

PENGARUH MEDIA *HIVE QUEST* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 KABUPATEN PONOROGO

Mohammad.Hanif Ihsan¹⁾, Prof.Dr Agus Suprijono,M.Si²⁾,
Dian Ayu Larasati,S.Pd.,M.Sc.³⁾, Riyadi,S.Pd.,M.A⁴⁾

1),2),3),4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kepasifan siswa dalam pembelajaran IPS, yang disebabkan oleh keterbatasan teknologi dan ketergantungan berlebihan pada media digital, menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *board game Hive Quest* terhadap peningkatan keaktifan belajar, khususnya pada aspek psikomotorik siswa kelas VIII SMPN 6 Ponorogo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Subjek terdiri dari satu kelas eksperimen yang menggunakan *Hive Quest* dan satu kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data keaktifan dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan lembar penilaian diri berbasis skala *Likert*, yang telah diuji validitas, reliabilitas, serta memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Analisis data dilakukan menggunakan Uji *t* independen dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Hive Quest* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa. Rerata *N-Gain* berada dalam kategori tinggi. Disimpulkan bahwa *Hive Quest* efektif sebagai media alternatif untuk mendorong keterlibatan aktif, kolaboratif, dan bermakna sesuai Kurikulum Merdeka. Disarankan agar guru mengembangkan media serupa, dan penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi aspek afektif serta kognitif.

Kata Kunci : *Hive Quest*, Keaktifan Siswa, Psikomotorik

Abstract

The passivity of students in social studies learning, caused by technological limitations and excessive dependence on digital media, is the background of this study. The research aims to analyze the influence of the Hive Quest board game media on increasing the learning activeness, particularly in the psychomotor aspect, of eighth-grade students at SMPN 6 Ponorogo. The study used a quantitative experimental approach with a Non-Equivalent Control Group Design. The subjects consisted of one experimental class using Hive Quest and one control class with conventional learning. Data on activeness was collected through structured observation using a self-assessment sheet based on a Likert scale, which had been tested for validity, reliability, and met the assumptions of normality and homogeneity. Data analysis was conducted using an independent t-test and N-Gain calculation. The results indicate that the use of Hive Quest significantly influenced the increase in student activeness. The average N-Gain was in the moderate to high category. It is concluded that Hive Quest is effective as an alternative learning medium to encourage active, collaborative, and meaningful engagement in line with the Merdeka Curriculum. It is recommended that teachers develop similar non-digital game-based media, and further research can explore affective and cognitive.

Keywords : *Hive Quest, Student Engagement, Psychomotor Domain*

How to Cite: Ihsan, M. H., et al. (2026). Pengaruh Media HIVE Quest Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMPN 6 Kabupaten Ponorogo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (2) 2026: halaman 1 – 12



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

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam menciptakan generasi berkualitas dan berdaya saing tinggi. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya membutuhkan materi ajar berkualitas dan kompetensi guru, tetapi juga keaktifan belajar siswa keterlibatan mental dan fisik dalam kegiatan pembelajaran seperti mendengarkan, bertanya, berdiskusi, hingga mempraktikkan konsep yang dipelajari (Nindya, 2024). Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi telah membantu guru menyiapkan materi ajar berkualitas serta menciptakan media yang sesuai kebutuhan siswa, yang secara tidak langsung meningkatkan keaktifan dan antusiasme belajar (Musthafa et al., 2023). Namun, ketimpangan infrastruktur teknologi menjadi masalah fundamental di kawasan tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) Indonesia. Akibatnya, pembelajaran kembali didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan yang kurang melibatkan siswa dan cenderung membuat siswa pasif.

Siswa yang kurang motivasi atau pasif cenderung tidak berpartisipasi dalam diskusi, enggan bertanya, dan kurang berinisiatif mencari tahu materi lebih lanjut. Padahal, keterlibatan aktif siswa terbukti berkorelasi positif dengan hasil belajar yang lebih baik (Karmila & Andi Sukaina, 2023). Keaktifan membentuk keterampilan memproses informasi secara efektif, mengaplikasikan pengetahuan, dan memecahkan masalah, sementara kepasifan menghambat kemampuan tersebut karena siswa jarang dihadapkan pada situasi yang menuntut berpikir mandiri atau berkolaborasi (Pradana & Hidayati, 2024). Selain itu, kecemasan akibat interaksi media sosial berlebih menjadi masalah kecemasan dan depresi, sehingga mengganggu prestasi akademik dan motivasi belajar (Aprilaini & Sari, 2023). Jika kepasifan ataupun motivasi belajar yang menurun berlanjut, kesenjangan antara siswa aktif dan pasif semakin melebar.

