

PENGARUH MEDIA MAZE CHASE DENGAN INTEGRASI ELEMEN NARASI INTERAKTIF TERHADAP MINAT, KREATIVITAS, DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 9 SURABAYA

Krisnawati

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: krisnawati.21007@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran sejarah yang sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *Maze Chase* yang diintegrasikan dengan elemen narasi interaktif terhadap minat, kreativitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan subjek dua kelas X yang memiliki karakteristik capaian pembelajaran yang setara di SMA Negeri 9 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2), media *Maze Chase* memberikan pengaruh sebesar 85,6% terhadap minat belajar siswa, 73% terhadap kreativitas siswa, dan 86,6% terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa penggunaan media *Maze Chase* terbukti efektif dalam meningkatkan ketiga aspek penting dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Maze Chase*, narasi interaktif, minat belajar, kreativitas, hasil belajar, pembelajaran sejarah.

Abstract

The development of digital technology prompts the need for innovation in the History class, a subject which is frequently considered boring and uninteresting by students. This study aims to analyze the effect of the *Maze Chase* media integrated with interactive narrative elements on the students' learning interest, creativity, and learning outcomes. This study utilized a quantitative approach with the Quasi experimental method and *Nonequivalent Control Group Design* involving two X grade classes as the research subjects with similar learning outcome characteristics at SMA Negeri 9 Surabaya. The data collection techniques were implemented through questionnaires and tests. Based on the coefficient of determination (R^2), the *Maze Chase* media shows an 85.6% effect on students' learning interest, 73% effect on student' creativity, and 86.6% effect on students' learning outcomes. It can be seen that the utilization of the *Maze Chase* media effectively improves the three crucial aspects.

Keywords: *Maze Chase*, interactive narrative, learning interest, creativity, learning outcomes, history class.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Perkembangan digital secara masif mendorong pendidikan merespon berbagai tantangan sekaligus memanfaatkan kesempatan yang signifikan. Peran pendidikan dalam membentuk karakter individu menjadi aspek krusial dalam menciptakan masyarakat yang lebih terbuka terhadap perubahan serta mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan tantangan global. Sebagai salah satu pemegang peran sentral pendidikan sebagai fasilitator proses belajar mengajar, peran guru bukan sebatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi guru juga diharapkan mampu menyampaikannya secara relevan dan menarik bagi peserta didik. Peran guru kini bertransformasi dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis.¹ Dengan memanfaatkan metode dan alat yang inovatif, guru dapat menghadirkan proses belajar yang menarik serta kontekstual, sehingga mampu menumbuhkan minat serta partisipasi aktif siswa.²

Berdasarkan hasil observasi dalam program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 9 Surabaya, khususnya di kelas X, melalui survei yang diberikan pada 62 siswa kelas X SMA terkait pelaksanaan proses pembelajaran selama semester gasal menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran dan metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap antusiasme dan minat siswa untuk belajar sejarah. Sebanyak 42 siswa menjawab bahwa pembelajaran sejarah menggunakan permainan edukatif atau simulasi sejarah mampu membantu mereka memahami materi sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu mengatasi persepsi negatif terhadap mata pelajaran sejarah, yang selama ini kerap dianggap sulit dan membosankan. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga pemahaman terhadap konsep sejarah menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Selain meningkatkan minat, penggunaan media belajar juga berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas siswa. Sebanyak 54 siswa setuju bahwa penggunaan media interaktif seperti peta digital dan permainan edukatif memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui pendekatan yang lebih inovatif. Siswa mampu berpikir kritis dan menghubungkan berbagai peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Berdasarkan hasil survei menunjukkan penggunaan media interaktif memberikan dampak yang lebih signifikan dalam mendukung peningkatan capaian belajar siswa daripada metode pembelajaran yang

bersifat konvensional. Sebanyak 30 siswa menyatakan tidak puas dengan hasil belajar yang mereka dapatkan ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional. Media yang variatif membantu siswa memahami materi lebih cepat karena informasi disampaikan dalam bentuk visual dan audio yang lebih mudah dipahami. Selain itu, aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung mampu mengoptimalkan proses pengolahan informasi dan meningkatkan pemahaman terhadap konten sejarah. Oleh karena itu, penggunaan media belajar efektif dalam mendorong minat dan kreativitas siswa, sekaligus berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pendidik dapat mengadopsi berbagai alternatif dalam pembelajaran, seperti menerapkan metode atau media yang lebih interaktif. Pendekatan ini membantu memvisualisasikan materi dan mengurangi kebosanan siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi modern, seperti platform daring, aplikasi edukasi, dan permainan interaktif, dapat meningkatkan pengalaman belajar.³ Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan dan kritis analisis peserta didik, serta merangsang kemampuan berpikir kreatif dan bekerja sama antar siswa. Dengan cara ini, proses belajar sejarah menjadi tidak sekadar menarik, melainkan juga memberikan pemahaman yang lebih substansial, membantu peserta didik memahami relevansi peristiwa sejarah dalam kehidupan mereka saat ini.

