	Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negative
1.	Sangat Suka (SS)	5	1
2.	Suka (S)	4	2
3.	Cukup (C)	3	3
4.	Kurang Setuju (KS)	2	4
5.	Tidak Setuju (TS)	1	5

Sedangkan untuk kriteria yang digunakan dalam menentukan kategori kualitas dari pengaruh media lempar dadu pada proses penilaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran sejarah dapat dilihat di tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Kualitas pengaruh media lempar dadu dalam penilaian hasil belajar siswa**

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup
20% - 39%	Kurang
0% - 19%	Sangat kurang

**Tabel 4. Kisi-kisi Soal**

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Ranah Kognitif		
			C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>
3.6 Menganalisis konflik-konflik di Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin.	Siswa dapat menganalisa dampak terjadinya konflik	1 2 3	✓	✓	
	Siswa dapat menganalisis tentang organisasi pergerakan	4 5 6	✓ ✓ ✓		
	Siswa dapat menganalisis penyebab terjadi konflik	7	✓		
	4.6 Menyajikan hasil analisis tentang konflik-konflik Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin dalam bentuk dan/atau media lain.	Siswa dapat menganalisis hubungan antar negara	8		✓
	Siswa dapat menganalisis konflik-konflik yang pernah terjadi	9		✓	



	Siswa memberi pandangan tentang koflik	10		✓	
--	--	----	--	---	--

Keterangan :

C1 : Pengetahuan      C2 : Memahami      C3: Menerapkan/mengaplikasikan

## 1. Uji Prasarat

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- 2) Jika Sig. >  $\alpha$  , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- 3) Jika Sig. <  $\alpha$ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas data dalam penelitian ini adalah Levene Test yaitu test of homogeneity of variance. Untuk menentukan homogenitas digunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- 2) Jika Sig. >  $\alpha$  , maka variansi setiap sampel sama (homogen)
- 3) Jika Sig. <  $\alpha$  , maka varian setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

## G. Teknik analisis data

### 1. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknis analisis data ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yang menggambarkan data yang terkumpul dengan cara penggambaran melalui tabel-tabel sederhana dan dalam system

penggambaran persen (%). Dan kemudian disimpulkan dengan cara deskriptif kuantitatif. Untuk analisis deskriptif kuantitatif menggunakan tabel-tabel sederhana dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

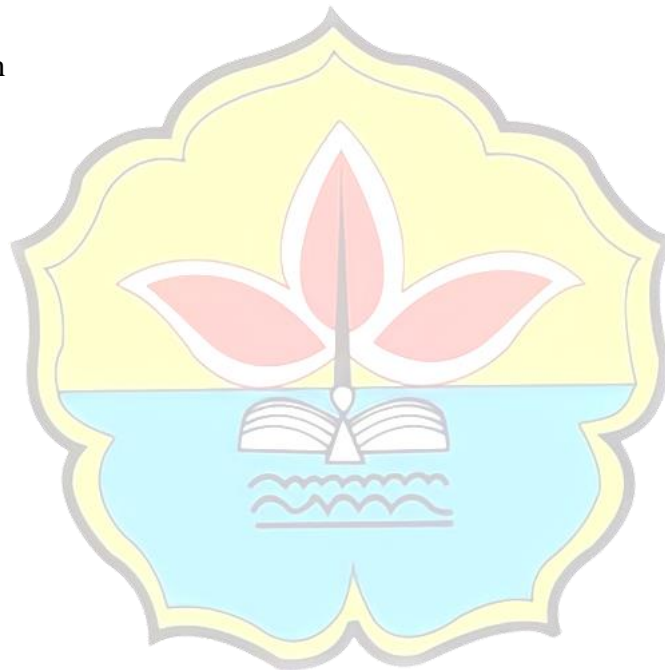
$$\frac{P=f \times 100\%}{n}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Jumlah responden



**Tabel 4. Kriteria Kualitas Dalam Penilaian Hasil Belajar**

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Efektif
51% - 75%	Cukup Efektif
26 - 50%	Kurang Efektif
0 - 25%	Tidak Efektif

## 2. Analisis data korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel lainnya. Besar kecilnya hubungan tersebut diterapkan melalui keefektifan korelasi. Adapun rumus analisis korelasi yang digunakan yaitu analisis product moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y) / n}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2 / n\} \{\sum y^2 - (\sum y)^2 / n\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel x dan variabel y.

N = Jumlah subjek (siswa sebagai sampel)

X = Variabel X (media pembelajaran berbasis)

Y = Variabel Y (media belajar siswa)

## 3. Uji hipotesis (uji-t)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran lempar dadu terhadap minat belajar peserta didik. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Profil Sekolah SMAN 11 Kota Jambi

SMA Negeri 11 Kota Jambi terletak di Jalan Sersan Anwar Bay Kel. Bagan Pete, Kec. Kota Baru Jambi, sekarang sebagai jalan perlintasan dari daerah bougenville ke kota, lokasinya yang begitu asri, teduh, tenang, cukup nyaman sebagai tempat proses belajar dan mengajar. SMA Negeri 11 Kota Jambi adalah salah satu sekolah di Kota Jambi yang berdiri pada tahun 1997, di awal pendirian SMA 11 Kota Jambi baru mempunyai 4 rombongan belajar, tapi saat itu sudah ada 6 kelas yang sudah dibangun oleh pemerintah dan mempunyai beberapa orang guru.

Sejak tahun 1997 sampai dengan sekarang telah terjadi 9 kali pergantian kepala sekolah yaitu

:

**Tabel 5. Daftar nam-nama kepala sekolah SMAN 11 Kota Jambi**

No	Nama Sekolah	Kepsek	Masa Tugas
1	SMA N 11 KOTA JAMBI	Ir. Anwar Syahbuddin	1997-2003
2	SMA N 11 KOTA JAMBI	Badmiril, M.Pd	2003-2005
3	SMA N 11 KOTA JAMBI	Nur Hamid Hadi, S.Pd	2005-2011
4	SMA N 11 KOTA JAMBI	Drs. Zul Asri, M.Pd	2011-2013
5	SMA N 11 KOTA JAMBI	Drs. Hj Evariana, M.Pd.I	2013-2016
6	SMA N 11 KOTA JAMBI	H. Arthur, S.Ag, S.Pd	2016-2018
7	SMA N 11 KOTA JAMBI	Irwansyah, S.Pd.,M.Pd.i	
8	SMA N 11 KOTA JAMBI	Drs. Hafrial, M.Pd	
9	SMA N 11 KOTA JAMBI	Drs. APP. Sitorus. M.Pd	

