

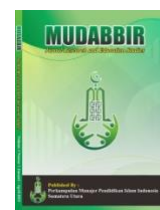


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAS Al Bahra Jeneponto

Nurfatiha¹, Muhammad Qaddafi²,
Hasbullahair Ashar³, Munirah⁴, Andi Ferawati Jafar⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Email: tihafatiha085@gmail.com¹, qaddafi_muh@yahoo.com²,
hasbullah_11@yahoo.com³, iramunirah74@gmail.com⁴, feemakassar1@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto yang diajar dan tidak diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan harta karun, serta mengukur pengaruh penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *post-test only control group*. Sampel terdiri atas kelas X A1 sebagai kelas eksperimen dan X A2 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 73 dan kelas kontrol sebesar 41,75, sedangkan rata-rata minat belajar masing-masing sebesar 65,2 dan 58,3. Uji *Mann-Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, baik pada minat belajar (Asymp. Sig. = 0,001) maupun hasil belajar (Asymp. Sig. = 0,000). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan permainan harta karun efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini antara lain pentingnya integrasi elemen permainan dalam pembelajaran, dukungan terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan, serta perlunya pelatihan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di berbagai mata pelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Minat Belajar, Permainan Harta Karun, *Problem Based Learning* (PBL).

ABSTRACT

This study aims to determine the interests and learning outcomes of class X students of SMAS Al Bahra Jeneponto who were taught and not taught using the Problem Based Learning (PBL)

model assisted by treasure games, and to measure the effect of implementing the model. This study used a quasi-experimental method with a post-test only control group design. The sample consisted of class X A1 as the experimental class and X A2 as the control class. The results of descriptive analysis showed that the average learning outcome of the experimental class was 73 and the control class was 41.75, while the average learning interest was 65.2 and 58.3, respectively. The Mann-Whitney test showed a significant difference between the two classes, both in learning interest (Asymp. Sig. = 0.001) and learning outcomes (Asymp. Sig. = 0.000). These results indicate that the application of the PBL model assisted by treasure games is effective in increasing students' interest and learning outcomes. The implications of this research include the importance of integrating game elements into learning, support for the development of game-based learning theory, and the need for teacher training in implementing innovative learning models in various subjects.

Keywords: *Learning Outcomes, Interest in Learning, Treasure Games, Problem Based Learning (PBL).*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting itu tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan saat ini karena dasar kelangsungan hidup suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan juga menjadi pusat utama dalam pembekalan generasi muda untuk mencapai tujuannya. Kemajuan bangsa dapat dilihat dari kualitasnya pendidikan bangsa itu sendiri. Rahmat mengatakan itu suatu negara dikatakan sebagai negara maju, salah satunya dapat dilihat dari segi kualitas pendidikan. Negara maju seperti Inggris, Amerika Serikat, Jerman, Kanada, Italia, Perancis, dan Jepang sangat khawatir terhadap kualitas negaranya pendidikan (Rafiqah, Suhardiman, 2021).

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Saat materi fisika diajarkan di kelas, siswa sering kali merasa bosan dan kehilangan minat. Selain itu, kreativitas guru dalam mengajar juga memengaruhi proses belajar siswa. Strategi pengajaran yang hanya menggunakan gaya ceramah cenderung membuat siswa merasa bosan, menurunkan minat belajar, dan berdampak pada hasil akhir pembelajaran siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) (Kosim, 2015).

Permainan harta karun dalam konteks pembelajaran adalah suatu metode atau aktivitas di mana siswa terlibat dalam pencarian atau eksplorasi informasi, konsep, atau pengetahuan yang disembunyikan atau tersembunyi. Dalam permainan ini, siswa

diberikan petunjuk, teka-teki, atau tantangan yang harus mereka pecahkan untuk menemukan "harta karun" atau informasi yang diinginkan dalam rangka mendukung proses belajar. Permainan harta karun memiliki relevansi yang cukup besar dalam konteks pembelajaran, terutama di lingkungan pendidikan. Berikut adalah beberapa relevansi permainan harta karun dalam pembelajaran yaitu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa: Permainan harta karun seringkali melibatkan elemen kesenangan, tantangan, dan kegembiraan.