Dalam praktik kegiatan belajar mengajar sehari-hari sering dihadapkan dengan permasalahan pembelajaran sejarah identik dengan paradigma pelajaran yang membosankan yang sering kali muncul. Karena tidak adanya pengembangan yang menarik dan relevan menyebabkan tidak ada keselarasan antara pendidik dan peserta didik. Kesadaran akan persepsi negatif terhadap pelajaran sejarah sebagai sesuatu yang monoton merupakan hal yang umum terjadi. Tingginya kebutuhan akan peningkatan partisipasi siswa mendorong pentingnya menghadirkan media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif.⁴

Sebagai media ajar interaktif, *Wordwall.net* menjadi pilihan platform daring yang menyajikan fitur permainan edukatif yang bervariasi serta tersedia secara gratis. *Wordwall* merupakan platform bermain yang dapat digunakan untuk memberikan kuis dilengkapi dengan fitur-fitur permainan. Penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif dapat menjadi terobosan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bebas dari rutinitas yang monoton, karena dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran hingga alat penilai yang menyenangkan.⁵ Hal ini sejalan dengan pendapat Ryan Dellos dalam (Andari, 2020) bahwa melalui penerapan

¹ Sutikno, M. S. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN* (Nurlaeli, Ed.; 1st ed.). CV. Adanu Abimata

² Rizal, A. S. (2023). *Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital*. Attanwir : Jurnal Kajian Keislaman Dan Pendidikan, 14(1).

³ Susilo, A. A. (2020). *Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(2), 79

⁴ Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.

⁵ Wandira, I., Hardin, Ali, A., & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 876–888.

pembelajaran berbasis permainan, memungkinkan siswa untuk mengasah daya pikir kritis, menyelesaikan permasalahan, dan melakukan refleksi terhadap proses belajar mereka.⁶

Platform *wordwall* memiliki kurang lebih sebanyak 18 fitur permainan interaktif yang sebagian besar dapat digunakan secara gratis, serta pilihan berbayar untuk fitur premium. Fitur-fitur tersebut terdiri dari permainan mencari kata, kuis, kotak misteri, *Maze Chase* dan masih banyak lagi. Untuk menggunakannya siswa hanya perlu mengakses permainan melalui link yang telah dibuat oleh guru dalam *wordwall* sebelumnya tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu. Salah satu fitur permainan yang menarik untuk digunakan adalah *Maze Chase*. Dalam fitur ini peserta didik akan ditantang untuk mencari jawaban yang tepat dan menghindari bahaya selama upaya pencarian jawaban dalam labirin. Selain menyenangkan, fitur ini juga melatih kemampuan fokus siswa.⁷

Dari hasil riset yang dikembangkan oleh Sodiqi (2024) yang berjudul "*Development of the Maze Chase Game in Guided Discovery Learning on Student Learning Outcomes*" memperoleh hasil bahwa penggunaan pengembangan media permainan *Maze Chase* dalam pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap tes ketuntasan klasikal, tes rata-rata, dan tes pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.⁸ Berdasarkan penelitian lainnya yang diteliti Kurnia (2023) menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan pada kognitif siswa. Pembelajaran yang mengintegrasikan video sebagai sumber belajar dan *Wordwall* sebagai media evaluasi interaktif mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.⁹ Dengan pendekatan ini, proses evaluasi tidak sekadar menjadi kegiatan menjawab soal, melainkan dikemas dalam bentuk permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Kajian terdahulu yang relevan juga berasal dari Darajat (2024) menunjukkan hasil bahwa terdapat perubahan positif dalam kemampuan akademik siswa. Menurut peneliti penerapan media belajar akan berakibat pada kondisi motivasi siswa dalam belajar dan secara tidak langsung menentukan capaian belajar siswa.¹⁰ Penelitian lainnya oleh Fitriawan (2024) mendapatkan hasil bahwa pasca menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan terdapat peningkatan persentase ketuntasan peserta didik pada materi wawasan Nusantara.¹¹ Kajian terdahulu yang relevan juga

dilakukan oleh Khotimah (2024) menunjukkan hasil bahwa sebagai media pembelajaran interaktif pengaplikasian *wordwall* dinilai efektif. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mengkaji terkait langkah-langkah penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran gratis dan mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.¹²

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif serta menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan satu variabel independen (X) berupa media *Maze Chase* dengan narasi interaktif, variabel dependen (Y1) minat belajar, variabel (Y2) kreativitas dan variabel (Y3) hasil belajar siswa. Dalam desain penelitian ini subjek dibagi ke dalam dua kelompok utama, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk membandingkan hasil perlakuan. Sebagai kelompok eksperimen, digunakan kelas X-1 SMA Negeri 9 Surabaya dengan jumlah peserta sebanyak 36 siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media "*Maze Chase*" dengan integrasi elemen narasi interaktif, sedangkan kelompok kontrol sebanyak 36 siswa dari kelas X-2 SMA Negeri 9 Surabaya menggunakan media Quizziz dengan narasi interaktif.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, studi ini menerapkan teknik pengumpulan data melalui:

a. *Pre Test* dan *Post Test*

Untuk mengetahui perubahan hasil belajar, *pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran sebagai tolak ukur awal, dan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran sebagai indikator pencapaian siswa. Dalam tes ini menggunakan soal pilihan ganda yang telah dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran sejarah yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif.

b. Angket

Angket ditujukan untuk mengukur minat siswa pada pembelajaran sejarah. Digunakan angket yang disusun berdasarkan skala Likert dengan rentang

⁶ Andari, R. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot! pada pembelajaran fisika*. ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 6(1), 135-137.

⁷ Widiyanti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD*. Research and Development Journal of Education, 8(2), 617.

⁸ Sodiqi, K. I. S., Parmin, Widiyatmoko, A., & Amelia, R. N. (2024). *Development of the Maze Chase Game in Guided Discovery Learning on Student Learning Outcomes*. Journal of Environmental and Science Education, 4(1).

