Amarthapura: Historical Studies Journal
Vol. 4 No. 1, 2025 (33-41)
http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/amt

Pengaruh Permainan Duel Sejarah Terhadap Minat Belajar Sejarah di Kelas X SMA Negeri 17 Samarinda

Rusdita Mulya Nabilla[1], Muhammad Azmi[2], Norhidayat[3]
[1] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
[2] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
[3] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

[1]rusditamn@gmail.com, [2]azmi@fkip.unmul.ac.id, [3]norhidayat@fkip.unmul.ac.id

Received	Accepted	Published
30/10/2024	29/10/2026	31/10/2026

Abstract *This research aims to determine the effect of implementing the Historical Duel Game on students' interest in learning history in class X SMA Negeri 17 Samarinda. This research uses a quantitative research approach with experimental methods, with a True Experiment research design, post-test only control design type. The sample consists of an experimental class (X.4) and a control class (X.3). Data collection using a Likert scale questionnaire. The data analysis technique used is a parametric test with the Independent Sample t-Test. The results of the hypothesis test carried out based on the coefficient data obtained a significance value of 0.080. From the data, the significance was 0.080 > 0.005, so Ho was accepted. Because Ho was accepted, Ha was rejected, thus showing that there was no significant influence from the Historical Duel Game on students' interest in learning history in Class X SMA Negeri 17 Samarinda. It is recommended for future researchers not to research only interest variables, but to add Learning Outcome variables to their research.*

Keywords: *Historical Duel Game, Interest in Learning History, SMA Negeri 17 Samarinda*

Abstrak Minat belajar Sejarah di kelas X SMA Negeri 17 Samarinda kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana pengaruh penerapan Permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar sejarah peserta didik di kelas X SMA Negeri 17 Samarinda (2) mengetahui seberapa besar pengaruh dari diterapkannya Permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar Sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian True Eksperiment tipe post-test only control design. Populasi yang digunakan yaitu kelas X dan Sampel terdiri dari kelas eksperimen (X.4) dan kelas kontrol (X.3). Pengambilan data menggunakan angket skala likert dengan teknik analisis data uji Independent Sample t-Test. Hasil uji hipotesis yang dilakukan berdasarkan data Koefisien diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,080 dari data tersebut signifikansi 0,080 > 0,005, maka Ho diterima. Karena Ho diterima maka Ha ditolak,

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

sehingga menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari Permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar sejarah peserta didik di Kelas X SMA Negeri 17 Samarinda. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar tidak meneliti hanya pada variabel minat saja, tetapi menambahkan variabel Hasil Belajar pada penelitiannya.

Kata kunci : Permainan Duel Sejarah, Minat Belajar Sejarah, SMA Negeri 17 Samarinda

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, banyak sekali metode yang dapat diterapkan untuk menarik minat belajar siswa. Minat belajar yang besar cenderung akan menghasilkan prestasi yang tinggi, dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Suryabrata, 2007). Apabila seorang guru tidak berinovasi dalam metode pembelajaran dan terus menerus menggunakan metode pembelajaran yang sama di setiap pertemuan, maka lambat laun peserta didik akan merasa bosan dan kebosanan tersebut akan mengakibatkan berkurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Hal tersebut jika terus dibiarkan maka dapat]berakibat fatal karena akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai menjadi terhambat. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik ialah dengan metode berbasis *games* (permainan). Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar, menumbuhkan kreativitas diri, mencapai tujuan melalui pengalaman, memahami pentingnya belajar melalui pengalaman, dan memusatkan peserta didik untuk melayani sebagian dari mata pelajaran (Suyatno, 2004:14).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gina Aulia (2022), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Ranking 1 Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di Kelas XI MIPA-7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022, menggunakan sampel kelas XI MIPA 7 sebanyak 35 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 21 perempuan. Dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest adalah 40,20 dan nilai rata-rata posttest adalah 51,52.

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariam Febrianty (2022), dengan judul Implementasi Model Game Based Learning Berbasis Teka Teki silang Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIPA 1 MA laboraturium Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning berbasis teka teki silang yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi serta analisis dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode GBL berbasis teka teki silang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Sejarah.