##### b. Daftar nama-nama pendidik dan tenaga kependidikan SMAN 11 Kota Jambi

**Tabel 6. Daftar Nama-nama tenaga kependidikan PNS**

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Drs. APP. Sitorus, M.Pd	19661201 199303 1005	Kepala Sekolah
2	Rismayati, S.Pd, M.Pd	19730712 199703 2004	Waka Akademik
3	Yohafrinal, S.Pd., M.Pd	19721101 199802 1001	Waka Sarpras
4	Swit Hermita Irianti, S.Pd	19701128 200701 2002	Waka Kesiswaan
5	Nurhayati, S.Ag	19750310 200903 2004	Waka Humas
6	Febri Masda, S.Pd	19740201 199802 1001	Kepala Labor
7	Rida Novrida, S.Pd, M.Pd	19821130 200604 2009	Guru
8	Anselmus Gita Utama, S.Pd	19650421 198811 1001	Asisten Wakabid Kurikulum
9	Yusrita, S.Si	19811208 200902 2001	Asisten Wakabid Kurikulum
10	Reni Julianti, S.Pd, M.Pd	19850702 201001 2012	Guru
11	Iqlima Nabila, S.Pd	19910723 201403 2002	Guru
12	Arpeni Yulinda, S.Pd	19700714 199802 2001	Asisten Wakabid Sarpras
13	Siti Bararah, S.Pd., M.Pd	19820516 200501 2009	Guru
14	Erista Nuria Shanti, S.Pt	19770403 200701 2006	Asisten Wakabid Sarpras
15	Reminovita Susiyanti, S.Pd, M.Pd	19831103 200804 2001	Asisten Wakabid Kesiswaan
16	Paian Rumahorbo, S.Pd	19620810 198703 1003	Guru
17	Kumala Dwi Septiani, S.Pd, M.Pd	19860903 201001 2019	Guru
18	Sriwiyanti, S.Kom, M.Kom	19790723 201407 2003	Guru
19	Irawati Usman, S.Pd	19820320 200604 2012	Asisten Wakabid Humas
20	Yusmaniar, S.Pd, M.Pd	19630120 198310 2002	Guru
21	Sri Utami, S.Pd	19690630 199412 2001	Guru
22	Rita Rusli, S.Pd	19690927 199512 2002	Asisten Wakabid Kesiswaan



23	Fauzah Agus, S.Pd	19660727 198812 2002	Guru
24	Drs. Aneta	19641005 199512 2001	Guru
25	Maini Efita, S.Pd	19680525 199802 2002	Asisten Wakabid Humas
26	Milawati, S.Pd	19721216 199903 2003	Guru
27	Drs. Soryantini	19631028 199203 2003	Guru
28	Drs. Hj. Leni Nefrida	19640820 200012 2001	Guru
29	Muljono, S.Pd., M.Pd	19680920 199803 1007	Asisten Wakabid Sarpras
30	Saenun, S.Pd	19690525 199702 1 001	Guru
31	Jusna Betlywarti S, S.Pd	19711024 200604 2 007	Guru
32	Masagus Riza Fahlevi, S.Pd	19700905 200701 1 010	Guru
33	Nopeli Zasma, S.Pd	19821122 200904 2 001	Guru
34	Fitrah Deswita, S.Ag	19751010 200903 2 005	Guru
35	Rizanti Hastiarani, S.Pd	19850107 200903 2 007	Guru
36	Drs. Harim Paimaon DS	19680919 200801 2 004	Guru
37	Megawaty S., S.Pd	19790407 200604 2 001	Asisten Wakabid Humas
38	Fransisca Romauli S, S.Pd	19870114 201101 2 005	Guru
39	Firman Pahala Tua, S.Pd	19770517 200312 1 006	Asisten Wakabid Kesiswaan
40	Wisnova Fitria, S.Pd	19840127 201001 2 008	Asisten Wakabid Kurikulum
41	Sri Kumala, SP M.Pd	19800406 200902 2 003	Guru
42	Hendri Yunaldi, S.Pd	19800314 200604 1 011	Guru
43	Drs. Sutrisna, M.Pd.I	19620811 199003 2 006	Guru
44	Tri Desi Kriswanto, S.Pd	19751228 200902 1 001	Kepala TAS
45	Mardiana	19660330 198602 2 002	Staff TAS
46	Asih Jasti	19650728 198803 2 005	Staff TAS

47	Masrial	19650903 198601 1 001	Staff TAS
----	---------	-----------------------	-----------

**Tabel 7. Daftar Nama-nama tenaga kependidikan non PNS**

No	Nama	Jabatan
1	Jurhana, S.Pd	GTT
2	Asnawi S.Pd	GTT
3	Ristina Sitompul, S.Th	GTT
4	Niya Apriyanti, S.Pd	GTT
5	H. Muhammad Alamsyah. M.Pd.I	GTT
6	Dian Lestari, S.Pd	GTT
7	Nova Hilda, S.Sn	GTT
8	Tiara Novita, S.Pd	GTT
9	Nelli Suriyani, S.Pd	GTT
10	Setiadi Nuri Saputra, S.Pd	GTT
11	Hayati Mardiah, S.Pd	GTT
12	Nana Nurjanah, S.Pd	GTT
13	Rispan Marpaung, A.Md	PTT
14	Sopiah, SE	PTT
15	Dedy Aliza Putra, A.Md	PTT
16	Reni Anggraini	PTT
17	Ranofa S.Gz	PTT
18	M. Ekhsan	PTT
19	Rosizul	PTT
20	Julia Wati	PTT
21	Rosmini	PTT
22	Muhammad (Mamad)	PTT
23	Jamaludin	PTT
24	Edo Al Muabumusal	PTT

25	M. Arief Rifhandy	PTT
26	Eli Istiqomah	PTT
27	Novilia Anzani	PTT
28	Riza Mardika	PTT

## 2. Visi dan Misi SMAN 11 Kota Jambi

### 1. Visi

Visi SMA Negeri 11 Kota Jambi ialah Terwujudnya generasi yang berakhlak mulia, berprestasi, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi

### 2. Adapun misi SMA Negeri 11 Kota Jambi adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan kegiatan pembiasaan bagi peserta didik untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan, jujur berbudi pekerti luhur, serta peduli lingkungan
2. Melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dengan menanamkan nilai budaya dan krakter bangsa
3. Melaksanakan pembinaan prestasi ekstra kulikuler dalam bidang sains, olahraga, dan seni
4. Menyediakan fasilitas yang memadai untuk kegiatan literasi dan meneliti bagi semua komponen sekolah, guna menghasilkan karya dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki
5. Melaksanakan berbagai kegiatan yang berdampak pada meningkatnya kecintaan daan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia serta tetap meningkatkan kemampuan berbahasa asing untuk menghadapi tantangan global
6. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengujudkan perkembangan peserta didik secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya
7. Melakukan upaya-upaya peningkatan kualitas pengetahuan, penguasaan informasi komunikasi dan teknologi mutakhir
8. Melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efesien dengan memanfaatkan berbagai sumber dan bahan ajar berbasis ICT
9. Mengikut sertakan peserta didik dalam berbagai lomba agar kompetensi, mandiri, serta

berwawasan global

### 3. Lingkungan fisik sekolah

Lingkungan fisik sekolah secara keseluruhan sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar, sarana dan prasarana belajar yang ada di dalam tiap-tiap kelas cukup mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun identitas sekolah tersebut yaitu :

NPSN	10504587
Nama Sekolah	: SMA Negeri 11 Kota Jambi
Alamat	: Jl. Sersan Anwar Bay
Kecamatan	: Kec. Alam Barajo
Desa/Kelurahan	: Bagan Pete
Kota	: Jambi
Propinsi	: Jambi
Kode Pos	36129
Waktu Penyelenggaraan	: 5 / Sehari Penuh
Jenjang Pendidikan	: SMA (Sekolah Menengah Atas)
Naungan	: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Akreditasi	: A
Email	: sman11_jambi@yahoo.co.id
Website	: www.Sman11jambi.sch.id

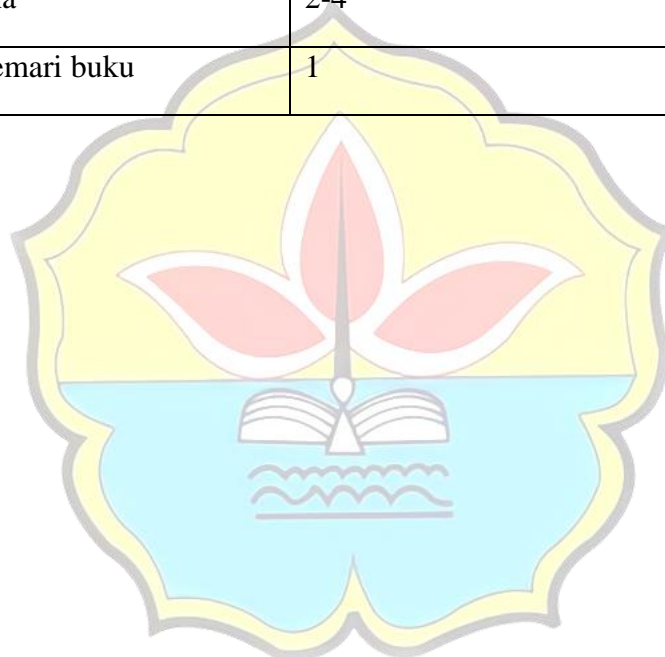
### 4. Perlengkapan

Perlengkapan ruang belajar secara umum sudah baik, kebersihan di ruang kelas dan lingkungan sekolah sebagai perlengkapan belajar sudah cukup bersih, papan tulis mencukupi dan berkualitas (papan tulis putih), kursi dan meja tersedia sebanyak siswa yang ada di dalam tiap-tiap kelas. Keadaan dan letak posisi kelas mendapat cukup sinar matahari, serta sirkulasi udara yang sejuk. Terdapat jam dinding kelas dan jam kedatangan siswa. Serta buku-buku paket, gambar peta, gambar-gambar pahlawan. Fasilitas lain yaitu LCD proyektor di SMA Negeri 11 Kota Jambi terdiri dari 24 kelas yang dimana 7 ruangan untuk kelas X, 8 ruangan untuk kelas XI, dan 9 ruangan untuk kelas XII.

#### c. Fasilitas Sekolah SMAN 11 Kota Jambi

**Tabel 8. Perlengkapan ruang belajar**

No	Perlengkapan Ruang Belajar	Jumlah
1.	Papan tulis	1-2
2.	Meja guru	1
3.	Bangku	Sesuai jumlah siswa setiap kelas
4.	Meja	Sesuai jumlah siswa setiap kelas
5.	Jam dinding	1
6.	Papan absensi	1
7.	LCD proyektor	1
8.	Kipas angin	2-4
9.	Rak buku/lemari buku	1





**Tabel 9. Fasilitas ruang belajar lainnya**

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Kondisi
1. Perpustakaan	1	Baik
2. Lab. IPA	1	Baik
3. Lab.Komputer	1	Baik

**Tabel 10. Ruang kantor**

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Kondisi
1. Kepala Sekolah	1	Baik
2. Wakil Kepala Sekolah	1	Baik
3. Guru	1	Baik
4. Tata Usaha	1	Baik
5. Ruang Tamu	1	Baik

**Tabel 11. Sarana dan prasarana lainnya**

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Kondisi
1. Ruang BK serta UKS	1	Baik
2. Ruang Pramuka	1	Baik
3. Ruang Osis	1	Baik
4. Musolah	1	Baik
5. Kantin	8	Baik
6. Lapangan	2	Baik
7. Parkiran	2	Baik
8. Pos Satpam	1	Baik
9. Pos Piket KBM	1	Baik
10. Pendopo	1	Baik

**2. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran lempar dadu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XII IPS 2 SMAN 11 Kota Jambi yang diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada siswa kelas XII IPS 2 sebanyak 34. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh kemudian dideskripsikan melalui analisis deskriptif kuantitatif data angket siswa SMAN 11 Kota Jambi dianalisis dengan menggunakan teknik frekuensi ( $f$ ) dan teknik presentase (%).