Diperlukan media ajar yang fleksibel, tidak bergantung pada teknologi, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara individual maupun kolaboratif. Penelitian Wati (2021) membuktikan keberhasilan media ajar tradisional (permainan ular tangga) dalam membangun keterampilan kolaborasi siswa. Kolaborasi erat kaitannya dengan keterlibatan fisik (aspek psikomotor) yang merangsang rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mencari tahu lebih lanjut. Integrasi pembelajaran kooperatif dan teori konstruktivisme menciptakan sinergi efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. kedua menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan permasalahan siswa cenderung pasif saat pembelajaran namun aktif ketika diajak bermain. Keterbatasan media ajar (hanya buku teks dan LKPD) serta penggunaan teknologi yang kurang maksimal mendorong peneliti menciptakan media ajar tradisional berbasis board game bernama *Hive Quest*. Board game mampu mendorong siswa dalam mendeteksi pola, merencanakan strategi, memprediksi hasil, serta menarik perhatian dan minat belajar (Anjelinda et al., 2022). Permainan ini mengembangkan keaktifan melalui kolaborasi dalam kelompok.

Materi IPS diintegrasikan kedalam permainan melalui kartu pertanyaan. Aktivitas fisik meningkatkan aliran darah ke otak, memperbaiki mood, dan meningkatkan fungsi kognitif seperti perhatian dan memori. Keterlibatan psikomotorik menjadi jalur penyampaian informasi yang membentuk ingatan jangka panjang (long term memory), sementara diskusi kelompok mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan dan musyawarah. Zulftrah Akbar & Syahrial. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media ajar tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian tindakan kelas mereka dengan media monopoli menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari 65,94% (siklus I) menjadi 83,01% (siklus II).

Berdasarkan latar belakang tersebut, SMPN 6 Ponorogo dipilih sebagai lokasi penelitian karena munculnya kepasifan siswa dalam pembelajaran IPS akibat kemudahan akses teknologi yang memberikan pengetahuan secara instan. Selain itu, sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka yang menuntut keterlibatan aktif siswa dan kebebasan mengeksplorasi materi melalui pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Peneliti berharap media ajar *Hive Quest* dapat mewujudkan pembelajaran melalui pengalaman tersebut. Penelitian ini akan berfokus pada seberapa besar pengaruh penggunaan media *Hive Quest* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 6 Ponorogo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) melalui desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (dalam Arianti, 2024), desain ini menggunakan kelompok yang sudah terbentuk secara alami (*intact group*) sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, di mana kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, namun perlakuan (*treatment*) hanya diberikan pada kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari hasil angket kelayakan media dan hasil lembar penilaian diri, yang diperoleh melalui pre test-post test.

SMPN 6 Ponorogo dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan yang saling mendukung. Pertama, sekolah ini mengalami masalah nyata di kelas IPS, yaitu siswa yang cenderung pasif. Kedua, sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka. Ketiga, pihak sekolah terbuka terhadap penelitian dan mendukung penuh proses pengumpulan data, termasuk kesediaan guru untuk bekerja sama. Berdasarkan perhitungan rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan 10%, diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 74 siswa. Namun, dalam pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti menetapkan sampel sebanyak 66 siswa yang terdiri dari dua kelas utuh (masing-masing 33 siswa).

Penelitian ini menggunakan instrumen angket respons siswa terhadap media untuk mengukur variabel X dan lembar penilaian diri keaktifan siswa untuk mengukur variabel Y. Angket respons siswa hanya diberikan pada kelas eksperimen, sedangkan untuk lembar penilaian diri diisi oleh kedua kelas baik kelas kontrol maupun eksperimen.