Penelitian yang serupa dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nasichatul Aeni & Andy Suryadi (2019), yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. Penelitian ini menggunakan media Linimasa Sejarah Card Game dengan sampel kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Hasil indeks variabel minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut adalah 69,46% dan 77,96%. Hasil hipotesis dengan analisis uji regresi diperoleh nilai konstan (a) sebesar 29, 784. Diketahi nilai koefisien regresi sebesar 0,962. Persamaan regresinya adalah Y= 29, 784 + 0,962 X. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (0,001<0,05), artinya terdapat pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah Card Game terhadap minat belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Fajar (2020), dengan judul penelitian Pengaruh Media Permainan Uno Stucko Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. Pada penelitian ini menggunakan permainan Uno Stacko untuk melihat apakah terdapat pengaruh minat belajar sejarah siswa dengan berbantuan media permainan Uno Stucko. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media permainan Uno Stacko berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh Hasil pengelolahan data mengunakan Uji Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi atau Sig (2- tailed) sebesar 0,003. maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi < 0,05 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak.

Peneliti-peneliti tersebut menggunakan sebuah permainan untuk meningkatkan minat belajar Sejarah peserta didik. Hasil penelitian tersebut semuanya berpengaruh terhadap minat belajar Sejarah peserta ddik. Disini peneliti juga menerapkan metode yang sama dengan permainan yang berbeda. Permainan yang peneliti gunakan ialah permainan duel Sejarah. Permainan duel sejarah adalah permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan penguasaan materi sejarah peserta. Dalam konteks ini, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menguji pengetahuan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif. Dimana tujuan dari permainan Duel Sejarah ini yaitu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga siswa bisa aktif dan senang saat pembelajaran berlangsung, serta mengukur sampai sejauh mana pengetahuan/penguasaan peserta didik tentang materi yang sudah diajarkan. Duel sejarah ini akan diikuti oleh seluruh tim untuk memperoleh poin demi poin pada tiap babak. Pemenang dari permainan ini adalah tim yang memiliki akumulasi poin terbanyak. Cara bermain Duel Sejarah adalah menjawab dengan benar pada setiap pertanyaan yang diberikan di setiap babak.

Permainan tersebut merupakan permainan yang juga diterapkan oleh Hendrawan Rizza Prasetya, dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Yogyakarta Tahu Ajaran 2016/2017. Pada penelitian tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan Permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil tersebut berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan. Perbedaan hasil penelitian dikarenakan perbedaan metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode peneltian kuantitatif dengan desain penelitian *True Eksperiment tipe post-test only control design*, sedangkan pada penelitian Hendrawan (2017), menggunakan bentuk penelitian Tindakan kelas atau sering disebut CAR (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara berulang-ulang sesuai dengan siklusnya sehingga terdapat perbedaan hasil terhadap penelitian terdahulu.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *True Experimental Design* dengan desain *Posttest Only Control Group Design* dengan variabel X atau variabel terikat yaitu Permainan Duel Sejarah dan variabel Y atau variabel bebas yaitu Minat Belajar Sejarah. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X yang kemudian diambil dua kelas dengan metode *Simple Random Sampling* yaitu kelas X.3 dan X.4. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala likert berjumlah 20 butir yang telah dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari *Cronbach alpha* atau 0,60 < 0,727. Selanjutnya dilakukan uji parsial dengan analisis Independent Sample t-test dengan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,080. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0,05, yang artinya Ha ditolak dan Ho diterima.

HASIL

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis adalah uji yang dilakukan sebelum uji hipotesis, yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas data.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memverifikasi apakah sebaran data dalam kelompok tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Metode statistik yang digunakan untuk uji normalitas adalah uji kolmogorov smirnov.

Tabel 1.1 Analisis Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov

Responden		Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	.086	30	.200*
	Kontrol	.132	30	.192

Pada hasil analisis uji normalitas angket minat yang di uji menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 diatas menunjukkan bahwa data minat peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Analisis ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov* yang menunjukkan hasil nilai signifikansi minat pada kelas kontrol (X.3) sebesar 0,192 dan hasil nilai signifikansi minat pada kelas eksperimen (X.4) sebesar 0,200. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan *test of linearity* beserta ketentuan pengujian dengan taraf signifikansi 5% atau apabila angka signifikansi uji *test of linearity* sig > 0,05 menunjukkan data yang linear. Analisis uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Analisis Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
KONTROL* EKSPERIMEN	Between Groups	(Combined)	971.800	20	48.590	1.029	.510
		Linearity	10.137	1	10.137	.215	.654
		Deviation from Linearity	961.663	19	50.614	1.071	.480
	Within Groups		425.167	9	47.241		
	Total		1396.967	29			