Berangkat dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran fisika tidak terlalu mempengaruhi minat belajar peserta didik karena terkadang guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, peserta didik dibiarkan berada di posisi pasif dalam proses pembelajaran sering kali mengantuk dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Edi Siti Aisyah (2023) menemukan bahwa model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas pembelajaran, dan motivasi peserta didik. Penelitian oleh Suhardiman, Epi Purnama, dkk. (2021) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa PBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Fisika di berbagai jenjang pendidikan dengan kategori sedang hingga besar. Sementara itu, Abdiana Gulo (2022) menyimpulkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Persamaan dari ketiga penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan model PBL, sedangkan perbedaannya, penelitian ini mengintegrasikan permainan Harta Karun untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: a) Minat dan hasil belajar peserta didik yang tidak diajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun, b) Minat dan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun, dan c) Pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) adalah jenis penelitian yang diberikan perlakuan (*treatment*). Metode penelitian ini digunakan untuk menentukan perbedaan hasil dan minat belajar peserta didik kelas X A1 dan X A2 SMAS Al Bahra Jeneponto yang diajarkan dengan model pembelajaran *problem base learning* dengan menggunakan metode permainan harta karun.

Desain penelitian merupakan langkah yang akan digunakan dalam merancang dan melaksanakan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. yakni desain penelitian yang dengan kata lain, peneliti mencari subjek yang sama atau skor yang sama pada variabel kontrol yang dianggap berhubungan dengan performa pada variabel terkait (Fraenkel, 2020).

Populasi merupakan keseluruhan kelompok atau individu yang memiliki ciri-ciri sama dan menjadi target dari sebuah penelitian. Sementara itu, sampel adalah bagian kecil yang diambil dari populasi tersebut yang dianggap dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan.

Tabel 1. Kode Kelas dan Jumlah Peserta Didik

No	Kelas	Peserta Didik
1	X. A1	27
2	X. A2	28
Jumlah		55

Dalam penelitian, sampel merupakan sebagian dari populasi dan memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Ketika populasi sangat besar dan sulit untuk dipelajari secara keseluruhan karena keterbatasan sumber daya seperti dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Hasil dari penelitian pada sampel dapat digeneralisasi untuk populasi asalnya.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampel Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *matching sampling* atau pemasangan sampel. Matching sampel adalah Teknik yang digunakan dalam penelitian untuk membandingkan dua kelompok sampel yang memiliki karakteristik yang sama. Dalam matching sampel, peneliti biasanya memilih pasangan individu tau unit yang memiliki karakteristik yang sama atau sangat mirip dalam variabel-variabel tertentu, seperti usia, jenis kelamin, tingkat Pendidikan, atau variabel lain yang relevan dengan penelitian (Dede, 2022). Metode pengumpulan data menggunakan instrument tes yakni Angket minat belajar dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif Hasil Belajar peserta didik yang diajar model pembelajarann Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto, yaitu sebagai berikut:

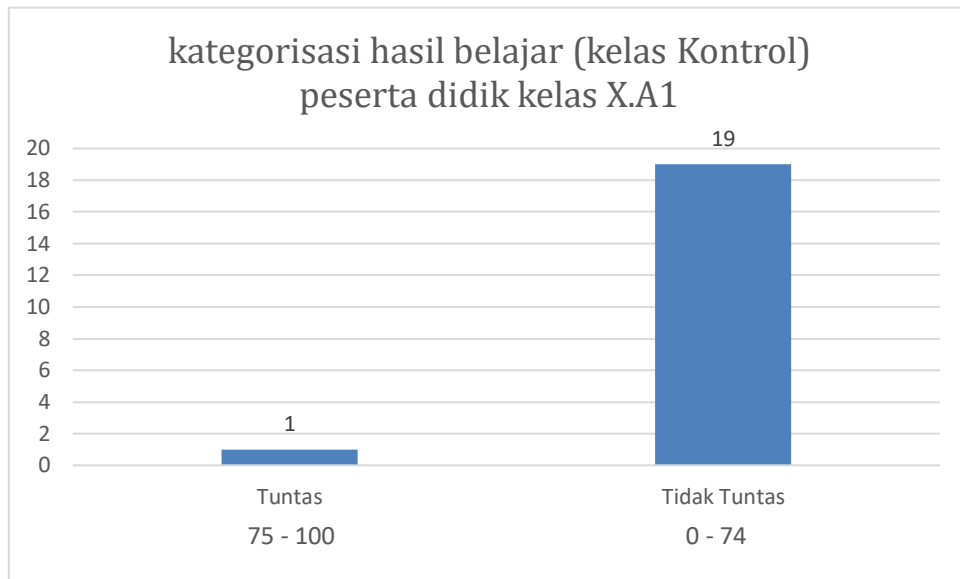
Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