⁹ Kurnia, N., Putera Permana, E., Permatasari, (2023). *Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Jurnal Simki Pedagogia, 6, 589-598.

¹⁰ Darajat, A., Ramadani, D., & Jamilah. (2024). *Wordwall Games Based Media To Improve Students ' Learning Outcomes*. Journal Civics And Social Studies, 8(1), 111-120.

¹¹ Fitriawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Raoyani, L. N. A., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). *Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya*. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(3), 10473-10486

¹² Khotimah, S. P. N., Intan, N., & Viratama, I. P. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Belajar Yang Kreatif dan Efektif Dengan Wordwall*. Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN, 4(12), 41-50.

skor 1 sampai 4. Skor 1 menunjukkan tingkat yang paling rendah, dan skor 4 menunjukkan tingkat yang paling tinggi, di mana siswa memberikan penilaian terhadap pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

c. Soal Terbuka

Soal terbuka ditujukan untuk mengukur kreativitas siswa. Soal ini dilengkapi dengan rubrik penilaian yang telah disesuaikan dengan indikator pada teori yang akan digunakan sebagai tolak ukur. Untuk menilai aspek kualitatif dalam tugas terbuka, digunakan rubrik penilaian yang juga berbasis skala Likert dengan rentang nilai 1–4.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi berfungsi untuk meninjau keselarasan media pembelajaran dengan kurikulum, analisis hasil tugas siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dan bukti visual mengenai keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah data berhasil dikumpulkan, data tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh temuan penelitian. Sebelumnya instrumen yang digunakan dalam penelitian telah melalui uji instrumen yaitu uji validitas dan realibilitas. Guna membuktikan hipotesis penelitian, langkah analisis data dilakukan melalui teknik-teknik sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui data penelitian berdistribusi secara normal atau tidak, digunakan uji normalitas. Secara spesifik, penelitian ini menerapkan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S Test). Dasar pengampilan keputusannya adalah data dianggap normal jika $p\text{-value} > 0.05$ (H_0 diterima). Dan data dianggap tidak normal jika $p\text{-value} \leq 0.05$ (H_0 ditolak).

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah pemeriksaan penting dalam regresi linear. Tujuannya untuk mengetahui apakah varians residual (sisaan) bersifat tidak konstan atau berubah-ubah seiring dengan perubahan nilai variabel independen. Apabila varians residual tidak konstan, artinya terjadi heteroskedastisitas. Kondisi ini bisa membuat estimasi regresi menjadi tidak efisien dan kesimpulan yang ditarik menjadi tidak dapat diandalkan. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah jika $p\text{-value} > 0.05$ menunjukkan tidak ada heteroskedastisitas, artinya model regresi memenuhi asumsi bahwa varians residualnya konstan. Jika $p\text{-value} \leq 0.05$, maka terdapat heteroskedastisitas, yang berarti varians residual tidak konstan.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas diperlukan untuk menguji apakah keterkaitan antara variabel independen (Media *Maze Chase* dengan Narasi Interaktif) dan dependen terikat (minat belajar, kreativitas, dan hasil belajar siswa) berbentuk linear. Dasar keputusannya adalah apabila $p\text{-value}$ (Sig.) > 0.05 , maka hubungan linear. Jika $p\text{-value}$ (Sig.) ≤ 0.05 , maka hubungan tidak linear.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk melihat hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) digunakan model regresi linier sederhana. Dalam studi ini variabel X adalah media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif, variabel Y1 adalah minat belajar, variabel Y2 adalah kreativitas, dan variabel Y3 adalah hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan pada 14 - 25 Mei 2025. Sebelum pemberian pembelajaran menggunakan media *Maze Chase*, sebelumnya siswa telah melakukan *pre test* untuk menilai tingkat pemahaman awal siswa. Setelah penerapan media *Maze Chase*, siswa mengerjakan *post test* untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya penulis memberikan instrumen angket respon penggunaan media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif dan angket untuk mengukur minat belajar siswa.

2. Hasil Instrumen

a. Angket respon penggunaan media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif

Angket respon penggunaan media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui hasil analisis persentase respon siswa sebesar 73,9% yang menunjukkan respon siswa terhadap media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif berada pada kategori **baik**.

b. Angket respon minat belajar siswa

Untuk mengukur perkembangan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran, penulis menggunakan angket respon minat belajar siswa. Hasil respon menunjukkan persentase sebesar 74,3% yang menandakan respon minat belajar siswa berada pada kategori **baik**.

c. Instrumen soal terbuka

Instrumen soal terbuka digunakan untuk mengukur kreativitas siswa. Setelah menyelesaikan permainan edukatif *Maze Chase* yang menyajikan misi sejarah secara interaktif, siswa diberikan tugas terbuka berupa narasi imajinatif, yaitu membayangkan diri mereka sebagai bagian dari Wali Songo dan menentukan metode dakwah yang akan digunakan untuk menyebarkan agama Islam di Nusantara. Tugas ini ditujukan untuk menggali kemampuan daya pikir kreatif siswa, terutama dalam konteks sejarah kebudayaan Islam, dan dianalisis melalui empat indikator berpikir divergen menurut Guilford, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hasil yang diperoleh menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 72 berada pada kategori **baik**.

d. Instrumen pre test post test

Penilaian *pre test* dan *post test* digunakan sebagai alat untuk menilai capaian belajar siswa, baik sebelum pemberian stimulus dan setelah pemberian stimulus. Berdasarkan hasil *post-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 88 dan tergolong dalam kategori penilaian **sangat baik**.