## B. Uraian Data Hasil penelitian

### 1. Hasil observasi

#### a. Observasi aktivitas guru

Tahap observasi dilakukan pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu dapat dilihat dari aspek observasi yang dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung skor observasi pada pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas guru di kelas XII IPS 2 SMAN 11 Kota Jambi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 12. Hasil observasi guru**

No	Aspek yang di observasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Skor maksimal	6	6
2	Skor persentase	600%	600%
3	Persentase rata-rata	100%	100%

Berdasarkan dari hasil observasi aktivitas guru pada tabel diatas bahwa pertemuan 1-2 prose pembelajaran yang dilakukan pada penggunaan media pembelajaran lempar dadu menunjukkan skor aspek yang dinilai, skor maksimal yang sudah dicapai pada pertemuan 1-2 sebesar 6, skor presentase yang sudah dicapai pada pertemuan 1-2 sebesar 600% dan skor persentase rata-rata yang sudah dicapai pada pertemuan 1-2 sebesar 100%.

## b. Observasi aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu selama 2 kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas siswa dari 34 siswa di kelas XII IPS 2 SMAN 11 Kota Jambi pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 13. Hasil observasi siswa**

No	Aspek yang di observasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah persentase	355	482
2	Jumlah persentase rata-rata	59%	72%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa bahwa jumlah persentase pada pertemuan I selamapembelajaran berlangsung sebesar 355 dan jumlah persentase sebesar 59% maka kategori pada pertemuan I yang ditetapkan berada pada kategori (baik). Pada pertemuan II jumlah persentase sebesar 482 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 72% maka kategori pada pertemuan II yang ditetapkan berada pada kategori (baik). Maka kategori pada pertemuan II yang ditetapkan berada pada kategori (baik).

Dapat disimpulkan bahwa selama aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu dari pertemuan I-II dapat dikatakan meningkat dengan adanya media lempar dadu dan indicator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

## 2. Analisis Deskriptif kuantitatif

a. angket media pembelajaran lempar dadu dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 14. Saya senang dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
1	Sangat baik	28	82%
	Baik	4	11%
	Cukup	1	2,9%

Kurang	0	0%
Sangat kurang	0	0%
<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 82%, yang menjawab baik 11% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 15. Belajar dengan media pembelajaran berbasis lempar dadu membantu saya menambah pengetahuan**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
2	Sangat baik	28	82%
	Baik	6	17%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 82%, yang menjawab baik 17% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 16. Saya sudah mengetahui media pembelajaran lempar dadu sebelumnya**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
3	Sangat baik	11	32%
	Baik	21	61%
	Cukup	2	5%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 32%, yang menjawab baik 61% , yang menjawab cukup 5%, yang menjawab kurang 2,9%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 17. Saya sudah pernah menggunakan media pembelajaran lempar dadu sebelumnya**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
4	Sangat baik	8	27%
	Baik	22	64%
	Cukup	4	11%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 27%, yang menjawab baik 64% , yang menjawab cukup 11%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 18. Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
5	Sangat baik	28	82,3%
	Baik	6	17,6%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 82,3%, yang menjawab baik 17,6% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 19. Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
----	--------------------	------------------------	------------------



6	Sangat baik	30	88,2%
	Baik	4	11,7%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 88,2%, yang menjawab baik 11,7% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang menjawab sangat kurang 0%.



**Tabel 20. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sejarah**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
7	Sangat baik	24	70%
	Baik	4	11%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 70%, yang menjawab baik 11% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 21. Saya senang mengerjakan soal-soal materi dengan media pembelajaran lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
8	Sangat baik	25	73%
	Baik	9	26%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 73%, yang menjawab baik 26% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 22. Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media pembelajaran lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
9	Sangat baik	27	79%
	Baik	7	20,1%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 79%, yang menjawab baik 20,1% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 23. Saya menyukai inovasi media pembelajaran sejarah dengan media lempar dadu dalam proses pembelajaran**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
10	Sangat baik	24	70%
	Baik	10	29%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 70%, yang menjawab baik 29% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

b. data angket minat belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 24. Media pembelajaran lempar dadu menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
1	Sangat baik	20	58,8%
	Baik	13	38,2%
	Cukup	1	2,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 58,8%, yang menjawab baik 38,2% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang menjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 25. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran sejarah**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
2	Sangat baik	8	23,5%
	Baik	24	70,6%
	Cukup	2	5,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 23,5%, yang menjawab baik 70,6% , yang menjawab cukup 5,9%, yang menjawab kurang 0%, yang menjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 26. Apabila ada tugas kelompok saya langsung mengajak teman saya mengerjakannya**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
3	Sangat baik	17	50%
	Baik	16	47,1%
	Cukup	1	2,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 50%, yang menjawab baik 47,1% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang menjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 27. Ketika guru bertanya saya berusaha untuk menjawab**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
4	Sangat baik	16	47,1%
	Baik	17	50%
	Cukup	1	2,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 47,1%, yang menjawab baik 50% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang menjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 28. Ketika guru memberikan tugas sata langsung mengerjakan**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
5	Sangat baik	16	47,1%
	Baik	17	50%
	Cukup	1	2,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100



Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 47,1%, yang menjawab baik 50% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 29. Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
6	Sangat baik	13	38,2%
	Baik	19	55,9%
	Cukup	2	5,9%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 38,2%, yang menjawab baik 55,9% , yang menjawab cukup 5,9%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 30. Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat saya rasakan**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
7	Sangat baik	18	52,9%
	Baik	11	32,4%
	Cukup	5	14,7%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 52,9%, yang menjawab baik 32,4% , yang menjawab cukup 0%, yang menjawab kurang 14,7%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 31. Saya selalu rajin mengikuti pelajaran sejarah**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
8	Sangat baik	12	35,3%
	Baik	22	64,7%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 35,3%, yang menjawab baik 64,7% , yang menjawab cukup 2,9%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 32. Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran media lempar dadu**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
9	Sangat baik	11	32,4%
	Baik	20	58,8%
	Cukup	3	8,8%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 32,4%, yang menjawab baik 58,8% , yang menjawab cukup 8,8%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

**Tabel 33. Saya selalu membuat jadwal belajar dirumah**

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi ( <i>f</i> )	Presentase ( % )
10	Sangat baik	11	32,4%
	Baik	20	58,8%
	Cukup	3	8,8%
	Kurang	0	0%
	Sangat kurang	0	0%
	<b>Jumlah (N)</b>	34	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dari 34 siswa menjawab sangat baik 32,4%, yang menjawab baik 58,8% , yang menjawab cukup 8,8%, yang menjawab kurang 0%, yang enjawab sangat kurang 0%.