PARAMETER	NILAI
Mean	41,75
Std. Deviation	14,892
Variance	221,776
Minimum	15
Maximum	75

Pada tabel diperoleh nilai rata-rata atau mean yang merupakan nilai keseluruhan yang diperoleh peserta didik terhadap test yang telah diberikan yang dibagi dengan jumlah peserta didik sebesar 41,75. Standar deviasi merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat penyebaran nilai rata-rata, pada tabel di atas ditunjukkan nilai standar deviasi sebesar 14,89. Adapun varians merupakan keragaman nilai yang diperoleh pada kelas kontrol, pada tabel data diatas diperoleh nilai varians kelas eksperimen sebesar 221,77.

Tabel 2. Kategorisasi Hasil Belajar (Kelas Kontrol)

Rentang	Frekuensi	presentase	kategorisasi
75-100	1	5%	Tuntas
0-74	19	95%	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100%	



Grafik 1. Kategorisasi Hasil Belajar (Kelas Kontrol) Peserta Didik Kelas X.A1

Dari dua puluh peserta didik di kelas kontrol (X A.1), sebanyak sembilan belas peserta didik masuk dalam kategori tidak tuntas, sedangkan hanya satu peserta didik yang termasuk kategori tuntas berdasarkan hasil kajian terhadap kategori hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif deskriptif Hasil Belajar peserta didik yang diajar model pembelajarann Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jenepono dilihat pada tabel berikut:

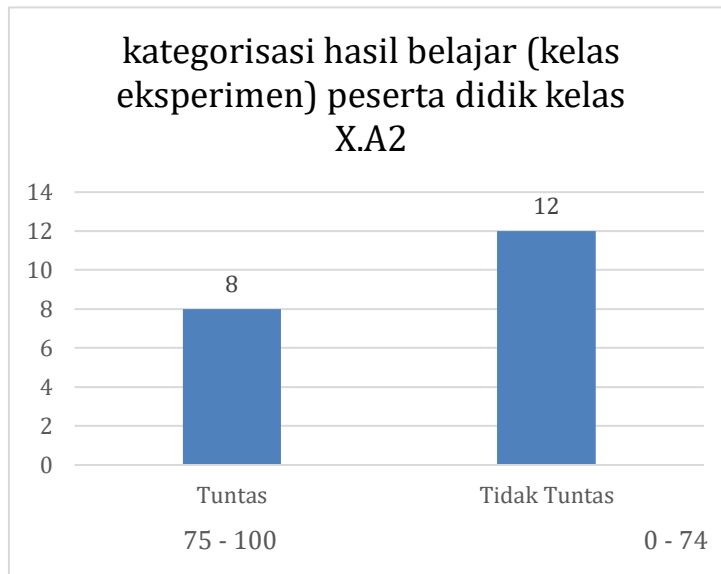
Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

PARAMETER	NILAI
Mean	73
Std. Deviation	11,40
Variance	130,00
Minimum	60
Maximum	100
Total	20