Teknik analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (validitas, reliabilitas, normalitas dengan Shapiro-Wilk, homogenitas dengan *Levene's Test*), uji hipotesis dengan *Independent Sample T-Test*, serta perhitungan *N-Gain Score* untuk mengukur peningkatan dan *Effect Size Cohen's d* untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan. Penggunaan desain penelitian dan analisis data ini, diharapkan peneliti dapat memberikan Gambaran hasil penelitian yang akurat terkait pengaruh media *Hive Quest* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Ponorogo, Jl. HOS. Cokroaminoto No. 84 Ponorogo, Bangunsari, Kec. Ponorogo, Kab. Ponorogo, Jawa Timur. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melaksanakan pengamatan selama satu minggu, untuk mengetahui karakteristik siswa serta mempersiapkan perizinan. Langkah awal sebelum melaksanakan penelitian di kelas ialah mengajukan surat perizinan dari kampus kesekolah. Setelah mendapat surat balasan dari sekolah, peneliti kemudian berkonsultasi dengan guru mata pelajaran IPS untuk menentukan waktu dan kelas yang akan dipergunakan. Kelas yang akan digunakan penelitian ditentukan berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik dengan berpatokan pada nilai ulangan harian.

Peneliti ini menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen. Kedua kelas tersebut kemudian mendapatkan evaluasi berupa pre-test dan post-test. Kelas 8B digunakan sebagai kelas eksperimen, sedangkan Kelas kontrolnya 8F. Kelas kontrol dan eksperimen sama-sama terdiri dari 33 siswa. Tes berupa angket diberikan untuk memperoleh data, berupa perbandingan keaktifan siswa selama pembelajaran IPS, khususnya pada aspek psikomotorik sebelum dan sesudah menerima terapi memakai media *Hive Quest*. Hasil angket siswa terkait keaktifan belajar, kelayakan

media *Hive Quest*, serta dokumentasi penelitian. Sumber data tersebut dikumpulkan dan akan dipergunakan dalam menjawab permasalahan pada penelitian ini.

Melalui pre-test dan post-test (angket penilaian diri) yang dilakukan, peneliti mendapatkan data berupa keaktifan siswa sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Berikut data hasil pre-test dan post-test kedua kelas (eksperimen dan kontrol):

Tabel 1 Hasil Penilaian Diri Siswa

Kelas	Pre-Test			Post-Test		
	Min	Max	Means	Min	Max	Means
Kontrol	152	210	173,8	184	227	207,4
Eksperimen	112	170	143,6	187	230	214

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Berdasarkan data pre-test dan post-test keaktifan siswa, terlihat adanya peningkatan pada kedua kelas, namun dengan pola yang berbeda. Kelas kontrol mengalami kenaikan rata-rata keaktifan dari 173,8 menjadi 207,4 (naik 33,6 poin), sedangkan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih besar, yaitu dari 143,6 menjadi 214 (naik 70,4 poin). meskipun pada awalnya keaktifan siswa di kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen tidak hanya menutup kesenjangan tersebut, tetapi bahkan melampaui rata-rata akhir kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan partisipasi siswa.

Untuk mengetahui kelayakan dan daya tarik dari media *Hive Quest*, peneliti membagikan selebaran angket untuk melihat respon siswa terhadap media. Hasil dari angket tersebut dipaparkan dalam tabel, berikut table yang memuat data hasil angket:

Tabel 2 Hasil Angket Daya Tarik Media

No Absen	Hasil	No Absen	Hasil	No Absen	Hasil
1.	86%	12.	90%	23.	76%
2.	76%	13.	82%	24.	91%
3.	92%	14.	87%	25.	77%
4.	87%	15.	77%	26.	85%
5.	80%	16.	79%	27.	85%
6.	90%	17.	80%	28.	92%
7.	82%	18.	93%	29.	76%
8.	96%	19.	93%	30.	76%
9.	88%	20.	88%	31.	96%
10.	80%	21.	77%	32.	95%
11.	80%	22.	91%	33.	78%

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa media *Hive Quest* memiliki daya tarik yang cukup tinggi bagi sebagian besar siswa, dengan rentang nilai antara 76% hingga 95%. Peningkatan nilai maksimum didukung oleh sinergi antara desain media yang menarik dan karakteristik siswa yang proaktif serta menyukai tantangan. Sebaliknya, nilai minimum yang masih relatif tinggi menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang kurang terlibat secara emosional atau kognitif mereka tetap mengakui media *Hive Quest* sebagai media yang interaktif dan menyenangkan.