3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengambilan data, selanjutnya dilakukan analisis data. Adapaun hasil analisis sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar

Tests of Normality						
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Stat	df	Sig.
Pretest X1	.142	36	.064	.894	36	.002
Posttest X1	.115	36	.200*	.928	36	.021
Pretest X2	.123	36	.187	.948	36	.092
Posttest X2	.135	36	.094	.905	36	.005

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan analisis uji normalitas yang disajikan dalam tabel, didapatkan informasi krusial bahwa nilai signifikansi (Sig.) baik untuk data *PreTest* maupun *PostTest* berada di atas ambang batas 0,05. Temuan ini secara tegas mengindikasikan bahwa distribusi data pada kedua kelompok tersebut adalah normal, memenuhi salah satu asumsi statistik penting untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 2. Uji Normalitas Variabel Minat Belajar

Tests of Normality						
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Stat	df	Sig.
Minat Belajar (Eksperimen)	.086	36	.200*	.971	36	.464
Minat Belajar (Kontrol)	.099	36	.200*	.967	36	.342

Tabel hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data minat belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol secara konsisten melebihi 0,05. Temuan ini penting karena mengonfirmasi bahwa data pada kedua kelompok tersebut memiliki distribusi normal, sebuah asumsi krusial yang sering dibutuhkan untuk analisis statistik inferensial lebih lanjut.

Tabel 3. Uji Normalitas Variabel Kreativitas Siswa

Tests of Normality						
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat	df	Sig.	Stat	df	Sig.
Pretest Kreativitas (Eksperimen)	.157	36	.025	.946	36	.078
Posttest Kreativitas (Eksperimen)	.128	36	.147	.955	36	.150
Pretest Kreativitas (Kontrol)	.160	36	.020	.942	36	.059
Posttest Kreativitas (Kontrol)	.155	36	.029	.932	36	.029

Melalui analisis uji normalitas yang ditampilkan pada tabel di atas, diperoleh konfirmasi bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua data tersebut melebihi 0,05. Ini adalah indikasi kuat bahwa kedua kelompok data tersebut memenuhi asumsi distribusi

normal, yang penting untuk validitas analisis statistik selanjutnya.

b. Uji Heteroskedastisitas

Untuk mengidentifikasi keberadaan heteroskedastisitas dalam penelitian ini, digunakan Uji Glejser. Metode ini dianggap paling sesuai karena dirancang secara spesifik untuk mengungkap adanya hubungan sistematis antara variabel-variabel independen dengan nilai absolut residual, sehingga memberikan deteksi yang lebih akurat.

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Minat Belajar siswa

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.425	7.376		.736	.467
Media Maze Chase	.006	.089	.011	.062	.951

a. Dependent Variable: ABS_RES_Y1

Nilai signifikansi (Sig.) variabel "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi" dalam *output* regresi tercatat sebesar 0,951. Nilai ini jauh di atas ambang batas umum signifikansi ($\alpha = 0,05$), secara statistik menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas. Konsekuensinya, model regresi yang diterapkan dalam penelitian ini dinilai valid karena tidak mengalami masalah varians residual yang tidak konstan.

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan kreativitas Siswa

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.234	7.007		.319	.752
Media Maze Chase	.027	.085	.055	.323	.749

a. Dependent Variable: ABS_RES_Y2

Dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,749 untuk variabel "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi" pada *output* regresi yang jauh di atas tingkat signifikansi yang umum diterima (0,05), terkonfirmasi bahwa variabel bebas tersebut tidak menyebabkan masalah heteroskedastisitas. Kondisi ini menegaskan bahwa model regresi yang digunakan dapat diandalkan dan estimasinya efisien.

Tabel 6. Uji Heteroskedastisitas Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Hasil Belajar Siswa

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.850	6.508		1.513	.139
Media Maze Chase	-.063	.079	-.135	-.794	.433

a. Dependent Variable: ABS_RES_Y3

Analisis regresi menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,433 untuk variabel "Media Maze Chase dengan integrasi elemen narasi". Mengingat nilai ini melampaui tingkat signifikansi 0,05,

terbukti bahwa varians residual adalah konstan (homoskedastisitas). Dengan demikian, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi penting dan dapat diandalkan.

c. Uji Linearitas

Untuk memvalidasi bahwa hubungan antara variabel bebas "Media Maze Chase dengan Narasi Interaktif" dan variabel terikat yang mencakup minat belajar, kreativitas, serta hasil belajar siswa, mengikuti pola linear, uji linearitas harus dilakukan. Pengujian ini esensial untuk memastikan kelayakan penerapan model statistik tertentu.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Minat Belajar Siswa

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Minat Belajar Siswa * Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi	Between Groups	(Combined)	1773.583	17	104.328	13.303	<.001
		Linearity	1638.145	1	1638.145	208.878	<.001
		Deviation from Linearity	135.438	16	8.465	1.079	.435
	Within Groups	141.167	18	7.843			
Total		1914.750	35				

Berdasarkan tabel di atas dilakukan analisis hubungan antara Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Minat Belajar Siswa. Dengan nilai $p > 0,05$ yang teramati, terbukti secara statistik bahwa terdapat pengaruh signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Maze Chase secara nyata memengaruhi peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Kreativitas Siswa