Tabel di atas diperoleh nilai rata-rata atau mean yang merupakan nilai keseluruhan yang diperoleh peserta didik terhadap test yang telah diberikan yang dibagi dengan jumlah peserta didik sebesar 73. Standar deviasi merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat penyebaran nilai rata-rata, pada tabel di atas ditunjukkan nilai standar deviasi sebesar 11,40. Adapun varians merupakan keragaman nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen, pada tabel data diatas diperoleh nilai varians kelas eksperimen sebesar 130.00 Selain varians, ada juga Koefisien varians yang merupakan persen pemerataan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Tabel 4. Kategorisasi Hasil Belajar (Kelas Eksperimen) Peserta Didik Kelas X.A2

Rentang	Frekuensi	presentase	kategorisasi
75-100	8	40%	Tuntas
0-74	12	60%	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100%	



Grafik 2. Kategorisasi Hasil Belajar (Kelas Eksperimen) Peserta Didik Kelas X.A2

Dari dua puluh peserta didik di kelas eksperimen (X A.2), sebanyak dua belas peserta didik berada dalam kategori tidak tuntas, sementara delapan peserta didik termasuk dalam kategori tuntas berdasarkan hasil kajian terhadap kategori hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, meskipun mayoritasnya masih belum tuntas.

Minat belajar fisika peserta didik kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto yang tidak diajar dengan model pembelajarann Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun diperoleh tabel deskriptif Minat Belajar peserta didik yang tidak diajar model pembelajarann Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis Deskriptif Hasil Belajar (Kelas Eksperimen) Peserta Didik

PARAMETER	NILAI
Mean	58,3
Std. Deviation	10
Variance	91
Minimum	30
Maximum	70

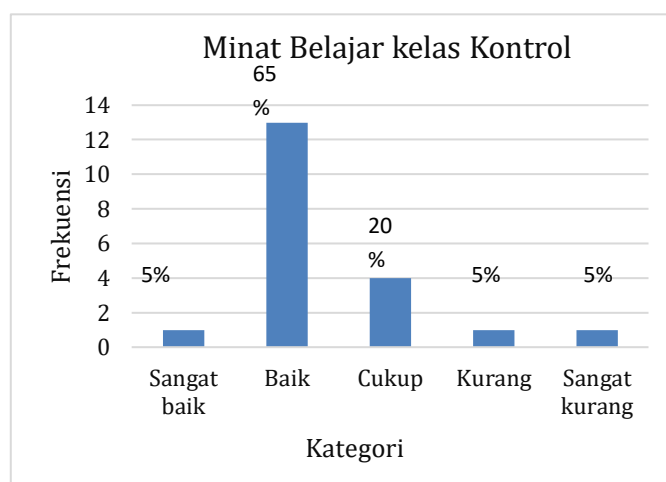
Total	20
--------------	-----------

Dapat dilihat bahwa jumlah sampel sebanyak dua puluh peserta didik. Nilai maksimum sebesar 70 nilai minimum sebesar 30, nilai rata-rata sebesar 58,3, sehingga standar deviasi yang diperoleh sebesar 10 dan standar varians yang didapatkan 91. Jika hasil minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategorisasi sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang maka akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah diberi angket minat belajar seperti pada table berikut

Tabel 6. Minat Belajar (Kelas Kontrol) Peserta Didik

Rentang	Frekuensi	%	Keterangan
$X > 68$	1	5%	Sangat baik
$56 < x \leq 68$	13	65%	Baik
$44 < x \leq 56$	4	20%	Cukup
$32 < x \leq 44$	1	5%	Kurang
$X \leq 32$	1	5%	Sangat kurang

Sebaran skor minat belajar Fisika peserta didik kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada kategori berminat (65%). Sebanyak 20% peserta didik tergolong cukup berminat, sementara masing-masing 5% berada dalam kategori sangat kurang berminat, kurang berminat, dan sangat berminat. Kategorisasi tersebut dapat dilihat secara visual pada histogram berikut.