A. Uji Instrumen

Untuk memastikan kuesioner yang digunakan benar-benar valid dan sah, dilakukan pengujian validasi. Suatu kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan di dalamnya mampu mengukur informasi yang ingin dicari. Dalam penelitian ini, proses uji validitas dilakukan menggunakan program SPSS Versi 23. Dengan melibatkan 33 responden dan tingkat signifikansi 5%, peneliti menganalisis setiap pertanyaan dengan menghitung korelasi Pearson. Suatu pertanyaan dinyatakan valid jika nilai korelasi yang dihitung (r hitung) lebih besar daripada nilai yang ada dalam tabel (r

tabel). Dengan kata lain, metode ini membantu memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam kuesioner layak dan tepat untuk digunakan. Hasil uji validitas ditunjukkan pada table di bawah ini dengan $n = 33$, serta $\alpha = 5\%$. Nilai r tabel yang digunakan ialah 0,3440.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Keaktifan Siswa

Varia bel	Rhitung	Rtabel	Keter angan				
1	0,380	0,344	Valid	30	0,429	0,344	Valid
2	0,428	0,344	Valid	31	0,426	0,344	Valid
3	0,389	0,344	Valid	32	0,528	0,344	Valid
4	0,407	0,344	Valid	33	0,377	0,344	Valid
5	0,399	0,344	Valid	34	0,426	0,344	Valid
6	0,360	0,344	Valid	35	0,528	0,344	Valid
7	0,703	0,344	Valid	36	0,349	0,344	Valid
8	0,612	0,344	Valid	37	0,505	0,344	Valid
9	0,397	0,344	Valid	38	0,466	0,344	Valid
10	0,703	0,344	Valid	39	0,611	0,344	Valid
11	0,549	0,344	Valid	40	0,505	0,344	Valid
12	0,387	0,344	Valid	41	0,493	0,344	Valid
13	0,788	0,344	Valid	42	0,611	0,344	Valid
14	0,665	0,344	Valid	43	0,350	0,344	Valid
15	0,401	0,344	Valid	44	0,349	0,344	Valid
16	0,581	0,344	Valid	45	0,438	0,344	Valid
17	0,593	0,344	Valid	46	0,350	0,344	Valid
18	0,429	0,344	Valid	47	0,349	0,344	Valid
19	0,503	0,344	Valid	48	0,433	0,344	Valid
20	0,721	0,344	Valid	49	0,672	0,344	Valid
21	0,514	0,344	Valid	50	0,550	0,344	Valid
22	0,507	0,344	Valid	51	0,518	0,344	Valid
23	0,700	0,344	Valid	52	0,685	0,344	Valid
24	0,497	0,344	Valid	53	0,563	0,344	Valid
25	0,383	0,344	Valid	54	0,537	0,344	Valid
26	0,386	0,344	Valid	55	0,650	0,344	Valid
27	0,491	0,344	Valid	56	0,461	0,344	Valid
28	0,405	0,344	Valid	57	0,381	0,344	Valid
29	0,386	0,344	Valid	58	0,650	0,344	Valid
				59	0,461	0,344	Valid
				60	0,381	0,344	Valid

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Berdasarkan hasil uji validitas variabel keaktifan siswa , menggunakan SPSS 23 dapat disimpulkan bahwa ke-60 butir instrumen penelitian yang terdiri dari soal untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dinyatakan “valid”

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel Media

Varia bel	Rhitung	Rtabel	Keter angan				
1	0,439	0,344	Valid	30	0,682	0,344	Valid
2	0,599	0,344	Valid	31	0,393	0,344	Valid
3	0,460	0,344	Valid	32	0,545	0,344	Valid
4	0,372	0,344	Valid	33	0,557	0,344	Valid
5	0,399	0,344	Valid	34	0,630	0,344	Valid
6	0,351	0,344	Valid	35	0,479	0,344	Valid
7	0,690	0,344	Valid	36	0,535	0,344	Valid
8	0,477	0,344	Valid	37	0,397	0,344	Valid
9	0,499	0,344	Valid	38	0,390	0,344	Valid
10	0,545	0,344	Valid	39	0,365	0,344	Valid
				40	0,403	0,344	Valid
				41	0,434	0,344	Valid