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Kreativitas Siswa * Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi	Between Groups	(Combined)	2103.972	17	123.763	11.787	<.001
		Linearity	1932.520	1	1932.520	184.050	<.001
		Deviation from Linearity	171.452	16	10.716	1.021	.480
	Within Groups	189.000	18	10.500			
Total		2292.972	35				

Berdasarkan tabel di atas dilakukan analisis hubungan antara Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Kreativitas Siswa. Dengan nilai p yang lebih besar dari 0,05, hubungan yang diamati menunjukkan signifikansi statistik. Hal ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media Maze Chase secara nyata berkontribusi pada peningkatan kreativitas siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Hasil Belajar Siswa

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Hasil Belajar Siswa * Media Maze	Between Groups	(Combined)	2002.639	17	117.802	15.264	<.001
		Linearity	1855.540	1	1855.540	240.430	<.001
		Deviation from Linearity	147.099	16	9.194	1.191	.358

Chase dengan Integrasi Elemen Narasi	Within Groups	138.917	18	7.718		
	Total	2141.556	35			

Berdasarkan tabel di atas dilakukan analisis hubungan antara Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi dengan Hasil Belajar Siswa. Nilai p yang melampaui 0,05 mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Maze Chase memiliki pengaruh signifikan terhadap capaian hasil belajar siswa.

d. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam analisis statistik, model regresi sederhana diterapkan untuk menginvestigasi hubungan kausal antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Model ini memungkinkan kuantifikasi sejauh mana perubahan pada X dapat memprediksi perubahan pada Y.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi pada Minat Belajar Siswa

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.772	6.136		.126	.901
	media	.985	.069	.925	14.190	<.001

a. Dependent Variable: minat

Dari hasil analisis koefisiensi regresi variabel X yaitu Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif menunjukkan hasil positif. Nilai intersep (konstanta) sebesar 0,772 mengindikasikan bahwa ketika variabel bebas "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif" (X) berada pada nilai nol atau tidak berpengaruh, variabel terikat "Minat Belajar Siswa" (Y1) akan memiliki nilai rata-rata sebesar 0,772. Nilai koefisien regresi sebesar 0,985 untuk variabel "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif" mengindikasikan adanya hubungan positif yang kuat. Secara spesifik, setiap kenaikan satu unit pada variabel bebas tersebut akan berkorelasi dengan peningkatan sebesar 0,985 poin pada variabel terikat, yaitu minat belajar siswa.

Tabel 11. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif pada Minat Belajar Siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.925 ^a	.856	.851	2.85227

a. Predictors: (Constant), media

b. Dependent Variable: minat

Mengacu pada data yang disajikan dalam tabel, nilai r -square sebesar 0,856 mengindikasikan bahwa 85,6% dari variasi dalam variabel terikat dapat dijelaskan oleh pengaruh "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif". Nilai ini juga mencerminkan besarnya signifikansi pengaruh variabel bebas tersebut. Sehingga dapat diketahui persentase pengaruh Media Maze Chase dengan

Integrasi Elemen Narasi Interaktif sebesar 0,856 atau 85,6%.

Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif pada Kreativitas Siswa

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.001	7.121		.421	.676
media	.929	.097	.855	9.600	.000

a. Dependent Variable: kreativitas

Merujuk pada hasil output berikut menunjukkan jika koefisiensi regresi variabel X yaitu Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif menunjukkan hasil positif. Nilai konstanta sebesar 3.001 mengindikasikan apabila tidak terdapat pengaruh dari variabel X yaitu Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif maka nilai dari variabel Y2 yaitu Kreativitas Siswa akan sebesar 3.930. Nilai koefisien regresi untuk variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif sebesar 929 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan dalam penggunaan Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif akan meningkatkan Kreativitas Siswa sebesar 929 poin.

Tabel 13. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif pada Kreativitas Siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.855 ^a	.730	.723	1.257

a. Predictors: (Constant), media

b. Dependent Variable: kreativitas

Mengacu pada data yang disajikan dalam tabel, nilai *R-square* sebesar 0,843 mengindikasikan bahwa 84,3% dari variasi dalam variabel terikat dapat dijelaskan oleh pengaruh "Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif". Sekaligus mencerminkan besarnya signifikansi pengaruh variabel bebas tersebut. Sehingga dapat diketahui persentase pengaruh Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif sebesar 0,730 atau 73%.

Tabel 14. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif pada Hasil Belajar Siswa

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-4.281	6.240		-.686	.497
media	1.049	.071	.931	14.852	<.001

a. Dependent Variable: hasil

Mengacu pada hasil output berikut menunjukkan jika koefisiensi regresi variabel X yaitu Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif menunjukkan hasil positif. Nilai konstanta sebesar -4.281 mengindikasikan apabila tidak terdapat pengaruh dari variabel X yaitu Media

Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif maka hasil belajar siswa (variabel Y3) diperkirakan akan berada pada -3.232. Nilai koefisien regresi untuk variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif sebesar 1.049 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan dalam penggunaan Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif akan meningkatkan Hasil Belajar Siswa sebesar 1.049 poin.

Tabel 15. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif pada Hasil Belajar Siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.931 ^a	.866	.863	2.90038

a. Predictors: (Constant), media

b. Dependent Variable: hasil

Menurut data yang disajikan dalam tabel diatas menunjukkan nilai *r Square* sebesar 0,866 sebagai besar nilai signifikansi dari besarnya pengaruh Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif. Sehingga dapat diketahui persentase pengaruh Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif sebesar 0,866 atau 86,6%.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji pengaruh Media Maze Chase dengan integrasi narasi interaktif terhadap minat, kreativitas dan hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Surabaya. Selain itu, studi ini juga akan mengukur tingkat signifikansi dampak media tersebut terhadap ketiga aspek pembelajaran siswa tersebut.