Berdasarkan hasil analisis uji *deviation from linearity* diatas, hasil analisis uji linearitas tersebut adalah 0,480 yang berarti data tersebut signifikan/linear.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan variansi pada dua buah distribusi atau lebih. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Lavene Statistic*. Uji Levene digunakan untuk menguji apakah *k* sampel mempunyai varian yang sama. Hasil analisis uji homogenitas pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.3 Analisis Uji Homogenitas

Test of Homogenity of Variaces					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Responden	Based on Mean	.045	1	58	.832
	Based on Mean	.035	1	58	.853
	Based on Median and with adjusted df	.035	1	54.228	.853
	Based on trimmed mean	.031	1	58	.862

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk membantu pengambilan keputusan dalam sebuah penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan setelah data yang berdistribusi pada kelas penelitian dinyatakan normal dan homogen. Uji parsial pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *independent sample t-test*. Analisis hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,080. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4 Analisis Uji Independent Sample t-Test

Independent Sample Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		

Responden	Equal variances assumed	0,045	0,832	1,781	58	0,080	3,333	1,872	-0,413	7,080
	Equal variances no assumed			1,781	57,600	0,080	3,333	1,872	-0,414	7,081

Uji hipotesis ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada minat belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu sebagai berikut.

a) Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka Ha di ditolak dan Ho diterima.
b) Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.
   Berdasarkan acuan pengambilan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwasannya tidak ada perbedaan pengaruh dari permainan duel Sejarah terhadap minat belajar Sejarah di kelas X SMA Negeri 17 Samarinda. Kesimpulan ini didapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis Independent sample t-test dengan nilai sig (2-tailed) 0,080 > 0,05.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini pada dasarnya ialah untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh Permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar sejarah pada kedua kelompok belajar peserta didik dengan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan data hasil penelitian, menjawab rumusan masalah satu (1) dan rumusan masalah dua (2), yakni sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan Permainan Duel Sejarah dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Meskipun begitu, perbedaan mean atau rata-rata minat belajar peserta didik dalam memahami materi yang menerapkan Permainan Duel Sejarah didalam pembelajarannya lebih dapat dalam segi pemahaman apabila dibandingkan dengan peserta didik yang masih menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang dapat langsung menjawab berbagai pertanyaan dari guru.
2. Dalam menjawab rumusan masalah kedua, yakni seberapa besar pengaruh dari diterapkannya Permainan Duel Sejarah, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan pengaruh dari penerapan Permainan Duel Sejarah. Dapat

dibuktikan dengan nilai t-hitung untuk kelas eksperimen 1,781 dengan probabilitas Sig. 0,080. Pengambilan keputusan ini didasarkan pada beberapa ketentuan:

a) Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 17 Samarinda. 60
b) Ha : Terdapat pengaruh dari penerapan permainan Duel Sejarah terhadap minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 17 Samarinda.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 17 Samarinda penulis menyampaikan saran kepada peneliti selanjutnya sebagai masukan yang diharapkan dapat bermanfaat. Bagi peneliti selanjutnya yang hendak menggunakan Permainan Duel Sejarah, diharapkan dapat melanjutkan penelitian tidak hanya mengukur pada pengaruh variabel minat belajarnya saja, tetapi juga mengukur pada variabel hasil belajar dengan menggunakan Permainan Duel Sejarah. Serta diharapkan dapat memperluas subjek penelitian, sehingga tidak terpaku pada peserta didik tingkat SMA saja.

REFERENSI

Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. Indonesian*. Journal of History Education, 7(2), 196-205.

Aulia, G. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Ranking 1 Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di Kelas XI MIPA-7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Carolline, V. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.*

Fajar, I. (2020). *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam Di Indonesia Kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Febrianty, M. (2022). *Implementasi Model Game Based Learning Berbasis Teka Teki silang Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIPA 1 MA laboraturium Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.

Slameto. (2010*). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya Edisi Revisi*. Jakarta: Penerbit Rinerka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sukardi. (2021). Metodologi Peneletian Pendidikan (Kompetesi dan Praktiknya, Edisi Revisi). Jakarta.

Suryabrata. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.