Grafik 3. Minat Belajar (Kelas Kontrol) Peserta Didik

Ditunjukkan kategorisasi nilai pada kelas kontrol di mana nilai minat belajar fisika peserta didik paling banyak berada pada kategori baik yakni 13 orang peserta

didik dengan rentang nilai 56 – 68, 4 orang berada di kategori cukup berminat pada rentang nilai 44 – 56. 1 orang peserta didik yang minat belajarnya berada pada kurang berminat dengan rentang 32 – 44 dan 1 orang peserta didik yang minat belajarnya berada pada sangat kurang berminat dengan rentang dibawah nilai 32.

Minat belajar yang didapatkan peneliti dari peserta didik untuk mengetahui minat belajar fisika peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun, diperoleh data yang ditunjukkan pada Data statistik deskriptif Minat Belajar peserta didik yang diajar model pembelajarann Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jenepono.

Tabel 7. Data Statistik Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik

PARAMETER	NILAI
Mean	65,2
Std. Deviation	10
Variance	94
Minimum	36
Maximum	73
Total	20

Dapat dilihat bahwa jumlah sampel sebanyak dua puluh peserta didik. Nilai maksimum sebesar 73, nilai minimum sebesar 36, nilai rata-rata sebesar 65,2 sehingga standar deviasi yang diperoleh sebesar 10 dan standar varians yang didapatkan 94. Jika hasil minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategorisasi sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang maka akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah diberi angket minat belajar seperti pada tabel berikut:

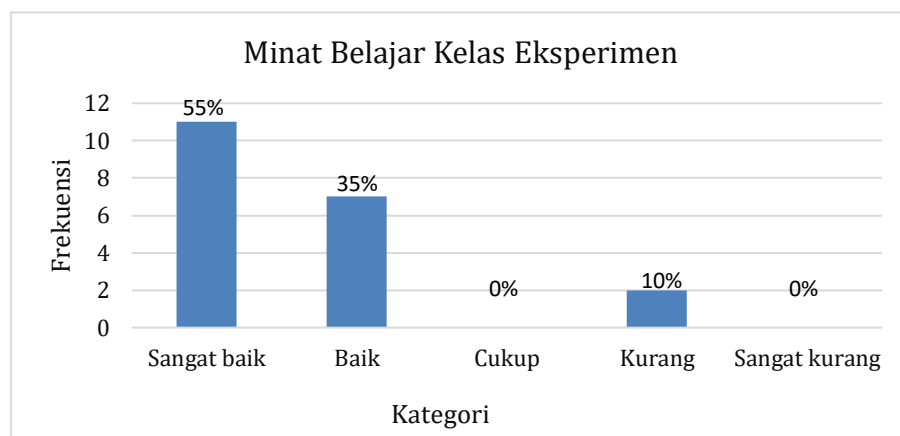
Rentang	Frekuensi	%	Keterangan
$X > 68$	11	55%	Sangat baik
$56 < x \leq 68$	7	35%	Baik
$44 < x \leq 56$	0	0%	Cukup

Tabel 8.
Peserta
Eksperimen)

$32 < x \leq 44$	2	10%	Kurang
$x \leq 32$	0	0%	Sangat kurang

Minat Belajar
Didik (Kelas

Diperoleh sebaran skor minat belajar fisika kelas eksperimen berdasarkan kategori distribusi frekuensi. 11 peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat berminat untuk mempelajari fisika dengan persentase 55%. Terdapat 7 peserta didik dalam kategori berminat/baik belajar fisika dengan persentase 35% dari jumlah peserta didik. Dan Terdapat 2 peserta didik dalam kategori kurang berminat belajar fisika dengan persentase 10% dari jumlah peserta didik. Data pada tabel 4.12. Kategorisasi skor minat belajar dapat digambarkan dalam histogram berikut



Grafik 4. Minat Belajar Peserta Didik (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan histogram pada gambar di atas, ditunjukkan kategorisasi nilai pada kelas eksperimen di mana nilai minat belajar fisika peserta didik paling banyak berada pada kategori sangat baik yakni 11 orang peserta didik dengan rentang nilai di atas 68,

pada kategori baik ada 4 orang peserta didik rentang nilai 56 - 68. dan 2 orang peserta didik yang minat belajarnya berada pada kurang berminat dengan rentang 32 - 44.