Hipotesis pertama, berbunyi "Terdapat pengaruh Media Maze Chase dengan Integrasi Elemen Narasi Interaktif terhadap minat belajar siswa". Berdasarkan nilai pada *r Square*, variabel Media Maze Chase dengan integrasi narasi interaktif memberikan pengaruh sebesar 85,6% terhadap perubahan pada minat belajar siswa. Adapun 14,4% dari variabilitas tersebut dijelaskan oleh variabel-variabel eksternal atau faktor-faktor lain yang tidak teridentifikasi dalam model. Hal ini berarti bahwa semakin intensif dan optimal penerapan Media Maze Chase dengan integrasi narasi interaktif, maka minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah juga akan semakin meningkat secara signifikan.

Berdasarkan teori *Cone of Experience* yang dikembangkan oleh Edgar Dale, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan belajar siswa, terutama ketika media tersebut melibatkan pengalaman langsung. Dalam konteks ini, *Maze Chase* memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya mendengar atau membaca materi sejarah, tetapi juga mengalami pembelajaran secara langsung melalui simulasi digital dan narasi interaktif. Saat siswa memainkan *Maze Chase*, mereka menjalankan misi sejarah yang memerlukan pengambilan keputusan,

pemecahan masalah, serta keterlibatan emosional terhadap alur cerita.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media *Maze Chase* yang terintegrasi dengan elemen narasi interaktif, siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan berbasis cerita sejarah di dalam sebuah permainan. Pada tahap ini, muncul harapan (*expectancy*) dalam diri siswa. Ketika mereka berhasil menjawab beberapa pertanyaan dengan benar dan mendapatkan poin, kepercayaan diri mereka meningkat.

Di sisi lain, kegiatan ini juga memberikan nilai (*value*) yang tinggi terhadap tugas yang mereka kerjakan. Permainan *Maze Chase* tidak hanya menyajikan soal secara langsung, tetapi membalutnya dalam alur cerita yang menarik, seperti menjelajah masa kejayaan kerajaan Islam di Nusantara atau memecahkan teka-teki sejarah untuk keluar dari labirin waktu. Nilai tinggi ini mendorong keterlibatan penuh mereka, bukan karena tuntutan guru atau nilai akhir saja, tetapi karena mereka benar-benar tertarik dan menikmati prosesnya.

Selain itu, muncul pula harapan hasil (*expectancy for success and subjective task value*), di mana siswa tidak hanya yakin bisa menyelesaikan tugas, tetapi juga percaya bahwa hasilnya akan memberikan dampak positif. Misalnya, mereka tahu bahwa jika mampu menjawab semua tantangan dengan benar, mereka tidak hanya akan mendapatkan nilai tinggi, tetapi juga akan diapresiasi oleh guru atau bahkan ditampilkan sebagai pemain terbaik di papan skor kelas. Kombinasi antara keyakinan akan keberhasilan dan keyakinan bahwa keberhasilan itu bernilai secara pribadi dan sosial, memperkuat motivasi internal siswa.

Dalam aktivitas ini, nilai tugas (*task value*) sangat kuat, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Nilai intrinsik tampak dari minat pribadi siswa terhadap bentuk pembelajaran berbasis permainan yang mendorong eksplorasi, penemuan, dan keterlibatan emosional siswa. Penggunaan *Maze Chase* ini secara konsisten membangun *self-efficacy* (efikasi diri) siswa. Ketika mereka mengerjakan soal-soal dengan benar, naik level, dan mengalahkan tantangan dalam permainan, mereka mulai percaya bahwa mereka bisa memahami materi sejarah dengan baik. Efikasi diri ini terlihat dari keberanian mereka untuk mencoba lagi saat gagal, meminta penjelasan saat tidak memahami narasi soal, dan meningkatkan kecepatan serta ketepatan menjawab di percobaan berikutnya.

Melalui penjabaran di atas dapat diketahui bahwa penerapan media *Maze Chase* dengan integrasi elemen narasi interaktif yang didasarkan pada teori *Cone of Experience* milik Edgar Dale berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sesuai dengan *Expectancy-Value Theory* dan berhasil menjawab hipotesis pertama "Terdapat pengaruh Media *Maze Chase* dengan Narasi Interaktif terhadap minat belajar siswa" hipotesis diterima.

Hipotesis kedua, berbunyi "Terdapat pengaruh Media *Maze Chase* dengan Integrasi Elemen Narasi

Interaktif terhadap kreativitas siswa". Berdasarkan nilai pada *r Square*, variabel Media *Maze Chase* dengan integrasi narasi interaktif memberikan pengaruh sebesar 73% terhadap perubahan pada kreativitas siswa. Adapun sisa 27% dari variasi tersebut dapat diatribusikan pada pengaruh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model. Hal ini berarti bahwa semakin intensif dan optimal penerapan Media *Maze Chase* dengan integrasi narasi interaktif, maka kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah juga akan semakin meningkat secara signifikan.