## 1. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksud sebagai prasyarat dalam menggunakan statistik parametik, sekaligus untuk mengetahui data yang terkumpul dari responden berdistribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas pada masing-masing variabel penelitian dilakukan dengan uji *Kolmogro-Smirnov* yang diolah SPSS 21.

**Tabel 34. Uji Normalitas Data Penelitian**

	Unstandardize d Residual
N	30
Mean	.0000000
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	
Std. Deviation	14.87653729
Absolute	.156
Most Extreme	
Positive	.156
Differences	
Negative	-.080
Kolmogorov-Smirnov Z	.936
Asymp. Sig. (2-tailed)	.345

Berdasarkan pengolahan data dengan SPSS 21 diatas maka diperoleh nilai Asymp.Sig 0,345. Berarti nilai ( $0,345 > 0,05$ ). Berdasarkan nilai Asymp.Sig variabel maka dapat dinyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### b. Uji Homegenitas Data

Teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu perhitungan program SPSS *for windows* dengan menggunakan *Test of homogeneity of Variances*. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan homogen.

**Tabel 35. Uji Homegenitas Data Penelitian**

Test of Homogeneity of Variances			
MINAT BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.301	1	44	.586

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar ( $>$ ) 0,05 dengan nilai signifikansi sebesar 0.586 artinya semua sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama (homogen)

### 3. Hasil analisis data korelasi

**Tabel 35. Hasil analisis data korelasi**

No	Nama	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	Alrendra arandika	45	44	2025	1936	1980
2	Amelia pradani putri	44	44	1936	1936	1936
3	Andini Pratiwi	45	43	2025	1849	1935
4	Anggun aulia	44	45	1936	2025	1980
5	Audy Anggraini conoras	47	41	2209	1681	1927
6	Desi mehliyana	45	42	2025	1764	1890
7	Ebil noverialza	47	44	2209	1936	2068
8	Ella oktafiani	47	45	2209	2025	2115
9	Gabriel B. Munthe	45	42	2025	1764	1890
10	Haikal ramadhan	49	45	2401	2025	2205
11	Hemamalini	46	42	2116	1764	1932
12	Indra Kurnia dwi darma	48	45	2304	2025	2160
13	Istiqomah mulyati	47	39	2209	1521	1833
14	Jonfelik Tampubolon	47	43	2209	1849	2021
15	Kristin damai Yanti manullang	45	43	2025	1849	1935
16	Luluk tri Nuryanti	47	42	2209	1764	1974
17	Lydia putri Adha	46	43	2116	1849	1978
18	M. Al Fikri	48	43	2304	1849	2064
19	M. Arian alfarizi	48	41	2304	1681	1968
20	M. Dyo prayobo	47	44	2209	1936	2068
21	M. Khaerun khadafi	48	43	2304	1849	2064
22	M. Rezan Prayogi	48	45	2304	2025	2160
23	M. Dimas caesar	45	44	2025	1936	1980
24	Mhd. Yogi Satrio	49	43	2401	1849	2107
25	Nandita demoniq	47	43	2209	1849	2021
26	Noriska emeleza. S	47	43	2209	1849	2021
27	Nova wulan sari	48	47	2304	2209	2256
28	Rafy fariq rizkullah	45	44	2025	1936	1980
29	Rifdah az zahra	47	45	2209	2025	2115
30	Ripki alpin debrianto Manurung	47	41	2209	1681	1927
31	Ridho	47	46	2209	2116	2162
32	Rizky rifaldo	49	42	2401	1764	2058
33	Suci Anggraini	45	44	2025	1936	1980

34	Zahran athaya syahda	48	46	2304	2116	2208
	<b>Jumlah</b>	<b>1587</b>	<b>1476</b>	<b>74143</b>	<b>64168</b>	<b>68898</b>

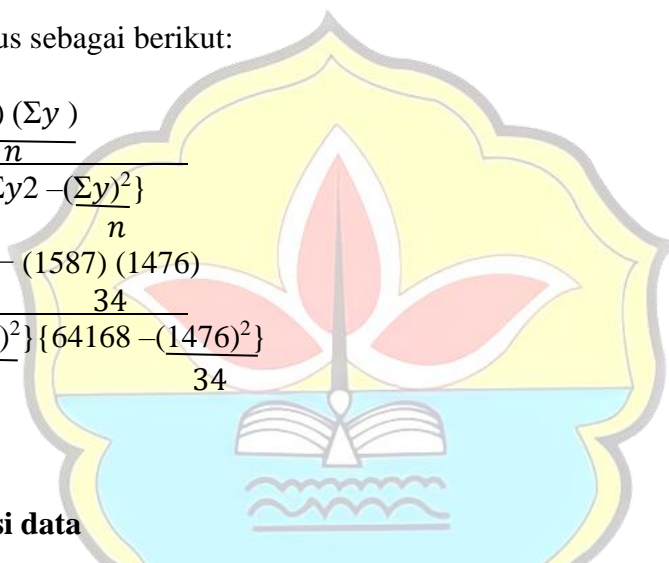
Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa :

$$\begin{aligned} \sum x &= 1587 \\ \sum y &= 14776 \\ \sum x^2 &= 74143 \\ \sum y^2 &= 64168 \\ \sum xy &= 68898 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel lainnya. Besar kecilnya hubungan tersebut diterapkan melalui keefektifan korelasi. Apakah pengaruh media pembelajaran lempar dadu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XII IPS 2 SMAN 11 Kota Jambi.

Dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n} \\ &= \frac{68898 - (1587)(1476)}{34} \\ &= \frac{\sqrt{\{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\} \{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\}}}{\sqrt{\{74143 - \frac{(1587)^2}{34}\} \{64168 - \frac{(1476)^2}{34}\}}} \\ &= 0,447 \end{aligned}$$



**Tabel 36. Interpretasi data**

Koefisien Korelasi $r_{xy}$	Tingkat Hubungan
0,80 hingga 100	Sangat Kuat
0,60 hingga 7,99	Kuat
0,40 hingga 5,99	Sedang
0,20 hingga 3,99	Rendah
0,01 hingga 1,99	Sangat Rendah
0,00	Tidak Berkorelasi

Berdasarkan hasil data nilai  $r_{xy}$  maka interpretasi data terhadap angka indeks korelasi *product moment* moment interpretasi dengan cara sederhana atau secara kasar terhadap  $r_{xy}$  (yaitu 0,447) yang



kisaran antara 0,40 hingga 5,99 tingkat hubungan korelasi sedang. N yaitu 34 maka  $r_{tabel}$  adalah 0,338788 sehingga nilai  $r_{hitung}$  ( $r_{xy}$ ) lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### 4. Uji Hipotesis (uji-t)

Penggunaan media pembelajaran lempar dadu memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar siswa. Setelah didapatkan pada tabel r tabel, kemudian dilakukan hipotesis untuk mengetahui signifikan hubungan antara media pembelajaran lempar dadu terhadap minat belajar.

$$\begin{aligned}
 t &= r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,447 \sqrt{34-2}}{\sqrt{1-0,447^2}} \\
 &= \frac{3,8}{0,9} \\
 &= 4,22
 \end{aligned}$$

Jadi nilai r dibandingkan  $t_{tabel} = 2,036933$  pada signifikan 5% sehingga t hitung (r) lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Dan disimpulkan adanya pengaruh signifikan antara media dengan minat belajar.