11	0,519	0,344	Valid	42	0,381	0,344	Valid
12	0,381	0,344	Valid	43	0,614	0,344	Valid
13	0,544	0,344	Valid	44	0,631	0,344	Valid
14	0,442	0,344	Valid	45	0,699	0,344	Valid
15	0,595	0,344	Valid	46	0,507	0,344	Valid
16	0,686	0,344	Valid	47	0,677	0,344	Valid
17	0,623	0,344	Valid	48	0,575	0,344	Valid
18	0,386	0,344	Valid	49	0,681	0,344	Valid
19	0,581	0,344	Valid	50	0,642	0,344	Valid
20	0,430	0,344	Valid	51	0,591	0,344	Valid
21	0,376	0,344	Valid	52	0,519	0,344	Valid
22	0,587	0,344	Valid	53	0,380	0,344	Valid
23	0,618	0,344	Valid	54	0,696	0,344	Valid
24	0,707	0,344	Valid	55	0,633	0,344	Valid
25	0,531	0,344	Valid	56	0,642	0,344	Valid
26	0,560	0,344	Valid	57	0,676	0,344	Valid
27	0,424	0,344	Valid	58	0,619	0,344	Valid
28	0,390	0,344	Valid	59	0,647	0,344	Valid
29	0,636	0,344	Valid	60	0,619	0,344	Valid

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Untuk uji validitas variabel media *Hive Quest* menggunakan SPSS 23, juga didapatkan hasil bahwa ke-60 butir instrumen penelitian yang terdiri dari soal untuk mengukur “valid”. Kedua Uji Validitas mengindikasikan bahwa instrumen memiliki ketepatan dan kesesuaian dalam mengukur konstruk yang dimaksud, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Uji reliabilitas dalam penelitian kuantitatif khususnya yang menggunakan skala ordinal seperti skala Likert salah satu teknik yang lazim digunakan adalah Cronbach’s Alpha, di mana nilai koefisien $\geq 0,60$ dianggap cukup untuk penelitian eksploratif, sementara $\geq 0,70$ direkomendasikan untuk penelitian yang bersifat konfirmatori., uji reliabilitas bukan hanya formalitas metodologis, tetapi bagian esensial yang menjamin kualitas dan kredibilitas data penelitian. Berikut hasil dari Uji Reliabilitas masing-masing variable penelitian:

Tabel 5 Hasil Reliabilitas

No	Variabel	Crobach’s Alpha	Keterangan
1	Media <i>Hive Quest</i>	0.957	Reliabel
2	Keaktifan Siswa	0.947	Reliabel

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Dari data pada tabel, dapat dilaporkan bahwa uji reliabilitas terhadap kedua instrumen (angket media *Hive Quest* dan angket keaktifan siswa) telah memenuhi syarat. Analisis menggunakan metode Cronbach's Alpha pada program SPSS 23 menghasilkan nilai koefisien 0,947. Nilai ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, mengonfirmasi bahwa instrumen-instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan untuk pengukuran lebih lanjut.

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas dalam penelitian eksperimen misalnya dengan kelompok kontrol dan eksperimen uji normalitas dilakukan per kelompok untuk memastikan homogenitas distribusi dan memilih teknik analisis yang tepat (parametrik vs nonparametrik). Uji normalitas bukan sekadar formalitas, melainkan menjadi langkah kritis dalam memastikan kualitas dan keabsahan analisis statistik dalam penelitian. Berikut hasil Uji Normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 6 Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelompok	Nilai Sig (2-tailed) Shapiro-Wilk		Keterangan
	Pre-Test	Post-Test	
Kelas Kontrol	0.074	0.149	Berdistribusi Normal
Kelas Eksperimen	0.503	0.080	Berdistribusi Normal