Maze Chase sebagai media interaktif digital sejalan dengan konsep *Cone of Experience* dari Edgar Dale, karena menyediakan pembelajaran melalui pengalaman langsung yang melibatkan siswa secara aktif. Pada saat yang sama, permainan ini juga mendorong pengembangan kreativitas siswa melalui tugas terbuka berupa narasi imajinatif, yaitu membayangkan diri mereka sebagai bagian dari Wali Songo dan menentukan metode dakwah yang akan digunakan untuk menyebarkan agama Islam di Nusantara. Tugas ini dirancang untuk menggali kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam konteks sejarah kebudayaan Islam, dan dianalisis melalui empat indikator berpikir divergen menurut Guilford, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Pada aspek *fluency* (kelancaran berpikir), siswa menunjukkan kemampuan menghasilkan berbagai ide terkait metode dakwah yang dapat mereka pilih. Beberapa siswa menyebutkan pendekatan melalui pertunjukan seni seperti wayang, gamelan, atau syair berbahasa lokal; yang lain mengusulkan metode pendidikan melalui pendirian pesantren keliling, hingga pendekatan sosial melalui pemberdayaan masyarakat maritim atau petani.

Pada aspek *flexibility* (keluwesan berpikir), tampak bahwa siswa mampu berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain yang berbeda secara konteks maupun karakter. Ada yang menggabungkan dakwah lewat seni dengan strategi politik lokal. Beberapa siswa juga mampu menyesuaikan pendekatan dakwah berdasarkan karakteristik masyarakat daerah tertentu, misalnya pendekatan persuasif berbasis budaya di Jawa, dan pendekatan edukatif melalui dialog terbuka.

Originality (keaslian ide) muncul dalam jawaban-jawaban yang menawarkan metode dakwah non-konvensional namun tetap kontekstual, seperti menciptakan permainan tradisional bermuatan ajaran Islam, menulis syair atau lagu berisi pesan moral Islami dalam bahasa lokal, atau menggunakan simbol-simbol alam sebagai media penyampaian nilai-nilai tauhid. Sedangkan pada aspek *elaboration* (perincian ide), siswa menguraikan alasan pemilihan metode dakwah tersebut secara mendalam dan logis. Mereka menjelaskan bahwa pendekatan yang lembut dan berbasis budaya akan lebih mudah diterima oleh masyarakat lokal yang masih memegang erat tradisi leluhur.

Secara keseluruhan, tugas ini menunjukkan bahwa integrasi media *Maze Chase* yang memancing rasa ingin tahu dan pelibatan emosional siswa, diikuti

dengan tugas naratif terbuka, mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam memahami sejarah. Hal ini sejalan dengan Teori Kreativitas Guilford, di mana siswa tidak hanya mengingat peristiwa sejarah, tetapi juga memprosesnya secara kritis dan imajinatif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hipotesis ketiga, berbunyi “Terdapat pengaruh Media *Maze Chase* dengan Narasi Interaktif terhadap hasil belajar siswa”. Berdasarkan nilai pada r Square, variabel Media *Maze Chase* dengan integrasi narasi interaktif memberikan pengaruh sebesar 86,6% terhadap perubahan pada hasil belajar siswa. Sedangkan 13,4% dari variabilitas tersebut dijelaskan oleh variabel-variabel eksternal atau faktor-faktor lain yang tidak teridentifikasi dalam model. Implikasi dari temuan ini adalah semakin intensif dan optimal penerapan Media *Maze Chase* dengan integrasi narasi interaktif, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah juga akan semakin meningkat secara signifikan.

Teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale menekankan bahwa dengan melibatkan diri secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna dan berkesan. Media *Maze Chase*, terutama jika dikombinasikan dengan soal naratif interaktif, berada pada kategori “simulasi aktif dan pengalaman digital” yang menyerupai dunia nyata. Melalui pelaksanaan misi, siswa didorong untuk beralih dari penerimaan informasi pasif menjadi partisipan aktif. Mereka terlibat dalam eksplorasi mendalam tentang sejarah, pengambilan keputusan strategis, dan pemecahan masalah, yang secara kolektif menyajikan sebuah simulasi pengalaman yang kaya dan otentik.

Selain itu, proses berpikir siswa dalam pembelajaran ini tercermin secara bertahap sesuai dengan ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom. Pada tingkat pengetahuan, siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan dasar seperti nama tokoh, waktu, dan tempat dalam proses Islamisasi, yang melatih kemampuan mengingat mereka. Kemudian, pada tahap pemahaman, siswa diminta menjelaskan alasan keberhasilan dakwah di suatu wilayah atau menafsirkan makna tindakan tokoh sejarah, terutama melalui narasi singkat dalam permainan. Proses pembelajaran berlanjut ke tingkat penerapan, di mana siswa menerapkan konsep dakwah Islam dalam konteks misi, seperti menyusun langkah-langkah strategis penyebaran Islam di wilayah fiktif berdasarkan peta permainan.

Selanjutnya, kemampuan analisis terlihat saat siswa membedakan pendekatan dakwah antar tokoh atau membandingkan strategi Wali Songo dengan pendekatan lain. Melalui simulasi ini, siswa mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dan menelaah pengaruh budaya lokal terhadap Islamisasi. Pada tingkat sintesis, siswa diminta merancang skenario penyebaran Islam secara kreatif sesuai konteks misi, seperti menyusun pendekatan dakwah baru yang menggabungkan nilai budaya lokal dan prinsip ajaran Islam. Terakhir, pada tahap evaluasi, siswa diminta untuk menilai efektivitas strategi tokoh tertentu dan memberikan justifikasi terhadap pilihannya

berdasarkan argumentasi historis. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat berbasis bukti, dan mengevaluasi keputusan sejarah secara reflektif.