Uji normalitas pada minat belajar kelas Eksperimen memiliki nilai sig sebesar 0,0 nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai minat belajar peserta didik pada kelas Eksperimen tidak terdistribusi normal. Begitu pula pada minat belajar kelas kontrol memiliki nilai sig sebesar 0,01 nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai minat belajar peserta didik kelas Eksperimen dan kelas Kontrol tidak terdistribusi normal hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 9. Minat Eksperimen dan Minat Kontrol

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
MINAT EKSPERIMEN	.630	20	.000
MINAT KONTROL	.877	20	.016
a. Lilliefors Significance Correction			

Analisis dilanjutkan dengan *Uji Mann-Whitney* untuk membandingkan perbedaan minat belajar antara kelas Eksperimen dan Kontrol. Uji ini dipilih karena tidak memerlukan asumsi normalitas dan cocok untuk data ordinal atau interval yang tidak terdistribusi normal. Hasil uji akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok berdasarkan peringkat data sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Mann-Whitney U

Test Statistics ^a	
	MINAT BELAJAR
Mann-Whitney U	77,500
Wilcoxon W	287,500
Z	-3,322
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.001 ^b
a. Grouping Variable: KELAS	
b. Not corrected for ties.	

Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan permainan Harta Karun memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Uji normalitas pada kelas kontrol, nilai signifikansi $> 0,05$, yakni sebesar 0,824, menunjukkan bahwa data pemahaman konsep pada kelas kontrol memiliki distribusi normal. Di sisi lain, pada kelas kontrol, nilai signifikansi $< 0,05$, tepatnya 0,033, menandakan bahwa data dari kelas kontrol memiliki distribusi yang tidak normal lebih kecil dari 0,05 dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa data Hasil Belajar pada kelas kontrol tidak memiliki distribusi yang normal.

Tabel 11. Distribusi *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
NORMALITAS KONTROL	0,973	20	0,824
NORMALITAS EKSPERIMEN	0,895	20	0,033
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Karena data hasil belajar pada kedua kelas tidak terdistribusi normal (Shapiro-Wilk: sig. $< 0,05$), analisis dilanjutkan dengan *Uji Mann-Whitney* untuk membandingkan perbedaan minat belajar antara kelas Eksperimen:

Tabel 12. Data Statistik Hasil Belajar

Test Statistics ^a	
	HASIL BELAJAR
Mann-Whitney U	20,000
Wilcoxon W	230,000
Z	-4,887
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b
a. Grouping Variable: KELAS	
b. Not corrected for ties.	

Hasil uji *Mann-Whitney* pada tabel di atas menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan permainan Harta Karun memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak diajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelas kontrol hanya satu peserta didik yang mencapai kategori tuntas, sementara sisanya belum tuntas, dengan rata-rata nilai 41,75 dan standar *deviasi* 14,89. Hal ini mencerminkan rendahnya hasil belajar tanpa dukungan media pembelajaran seperti permainan. Sementara itu, kelas eksperimen yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun menunjukkan peningkatan hasil belajar meskipun masih terdapat keragaman nilai yang cukup tinggi, ditunjukkan oleh varians sebesar 221,77. PBL sebagai

pendekatan pembelajaran aktif terbukti mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengeksplorasi ide, serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Dini Farichatus Sholikha (2023) dan Intan Diah Purwandari (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dan *penerapan* PBL dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar. Namun, analisis per soal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (C3 dan C4), terutama pada materi efek rumah kaca. Hal ini diduga karena kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, sehingga diperlukan strategi umpan balik yang lebih efektif untuk memperkuat pemahaman konsep peserta didik.

Hasil Belajar Peserta Didik yang diajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen (X.A1) yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari nilai maksimum sebesar 100, nilai minimum 60, dan rata-rata 73, menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan model tersebut. Sebagian besar peserta didik memperoleh poin tinggi dalam tes hasil belajar yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda.

