

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DENGAN DITERAPKANNYA MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 SAWAN

Oleh
Bintang Annisa, NIM 2214031005
Jurusan Geografi

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sawan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran geografi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; (2) menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media ular tangga digital dan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut; serta (3) menganalisis efektivitas penggunaan media ular tangga digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan melalui uji kesetaraan dan teknik undian, yaitu kelas X A sebagai kelompok eksperimen dan kelas X C sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi dengan instrumen yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, uji-t, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,02 menjadi 79,02 pada *posttest*, dengan peningkatan rata-rata sebesar 68,06%, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 46,71 menjadi 58,38, dengan peningkatan sebesar 24,98%. Peningkatan pada kelompok eksperimen didukung oleh keterlaksanaan model *Game-Based Learning* berbantuan media Ular Tangga Digital yang memperoleh skor observasi sebesar 88,13% dengan kategori sangat baik; (2) terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$; dan (3) penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media Ular Tangga Digital cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 0,60 atau 60,40% dan termasuk kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,22 atau 21,92% dan termasuk kategori rendah dengan tafsiran tidak efektif.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, media ular tangga digital, motivasi belajar, pembelajaran geografi

ANALYSIS OF LEARNING MOTIVATION THROUGH THE IMPLEMENTATION OF DIGITAL SNAKES AND LADDERS MEDIA IN GEOGRAPHY LEARNING AT SMA NEGERI 1 SAWAN

By
Bintang Annisa, NIM 2214031005
Department of Geography

ABSTRACT

This study was conducted with tenth-grade students at SMA Negeri 1 Sawan. This study aimed to: (1) analyze students' learning motivation before and after geography learning in the experimental and control groups; (2) analyze differences in students' learning motivation between the group using Digital Snakes and Ladders media and the group not using the media; and (3) analyze the effectiveness of Digital Snakes and Ladders media in improving students' learning motivation. This study employed a quasi-experimental method with a *Non-Equivalent Control Group Design*. The experimental and control groups were determined through an equivalence test and a lottery technique, with Class X A assigned as the experimental group and Class X C as the control group. Data were collected using observation, a learning motivation questionnaire, and documentation with validated instruments. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis, a t-test, and *N-Gain* calculation. The results showed that: (1) the learning motivation of students in the experimental group increased from a mean *pretest* score of 47.02 to 79.02 on the *posttest*, with an average increase of 68.06%, while the control group increased from 46.71 to 58.38, with an increase of 24.98%. The increase in the experimental group was supported by the implementation of the *Game-Based Learning* model assisted by Digital Snakes and Ladders media, which obtained an observation score of 88.13% and was categorized as very good; (2) there was a significant difference in learning motivation between the experimental and control groups, as indicated by a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$; and (3) the implementation of the *Game-Based Learning* model assisted by Digital Snakes and Ladders media was moderately effective in improving students' learning motivation, as indicated by an *N-Gain* score of 0.60 or 60.40% in the experimental group, which was categorized as moderate with a moderately effective interpretation, while the control group obtained an *N-Gain* score of 0.22 or 21.92%, which was categorized as low and interpreted as ineffective.

Keywords: *Game-Based Learning*, Digital Snakes and Ladders media, learning motivation, geography learning