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk yang disajikan pada Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) yang lebih besar dari 0,05 untuk semua kelompok. Dengan demikian, tidak terdapat bukti statistik yang signifikan untuk menolak hipotesis nol bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas varians perlu dan penting dilakukan karena menjadi salah satu asumsi dasar dalam penggunaan teknik statistik parametrik seperti *Independent Samples t-test*. Jika varians antar kelompok tidak homogen (heterogen), maka hasil uji statistik parametrik dapat menghasilkan kesimpulan yang bias atau tidak akurat. Berikut hasil uji homogenitas dengan data kelas kontrol dan eksperimen (pre-test dan post-test):

Tabel 7 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre_Test	Based on Mean	.488	1	64	.487
	Based on Median	.417	1	64	.521
	Based on Median and with adjusted df	.417	1	63.806	.521
	Based on trimmed mean	.573	1	64	.452
Pos_Test	Based on Mean	1.070	1	64	.305
	Based on Median	1.230	1	64	.272
	Based on Median and with adjusted df	1.230	1	60.808	.272
	Based on trimmed mean	1.079	1	64	.303

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians (Test of Homogeneity of Variance), data memenuhi asumsi kesamaan varians untuk kedua pengukuran, yaitu Pre-Test dan Post-Test. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) dari uji Levene yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ untuk semua metode penghitungan. Karena semua nilai Sig. $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan varians antar kelompok pada kedua pengukuran. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians untuk analisis parametrik lebih lanjut (seperti uji-t atau ANOVA) telah terpenuhi.

C. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample T-Test (uji-t dua sampel independen) digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang saling independen atau tidak berpasangan, seperti antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut. Pengambilan Keputusan didasarkan pada ketentuan, Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Sebaliknya Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 8 Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pos_Test	Equal variances assumed	1.070	.305	-2.395	64	.020	-6.606	2.759	-12.117	-1.095
	Equal variances not assumed			-2.395	60.838	.020	-6.606	2.759	-12.123	-1.089

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Berdasarkan hasil analisis Independent Sample T-Test yang Anda sampaikan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Uji Levene menunjukkan signifikansi 0,305 ($> 0,05$). Ini berarti asumsi homogenitas varians terpenuhi. Oleh karena itu, interpretasi yang valid adalah menggunakan baris *Equal variances assumed*. Nilai t hitung = -2.395 dengan $df = 64$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.020$. Karena nilai signifikansi (0.020) lebih kecil dari alpha standar 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tanda negatif pada t hitung dan selisih rata-rata menunjukkan arah perbedaan. Rata-rata selisih (Mean Difference) = -6.606. Artinya, skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi 6.606 poin dibandingkan skor rata-rata kelompok kontrol. Interval Kepercayaan 95% (95% Confidence Interval of the Difference) untuk selisih ini adalah -12.117 hingga -1.095. Karena interval ini tidak mencakup angka nol (0), kita dapat yakin (dengan keyakinan 95%) bahwa perbedaan yang ditemukan dalam sampel ini mencerminkan perbedaan yang nyata dalam populasi.

Dari hasil pengujian dapat diambil asumsi hipotesis alternatif diterima yang menyatakan ada perbedaan/perngaruh, diterima. Bukti statistik yang kuat bahwa perlakuan (penggunaan media HiveQuest) secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan skor post-test, yang dalam konteks ini diinterpretasikan sebagai keaktifan siswa. Kelompok yang menggunakan media *Hive Quest* menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Penelitian ini juga melakukan uji N-Gain Score guna mengukur lebih lanjut peningkatan (atau perubahan) dalam suatu variabel, umumnya kemampuan atau sikap antara kondisi awal (pretest) dan kondisi akhir (posttest), terutama dalam desain penelitian eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai N-Gain umumnya mengacu pada klasifikasi Hake: $g \geq 0,70$ dikategorikan sebagai peningkatan tinggi, $0,30 \leq g < 0,70$ dikategorikan sedang, dan $g < 0,30$ dikategorikan rendah.