Peningkatan ini sejalan dengan penelitian (Ahmad Zainy Sormin, Ragita Cahyani Putri, 2023) yang menyatakan bahwa model PBL berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan efektivitas sebesar 0,829 (kategori sangat baik) dibandingkan dengan model konvensional yang hanya sebesar 0,654 (kategori cukup).

Namun demikian, hasil analisis per soal menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan pada soal tertentu, khususnya soal nomor 13 yang berada pada ranah kognitif C4 dan berkaitan dengan proses efek rumah kaca. Hanya 8 peserta didik yang menjawab dengan benar. Kesulitan ini diduga karena kurangnya

perhatian saat penjelasan materi, sehingga perlu diberikan umpan balik yang lebih efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam.

Minat Belajar peserta didik yang diajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Penelitian pada kelas eksperimen (X.A1) yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket yang terdiri dari 20 pernyataan (15 positif dan 5 negatif) dengan skala Likert, diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,2. Sebanyak 11 dari 20 peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap angket, mencerminkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran Fisika dalam model yang digunakan.

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Murder Imma Tahir, J Jufri, 2021) minat adalah keinginan yang timbul dari dalam diri seseorang setelah mengalami dan membandingkan suatu kebutuhan. Dengan demikian, minat memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar peserta didik.

Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kurang setuju terhadap pernyataan nomor 17 dan 19 yang berkaitan dengan penugasan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun peserta didik menunjukkan minat tinggi dalam pembelajaran berbasis permainan, mereka cenderung kurang antusias terhadap aspek pemberian tugas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar, meskipun strategi pemberian tugas tetap perlu dievaluasi agar lebih menarik dan efektif.

Minat Belajar peserta didik yang diajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Penelitian pada kelas eksperimen (X.A1) yang diberikan perlakuan melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat baik. Angket respons yang terdiri dari 20 pernyataan (15 positif dan 5 negatif) dianalisis menggunakan skala Likert, dan diperoleh rata-rata skor sebesar 65,2. Sebanyak 11 dari

20 peserta didik memberikan respons pada kategori sangat baik, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran Fisika dengan pendekatan ini.

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Belly dalam jurnal Imma Tahir dkk. (2021), yang menyatakan bahwa minat adalah keinginan yang muncul dari dalam diri seseorang setelah melihat, mengamati, dan membandingkan kebutuhan yang diinginkan.

Meskipun demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kurang setuju dengan pernyataan nomor 17 dan 19 yang berkaitan dengan penugasan. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar dalam hal tugas masih rendah, meskipun secara umum peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan permainan. Oleh karena itu, penerapan PBL berbantuan permainan dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar, terutama bila diimbangi dengan pendekatan tugas yang lebih menarik.

Perbedaan Minat Belajar peserta didik yang diajar dan tidak di ajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi distribusi nilai minat belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak berdistribusi normal ($\text{sig} < 0,05$), sehingga digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney dalam analisis perbedaan minat belajar. Uji tersebut menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Kelas eksperimen, yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun, menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan model PBL tanpa permainan. Penggunaan permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Purwiro Harjati (2023), yang menyatakan bahwa metode permainan dapat mempercepat pemahaman konsep dan meningkatkan antusiasme belajar.

Peserta didik pada umumnya menganggap materi Fisika sulit dan menantang. Namun, dengan pendekatan permainan, konsep-konsep yang kompleks dapat dipahami secara lebih praktis dan menyenangkan. Aktivitas bermain membantu mengaitkan teori dengan pengalaman nyata, sehingga mengurangi kecemasan dan meningkatkan semangat belajar.

Selain itu, Hairanisa Al Amanah dan Dewi Komalasari menegaskan bahwa permainan merupakan sarana penting dalam pengembangan potensi anak, baik fisik, mental, maupun intelektual. Dalam konteks pembelajaran Fisika, integrasi permainan Harta Karun terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Perbedaan Hasil Belajar peserta didik yang diajar dan tidak di ajar model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Harta Karun kelas X SMAS Al Bahra Jeneponto

Hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar menunjukkan bahwa distribusi data tidak seragam antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,824 ($> 0,05$), yang berarti data terdistribusi normal. Sebaliknya, kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,033 ($< 0,05$), sehingga data tidak terdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney.