#### 5. Hasil Belajar

Tabel 37. Hasil belajar

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Alrendra Arandika	75	80	Tuntas
2.	Amelia Pradani Putri	75	75	Tuntas
3.	Andini pratiwi	75	80	Tuntas
4.	Anggun Aulia	75	85	Tuntas
5.	Audy Anggraini conoras	75	80	Tuntas
6.	Desi Mehliyana	75	78	Tuntas
7.	Ebil Noverialza	75	88	Tuntas
8.	Ella Oktafiani	75	85	Tuntas
9.	Gabriel B. Munthe	75	80	Tuntas
10.	Haikal Ramadhan	75	78	Tuntas
11.	Hemamalini	75	75	Tuntas
12.	Indra Kurnia Dwi Darma	75	78	Tuntas
13.	Istiqomah Mulyati	75	70	Tidak Tuntas
14.	Jonfelik Tampubolon	75	78	Tuntas
15.	Kristin Damai Yanti Manullang	75	85	Tuntas
16.	Luluk Tri Nuryanti	75	80	Tuntas
17.	Lydyia Putri Adha	75	85	Tuntas
18.	M. Al Fikri	75	80	Tuntas

19.	M. Arian Alfarizi	75	72	Tidak Tuntas
20.	M. Dyo Prayobo	75	78	Tuntas
21.	M. Khaerun Khadafi	75	75	Tuntas
22.	M. Rezan Prayogi	75	80	Tuntas
23.	M. Dimas Caesar	75	85	Tuntas
24.	Mhd. Yogi Satrio	75	75	Tuntas
25.	Nandita Demoniq	75	80	Tuntas
26.	Noriska Emeleza. S	75	80	Tuntas
27.	Nova Wulan Sari	75	75	Tuntas
28.	Rafy Fariq Rizkullah	75	85	Tuntas
29.	Rifdah Az Zahra	75	88	Tuntas
30.	Ripki Alpin Debrianto Manurung	75	75	Tuntas
31.	Ridho	75	72	Tidak Tuntas
32.	Rizky Rifaldo	75	80	Tuntas
33.	Suci Anggraini	75	88	Tuntas
34.	Zahrn Athaya Syahda	75	85	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2.713</b>		
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>79.79</b>		
<b>Ketuntasan Belajar</b>		<b>91,17%</b>		

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil data nilai  $r_{xy}$  maka hasil dari penulis memberikan interpretasi dengan cara sederhana atau secara kasar terhadap  $r_{xy}$ . Angka korelasi antara variabel X dan Y tidak bertanda negative, berarti diantara kedua variabel tersebut terdapat korelasi positif antara variabel X dan Y termasuk variabel yang hubungannya kuat.

Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat diketahui dengan menguji t signifikan dengan kriteria pengujian:

Jika  $t_{hit} > t_{tabel} = H_1$  diterima

Jika  $t_{hit} < = H_0$  ditolak

Berdasarkan perhitungan perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t hitung ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf 5% yaitu sebesar 2,036933. Nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel maka hipotesa alternatif ( $H_1$ ) diterima dan dinilai

nihil ( $H_0$ ) ditolak. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y maka nilai hipotesa alternatifnya diterima.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari deskripsi kuantitatif melalui media pembelajaran lempar dadu pada kelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi dilaksanakan dalam dua pertemuan . Dengan menggunakan media pembelajaran Lempar dadu pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dimana dapat dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik melalui angket penilaian terlihat adanya peningkatan. Dengan nilai 0,447 yang berada 0,40 hingga 5,99 maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi sedang.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran media Lempar dadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada materi Konflik Amerika Latin di kelas XII IPS2 SMAN 11 Kota Jambi.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran agar bisa meningkatkan proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, untuk lebih fokus dalam mengikuti pelajaran agar hasilnya lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Nisa, Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2017 - journal.lppmunindra.ac.id
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- D Lestari, D Rochadi, A Maulana - Jurnal Pensil: Pendidikan ..., (2017) - journal.unj.ac.id
- Hamid, Abdulloh; dan Silmi Thoriq Aji (2023). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. UIN Sunan Ampel Surabaya. Volume XII, Nomor 1, Januari - Juni (2023).
- Kosilah, & Septian. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang*. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran (JIPI)*, 1(2), 165–170.
- Rachmawati, Y. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Blog Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pelengkap Busana Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana*. Digilib Unnes , 13.
- Sadiman S., dkk. (2003). *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan)*. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- Sapriya, (2012:209-210). *Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS Di Kota Depok*.
- Widiyana Anwar, N., & Faisal, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang*. *Jurnal Pendidikan*, 02(05), 1–16







## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 11 KOTA JAMBI  
Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan  
Kelas/Semester : XII / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2022 / 2023  
Materi Pokok : **Konflik Amerika latin**  
Alokasi Waktu : 2 JP (Pertemuan 1 dan 2)

### A. KOMPETENSI INTI

**KI-1 dan 2** : Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”.

**KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

**KI 4** : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menganalisis konflik-konflik di Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III),</li> <li>• Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik di Asia Tenggara (Kasus Indo Cina), Asia Selatan (Kasus Bangladesh),</li> <li>• Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik di Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin</li> <li>• Menganalisis Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III),</li> <li>• Menganalisis Konflik di Asia Tenggara (Kasus Indo Cina), Asia Selatan (Kasus Bangladesh),</li> <li>• Menganalisis Konflik di Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin</li> <li>• Menyimpulkan berbagai informasi terkait Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III), Asia Tenggara (Kasus Indo Cina) , Asia Selatan (Kasus Bangladesh), Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin</li> </ul>
4.6 Menyajikan hasil analisis tentang konflik-konflik Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika dan Amerika Latin dalam bentuk tulisan dan/atau media lain	Menyajikan hasil analisis tentang konflik-konflik Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika dan Amerika Latin dalam bentuk tulisan dan/atau media lain