Tabel 9 Uji N Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	33	.59	.88	.7426	.09082
NGain_Persen	33	58.59	87.50	74.2612	9.08209
Valid N (listwise)	33				

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

Dari 33 responden yang valid, nilai N-Gain berkisar antara 0,59 hingga 0,88, dengan rata-rata sebesar 0,7426 atau 74% dan simpangan baku 0,09082. Rentang nilai N-Gain (0,59 - 0,88) dan nilai rata-rata 0,74 menunjukkan bahwa secara umum peningkatan pemahaman atau penguasaan materi peserta didik berada pada kategori tinggi (mengacu pada kriteria: $g > 0,7 =$ tinggi). Nilai simpangan baku yang relatif kecil (0,09082) mengindikasikan variasi peningkatan antar peserta didik sangat rendah. Hal ini menandakan konsistensi hasil yang tinggi di seluruh sampel. Jika dikonversikan ke dalam kriteria efektivitas menurut Melisa et al., (2024), ($> 76 =$ Efektif, $56-75 =$ Cukup Efektif). Maka rata-rata N-Gain_Persen sebesar 74% (cukup efektif).

Terakhir uji *effect size* dilakukan untuk menilai besar atau kekuatan pengaruh suatu perlakuan/intervensi, terlepas dari signifikansi statistik (p-value). Interpretasi umum Cohen pada penelitian Rosyatsari, dkk, (2021): $d = 0,2 \rightarrow$ efek kecil, $d = 0,5 \rightarrow$ efek sedang, dan $d \geq 0,8 \rightarrow$ efek besar. Melalui uji Effect size dengan data uji t-test hasil spss yang kemudian di olah menggunakan effect size calculator didapatkan hasil sebagai berikut ini:

$$\begin{aligned} \text{Cohen's } d &= (M2 - M1) / SD_{\text{spooled}} \\ \text{Cohen's } d &= (214.03 - 207.42) / 11.206035 \\ \text{Cohen's } d &= 0.589861. \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan Cohen's diatas, dapat disimpulkan bahwa intervensi media Hive Quest pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan dengan efek sedang dibandingkan kelas kontrol. Nilai ini berada dalam kategori medium effect size ($0,50 \leq d < 0,80$), yang menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen berada sekitar 0,59 simpangan baku di atas kelas kontrol, suatu perbedaan yang tidak hanya statistik bermakna, tetapi juga memiliki relevansi praktis dalam konteks pembelajaran. Meskipun belum mencapai kategori efek besar ($\geq 0,80$), peningkatan sebesar ini umumnya dianggap cukup kuat dalam penelitian pendidikan, terutama bila didukung oleh asumsi statistik yang terpenuhi (normalitas dan homogenitas varians).

Penggunaan board game Hive Quest berfungsi sebagai lingkungan belajar mikro yang kaya akan stimulus, di mana siswa tidak sekadar menerima informasi tentang materi IPS, tetapi secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman, membuat keputusan strategis, memecahkan masalah, dan melihat konsekuensi langsung dari pilihan mereka. Penguatan peran siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri ditegaskan oleh Rosita et al. (2024) dan Lathifah et al. (2024) bahwa pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep atau kaidah-kaidah yang siap diambil dan diingat, tetapi manusia harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Hive Quest, dengan mekanisme permainan yang menyerupai struktur koloni lebah melalui pembagian peran spesifik seperti lebah madu, prajurit, dokter, atau ratu secara langsung menciptakan interdependensi positif, di mana keberhasilan tim bergantung pada kontribusi setiap individu. Hal ini didukung oleh temuan penelitian serupa oleh Syudirman et al., (2025) dan Ruspandi (2021) yang mengonfirmasi bahwa model pembelajaran kooperatif seperti jigsaw efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena menuntut tanggung jawab individu

dalam kelompok. Mekanisme berbasis peran seperti ini sangat relevan dengan IPS, karena mengajarkan konsep-konsep seperti pembagian peran dalam masyarakat, dan pengambilan keputusan kolektif.

Secara kognitif, Hive Quest mendorong siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui interaksi sosial dan pengalaman simulatif, sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Safitri et al., 2024). Secara afektif, dinamika permainan yang melibatkan pencurian keping skill, pembukaan kartu misteri, dan kompetisi sehat berhasil memicu emosi positif seperti antusiasme, rasa penasaran, dan kegembiraan. Sementara itu, peningkatan pada aspek psikomotorik menurut Sari et al., (2022) dapat diukur ketika aktivitas pembelajaran terjadi, melalui siswa. Berbagai aktivitas fisik yang terjadi baik disadari maupun tidak menjadi tolak ukur peningkatan aspek psikomotorik.