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya terdapat perbedaan nyata dalam hasil belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan Harta Karun dan peserta didik yang tidak diajar dengan model tersebut.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya dipengaruhi oleh unsur permainan, tetapi juga oleh penerapan model PBL itu sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan Hasniati (2023), yang menyatakan bahwa PBL dapat membantu peserta didik memahami materi secara mendalam, mendorong mereka untuk aktif membaca, serta mengembangkan kemampuan evaluasi diri terhadap proses dan hasil belajar.

Namun, kelemahan dari model ini adalah konsumsi waktu yang tinggi dalam pelaksanaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika di SMAS Al Bahra Jenepono yang tidak diajar dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Harta Karun menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal ini terlihat dari kategorisasi minat belajar peserta didik pada kelas kontrol yang sebagian besar berada pada kategori cukup dan rendah. Hasil belajar peserta didik pada kelas ini juga menunjukkan kategori tidak tuntas dengan rata-rata yang tergolong rendah, yang mengindikasikan bahwa tanpa bantuan media permainan, proses pembelajaran kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik.

Sementara itu, minat dan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model PBL berbantuan permainan Harta Karun mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang memiliki minat belajar pada kategori sangat baik, serta hasil belajar yang tergolong tinggi dengan nilai rata-rata mencapai 73 dan sebagian besar peserta didik mencapai kategori tuntas.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan minat belajar peserta didik yang diajar dengan model PBL berbantuan permainan Harta Karun dan yang tidak. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan permainan Harta Karun terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi fisika.

REFERENSI

- Ahmad Zainy Sormin, Ragita Cahyani Putri, & S. W. R. N. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Sikap Belajar Pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi. *Jurnal ...*, 3(2), 12-17.
- Alfitri, R. (2023). *Penerapan Prinsip Hukum Humaniter Internasional Dalam Konflik Bersenjata Modern*. Yogyakarta: Genta Press.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Dede, D. F. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*.
- Murder Imma Tahir, J., Jufri, & A. K. A. (2021). *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*.
- Rafiqah, & Suhardiman, F. (2021). Efektivitas Penerapan Model Modifikasi Tingkah Laku (Behavioral Modification) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik, 1(1), 19-38. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20832>.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). *How to Design and Evaluate Research in Education*. (Vol. 13, Issue 1).
- Kosim, A. S. F. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Gunung Sari Tahun Ajaran.
- Amnesty International. (2023). *Israel and Occupied Palestinian Territories 2023: Human Rights Violations Overview*. Retrieved from <https://www.amnesty.org>
- Human Rights Watch. (2023). *Starvation and Siege in Gaza: War Crimes Under International Law*. New York: HRW Publications.
- International Committee of the Red Cross (ICRC). (2023). *Customary International Humanitarian Law: Updated Commentary on the Geneva Conventions*. Geneva: ICRC.
- Mahendra, I. W. (2022). *Hukum Humaniter Internasional dan Tantangannya di Kawasan Timur Tengah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nurhadi, M. (2022). *Pengantar Hukum Humaniter Internasional*. Bandung: Refika Aditama.
- Yulianti, R. A., & Siregar, H. (2022). Prinsip Distinction dan Proportionality dalam Hukum Humaniter Internasional: Tinjauan Terhadap Konflik Israel-Palestina. *Jurnal Hukum Internasional*, 9(1), 45-63.
- Wahyuni, D. (2021). Penggunaan Senjata Terlarang Dalam Konflik Bersenjata: Kajian Protokol Tambahan I 1977. *Jurnal Hukum & HAM*, 6(2), 134-150.
- United Nations Office for the Coordination of Humanitarian Affairs (OCHA). (2021). *Gaza Strip: Humanitarian Impact of Conflict*. Retrieved from <https://www.unocha.org>.