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III),
- Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik di Asia Tenggara (Kasus Indo Cina), Asia Selatan (Kasus Bangladesh),
- Mengidentifikasi berbagai informasi terkait Konflik di Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin
- Menganalisis Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III),
- Menganalisis Konflik di Asia Tenggara (Kasus Indo Cina), Asia Selatan (Kasus Bangladesh),
- Menganalisis Konflik di Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin
- Menyimpulkan berbagai informasi terkait Konflik-konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III), Asia Tenggara (Kasus Indo Cina) , Asia Selatan (Kasus Bangladesh), Asia Timur, Eropa, Afrika, dan Amerika Latin

- Menyajikan hasil analisis tentang konflik-konflik Timur-Tengah, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Timur, Eropa, Afrika dan Amerika Latin dalam bentuk tulisan dan/atau media lain

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

##### **A. Konflik Amerika Latin**

- Konflik di Timur-Tengah (Perang Teluk I, II, III)
- Konflik di Asia Tenggara (Kasus Indo Cina)
- Konflik di Asia Selatan (Kasus Bangladesh)
- Konflik di Asia Timur • Konflik di Eropa
- Konflik di Afrika
- Konflik di Amerika Latin

#### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

- Model Pembelajaran : Lempar Dadu
- Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan

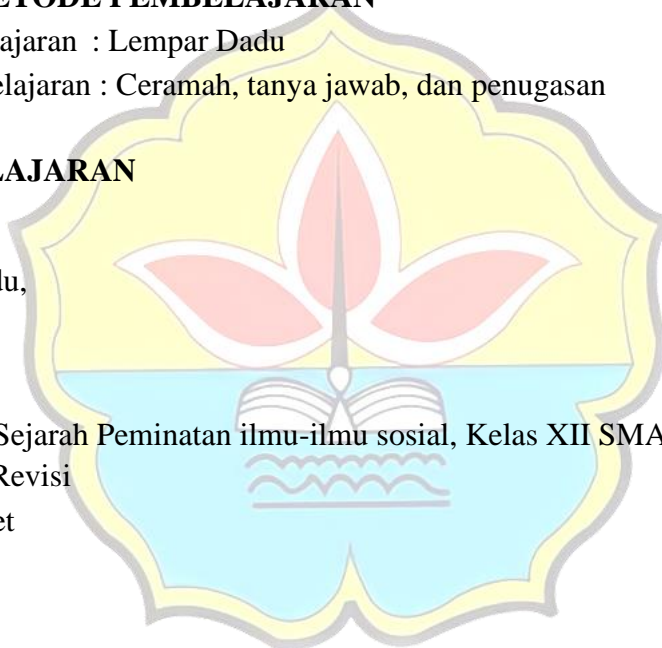
#### **F. MEDIA PEMBELAJARAN**

##### **1. Media /Alat**

kertas, dadu,

#### **G. Sumber Belajar**

- Buku Sejarah Peminatan ilmu-ilmu sosial, Kelas XII SMA/MA, Kurikulum 2013 Edisi Revisi
- Internet



## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke- Materi : Organisasi perdagangan bebas	
Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	10 menit
<p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.</li><li>• Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li><li>• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran</li></ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik</li><li>• Mengingat Kembali materi prasyarat dengan bertanya</li><li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dibahas</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari</li><li>• Apabila materi/tema / projek ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan materi organisasi perdagangan bebas</li><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li><li>• Mengajukan pertanyaan</li></ul> <p><b>Pemberi Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengulas sedikit materi sebelumnya</li><li>• Memberikan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat ini</li><li>• Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator</li><li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengamalan belajar sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran</li></ul>	



### Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
---------------------------	-----------------------	----------------	---------------



<p><b>Orientasi peserta didik kepada masalah</b></p>	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar kerja materi Perang Teluk</li> <li>• Pemberian contoh-contoh materi Perang Teluk I untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> <p><b>Melihat :</b> Guru menyampaikan dengan materi konflik amerika latin</p> <p><b>Membaca :</b> Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Perang Teluk I</p> <p><b>Menanya :</b> Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya</p> <p>Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung</p>	<p>Teliti, sabar, bertanggung jawab, dan rasa ingin tahu yang kuat</p> <p>Literasi, kemandirian, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu</p> <p>Komunikatif, kreatif, berfikir kritis, tanggung jawab, kesungguhan, dan ketelitian, dan rasa ingin tahu</p>	<p><b>15 menit</b></p>
<p><b>Mengorganisasikan Peserta didik</b></p>	<p>Guru memberikan permainan yang Bernama Lempar Dadu. Adapun Langkah-langkahnya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan kelompok sebanyak 6 kelompok dan duduk berdekatan pada masing-masing kelompok.</li> </ul>	<p>Kalaborasi, kreatif, kesunggu, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan disiplin</p>	<p><b>5 menit</b></p>



**Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap : disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, Tangguh menghadapi masalah, tanggung jawab, rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan**

**Kegiatan Penutup (5 menit)**

- Guru Bersama siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah dibahas dalam kegiatan pembelajaran
- Guru mengajak peserta didik berdoa dan mengucapkan salam



## LEMBAR KERJA

1. Bagaimana pendapat kalian terhadap konflik-konflik yang terjadi diberbagai belahan dunia itu?
2. Apa yang menyebabkan terjadinya konflik amerika latin?
3. Apa dampak dari konflik amerika latin?
4. Mengapa Amerika serikat sangat berkepentingan untuk terlibat dalam konflik di timur tengah?
5. Mengapa konflik antara AS dan US dikenal sebagai perang dingin?
6. Bagaimana peran Indonesia dalam konflik internasional?



## ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN LEMPAR DADU

SB: Sangat baik

B: Baik

C: Cukup

K: Kurang

SK: Sangat kurang

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SB	B	C	K	SK	
1	Saya senang dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu						
2	Belajar dengan media pembelajaran berbasis lempar dadu membantu saya menambah pengetahuan						
3	Saya sudah mengetahui media pembelajaran lempar dadu sebelumnya						
4	Saya sudah pernah menggunakan media pembelajaran lempar dadu sebelumnya						
5	Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu						
6	Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran lempar dadu						
7	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sejarah						
8	Saya senang mengerjakan soal-soal materi dengan media pembelajaran lempar dadu						
9	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media pembelajaran lempar dadu						
10	Saya menyukai inovasi media pembelajaran sejarah dengan media lempar dadu dalam proses pembelajaran						



## ANGKET MINAT SISWA

SB: Sangat baik

B: Baik

C: Cukup

K: Kurang

SK: Sangat kurang

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SB	B	C	K	SK	
1	Media pembelajaran lempar dadu menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif						
2	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran sejarah						
3	Apabila ada tugas kelompok saya langsung mengajak teman saya mengerjakannya						
4	Ketika guru bertanya saya berusaha untuk menjawab						
5	Ketika guru memberikan tugas saya langsung mengerjakan						
6	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru						
7	Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat saya rasakan						
8	Saya selalu rajin mengikuti pelajaran sejarah						
9	saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran media lempar dadu						
10	Saya selalu membuat jadwal belajar dirumah						

### Skor Analisis Angket Media Pembelajaran Lempar Dadu (Variabel X)

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
1	Alrendra Arandika	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	45
2	Amelia Pradani Putri	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
3	Andini Pratiwi	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	45
4	M. Khaerun khadafi	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	44
5	Anggun Aulia	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47
6	Audy Anggraini Conoras	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
7	M. Rezan Prayogi	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	47
8	Desi Mehliyana	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47
9	M. Dimas caesar	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	45
10	Mhd. Yogi Satrio	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
11	Ebil Noverialza	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46
12	Ella Oktafiani	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
13	Nandita demoniq	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	47
14	Gabriel B. Munthe	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
15	Haikal Ramadhan	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	45
16	Hemamalini	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	47
17	Noriska Emeleza. S	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	46
18	Indra Kurnia Dwi Darma	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
19	Istiqomah Mulyati	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
20	Nova wulan sari	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	47
21	Jonfelik Tampubolon	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
22	Rafy fariq rizkullah	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
23	Kristin Damai Yanti Manullang	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	45
24	Rifdah az zahra	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
25	Luluk Tri Nuryanti	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47
26	Ripki alpin debrianto Manurung	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47
27	Lydy Putri Adha	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
28	Ridho	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	45
29	M. Al Fikri	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47
30	Rizky rifaldo	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47
31	M. Arian Alfarizi	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	47
32	Suci Anggraini	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
33	M.Dyo Prayobo	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	45
34	Zahran athaya syahda	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48

### Skor Analisis Angket Minat Belajar Siswa (Variabel Y)

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
1	Alrendra arandika	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	44
2	Amelia pradani putri	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	44
3	Andini Pratiwi	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	43
4	Anggun aulia	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45
5	Audy Anggraini conoras	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41
6	Desi mehliyana	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	42
7	Ebil noverialza	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	44
8	Ella oktafiani	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45
9	Gabriel B. Munthe	4	4	4	5	3	5	5	4	4	4	42
10	Haikal ramadhan	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	45
11	Hemamalini	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	42
12	Indra Kurnia dwi darma	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	45
13	Istiqomah mulyati	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
14	Jonfelik Tampubolon	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	43
15	Kristin damai Yanti manullang	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	43
16	Luluk tri Nuryanti	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	42
17	Lydy putri Adha	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	43
18	M. Al Fikri	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	43
19	M. Arian alfarizi	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	41
20	M. Dyo prayobo	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	44
21	M. Khaerun khadafi	5	3	5	4	3	5	5	4	5	4	43
22	M. Rezan Prayogi	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	45
23	M. Dimas caesar	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	44
24	Mhd. Yogi Satrio	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	43
25	Nandita demoniq	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	43
26	Noriska emeleza. S	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	43
27	Nova wulan sari	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47
28	Rafy fariq rizkullah	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	44
29	Rifdah az zahra	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45
30	Ripki alpin debrianto Manurung	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	41
31	Ridho	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	46
32	Rizky rifaldo	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	42
33	Suci Anggraini	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	44
34	Zahran athaya syahda	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	46

### R Tabel dan T Tabel

DF= N-1	0.05	
	r-tabel	t-tabel
1	0.996917	12.7062
2	0.95	4.302653
3	0.878339	3.182446
4	0.811401	2.776445
5	0.754492	2.570582
6	0.706734	2.446912
7	0.666384	2.364624
8	0.631897	2.306004
9	0.602069	2.262157
10	0.575983	2.228139
11	0.552943	2.200985
12	0.532413	2.178813
13	0.513977	2.160369
14	0.497309	2.144787
15	0.482146	2.13145
16	0.468277	2.119905
17	0.455531	2.109816
18	0.443763	2.100922
19	0.432858	2.093024
20	0.422714	2.085963
21	0.413247	2.079614
22	0.404386	2.073873
23	0.39607	2.068658
24	0.388244	2.063899
25	0.380863	2.059539
26	0.373886	2.055529
27	0.367278	2.051831
28	0.361007	2.048407
29	0.355046	2.04523
30	0.34937	2.042272
31	0.343957	2.039513
32	0.338788	2.036933
33	0.333845	2.034515
34	0.329111	2.032245

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11 KOTA JAMBI  
TERAKREDITASI A



Jl. Sersan Anwar Bay Kel. Bagan Pete Kec. Alam Barajo Kode Pos 36129 ☎ (0741) 583044  
Website : [www.sman11kotajambi.sch.id](http://www.sman11kotajambi.sch.id) E-mail : [sman11\\_jambi@yahoo.co.id](mailto:sman11_jambi@yahoo.co.id)  
NSS : 301 1000 07 009 NPSN : 10504587

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/166 /SMAN.11/III/TAS-2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. Alasan Poltak Parulian Sitorus, M. Pd**

Jabatan : Kepala SMA Negeri 11 Kota Jambi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Alda Fajri Ananda**

NIM : 1900887201017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan Penelitian sebagai Tugas Akhir di SMA Negeri 11 Kota Jambi. Dengan judul :

**"PEMANFAATAN MEDIA LEMPAR DADU DALAM PENILAIAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 11 KOTA JAMBI".**

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jambi, 15 Maret 2023  
Kepala Sekolah,

**Drs. Alasan Poltak Parulian Sitorus, M. Pd**  
Jenjang Tk. I / IV b  
NIP. 19661201 199303 1 005

## DOKUMENTASI