Keberhasilan implementasi suatu media pembelajaran inovatif tidak hanya bergantung pada desainnya yang canggih, tetapi juga pada konteks ekosistem pembelajaran di mana media tersebut diterapkan. Melalui analisis terhadap faktor pendukung dan penghambat, setelah dilaksanakan penerapan penggunaan media *Hive Quest* didapatkan hasil: Antusiasme siswa, desain mekanisme permainan yang simple, dan guru sebagai fasilitator mendukung suksesnya penerapan media. Sedangkan kendala keterbatasan waktu, kompleksitas aturan, dan ketergantungan guru sebagai pengawas permainan menjadi penghambat dari media *Hive Quest*.

Meskipun penelitian ini telah berupaya menjalankan proses secara sistematis dan mengikuti prinsip metodologi ilmiah, penting untuk mengakui adanya beberapa keterbatasan yang melekat dalam desain dan pelaksanaannya. Faktor implementasi, yang secara potensial dapat mempengaruhi validitas internal, eksternal, serta kedalaman analisis dari penelitian ini antara lain:

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen berdasarkan pertimbangan kesetaraan akademik (*matching*). Data keaktifan siswa diperoleh secara dominan melalui angket penilaian diri (*self assessment questionnaire*). Sampel penelitian hanya terbatas pada dua kelas di satu sekolah, Intervensi dengan media Hive Quest hanya dilaksanakan dalam satu pertemuan utama yang berpotensi mengukur efek jangka pendek. Efektivitas Hive Quest sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan pengelola kelas yang terampil. Meskipun terdapat deskripsi kualitatif mengenai faktor pendukung dan penghambat, analisis ini tidak didukung oleh data kualitatif sistematis seperti transkrip wawancara. Situasi permainan Hive Quest yang diciptakan dalam penelitian merupakan lingkungan buatan (*simulasi*).

KESIMPULAN

Penggunaan media Hive Quest memberikan pengaruh dalam meningkatkan keaktifan siswa pada aspek psikomotorik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor keaktifan di kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Tingkat Pengaruh: Pengaruh tersebut tergolong sangat besar, dengan selisih peningkatan mencapai 36,8 poin. Kelas eksperimen yang menggunakan Hive Quest mengalami peningkatan skor keaktifan sebesar 70,4 poin, sementara kelas kontrol hanya meningkat 33,6 poin. Temuan ini mengonfirmasi bahwa Hive Quest, sebagai ekosistem pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang mengimplementasikan prinsip konstruktivisme, sangat efektif untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Implikasinya, media ini tidak hanya terbukti mampu meningkatkan keaktifan secara signifikan, tetapi juga berpotensi menjadi instrumen inovatif untuk membangun kompetensi sosial dan kolaborasi siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. *GENTA MULIA. Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 115-124.

- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu. *Madani. Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161.
- Arianti, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas III SDN Marga Kaya. *Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Metro*. 1-70
- Karmila, Sukainah, A., & Nur, E. (2023). Analisis Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Learning Together Pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan Di SMK SMTI Makassar. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9, 177–184.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Melisa, P., Nursamsu, & Setyoko. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Materi Plantae Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Langsa. *JSR. Jurnal Samudra Riset*, 2(2), 206-213.
- Musthafa, N. Q., Sakdiyah, & Azis, A. (2023). Peranan Media Instagram Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 523–532.
- Handini Nindya, A. (2024). Pengaruh Media Gambar Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 3 Kembangan Bukateja Purbalingga. *Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. 1-62
- Pradana, S. K., & Hidayati, S. N. (2024). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Liveworksheet Di SMP Negeri 39 Surabaya. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 235–241
- Rosyitasari, I. O., Setyaningtyas, E. W., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Meta Analisis Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2067–2080.
- Ruspani, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar IPS Materi Dampak Globalisasi Dalam Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Wanareja 03. *Jurnal Insan Cendekia*, 2(2). 33-50.
- Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251-3265.
- Savriani, E. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 123–134.
- Syudirman, Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Strategi Efektif Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 30-37.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 68-73.
- Zulfitriah Akbar, Syahril, & Wulandari, B. A. (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 126–133.