Berdasarkan penjelasan di atas penggunaan media *Maze Chase* juga menunjukkan peningkatan hasil belajar. Melalui pengalaman bermain yang komprehensif, mulai dari mengingat hingga menciptakan, *Maze Chase* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menginternalisasi informasi sejarah, tetapi juga menerapkan dan menganalisisnya dalam konteks aplikatif, yang sebelumnya telah dibuktikan dari peningkatan hasil belajar.

Hipotesis keempat, berbunyi “Terdapat pengaruh signifikan Media *Maze Chase* dengan Narasi Interaktif terhadap minat, kreativitas dan hasil belajar siswa”. Melalui analisis statistik menunjukkan nilai pada r Square, variabel Media *Maze Chase* dengan integrasi narasi interaktif memberikan pengaruh sebesar 85,6% terhadap minat belajar siswa, 73% terhadap kreativitas siswa, dan 86,6% terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *Maze Chase* dengan narasi interaktif dapat mendorong ketiga aspek tersebut secara simultan.

Berdasarkan Teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale, pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui pengalaman aktif lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat pasif. Dalam konteks ini, *Maze Chase* memberikan pengalaman belajar berbasis simulasi digital interaktif. Siswa tidak hanya membaca atau mendengar materi, tetapi benar-benar menjalani alur cerita sejarah melalui permainan. Mereka menjalankan misi, menjawab tantangan, dan berinteraksi dengan narasi sejarah yang dirancang menyerupai pengalaman nyata. Hal ini menempatkan media *Maze Chase* pada bagian bawah kerucut pengalaman Dale, yang merupakan bentuk pembelajaran paling efektif dalam membangun keterlibatan dan retensi.

Keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan tersebut secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar, sebagaimana dijelaskan dalam *Expectancy-Value Theory* (EVT). Dalam teori ini, minat bukanlah entitas tunggal, melainkan merupakan hasil dari kombinasi dua faktor kunci yaitu harapan individu akan keberhasilan (*expectancy*) dalam menyelesaikan suatu tugas, dan seberapa besar nilai atau pentingnya tugas tersebut di mata individu (*task value*). Permainan *Maze Chase* dirancang dengan sistem tantangan bertingkat dan umpan balik instan yang membangun kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya. Di sisi lain, elemen visual, alur cerita, dan sistem penghargaan menjadikan tugas terasa penting dan menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan minat dan motivasi tersebut menjadi fondasi penting bagi pengembangan kreativitas siswa, yang dianalisis melalui Teori Kreativitas Guilford. Media ini memberikan ruang eksplorasi terbuka, seperti saat siswa diminta membayangkan diri mereka sebagai

bagian dari Wali Songo dan merancang metode dakwah. Dalam proses ini, tampak indikator berpikir divergen yang dijelaskan oleh Guilford: *fluency*, *flexibility*, *originality*, serta *elaboration*. Dengan demikian, *Maze Chase* tidak hanya mendorong keterlibatan emosional, tetapi juga menstimulasi proses berpikir kreatif siswa dalam memahami sejarah.

Selanjutnya, dari sisi hasil belajar, proses berpikir siswa dapat dijelaskan melalui Taksonomi Bloom. *Maze Chase* mendorong siswa untuk mengingat fakta sejarah dalam bentuk kuis interaktif, memahami narasi konteks sejarah, menerapkan strategi dakwah dalam situasi yang ditentukan, menganalisis pilihan-pilihan strategi, mengevaluasi keputusan tokoh sejarah, hingga menciptakan metode dakwah alternatif yang inovatif. Rangkaian aktivitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu memfasilitasi proses berpikir tingkat rendah hingga tinggi secara sistematis.

Dengan mengkaji keempat teori tersebut secara holistik, dapat disimpulkan bahwa media *Maze Chase* memberikan pengaruh simultan dan saling mendukung terhadap minat, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Pengalaman belajar konkret (*Cone of Experience*) meningkatkan motivasi belajar (EVT), motivasi yang tinggi menumbuhkan keterlibatan dalam aktivitas berpikir kreatif (Guilford), dan aktivitas berpikir kreatif serta terarah menjadikan siswa mampu menyelesaikan pembelajaran dengan hasil kognitif yang lebih tinggi (Bloom). Oleh karena itu, hipotesis keempat diterima karena didukung secara teoritis dan empiris melalui temuan data serta penguatan konsep lintas teori pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa implementasi media *Maze Chase* yang dilengkapi narasi interaktif memiliki kontribusi positif yang multidimensional dalam proses pembelajaran sejarah. Inovasi media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi (minat belajar), merangsang daya cipta (kreativitas), dan secara signifikan memperdalam pemahaman serta penguasaan materi sejarah pada siswa.

Pembelajaran yang dirancang secara interaktif melalui permainan digital mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi karena merasa tertantang, dihargai, dan menikmati proses belajar yang tidak monoton. Penyajian misi dan narasi yang dirancang secara kontekstual memungkinkan siswa untuk melampaui metode hafalan fakta sejarah. Mereka didorong secara aktif untuk terlibat dalam proses berpikir kritis, mengembangkan imajinasi, dan berlatih mengambil keputusan dalam skenario yang sangat mirip dengan pengalaman nyata. Hal ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat mendorong perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran relevan dan mereka percaya pada kemampuannya, maka dorongan

internal untuk belajar akan tumbuh dengan sendirinya. Proses ini kemudian membuka ruang untuk berpikir kreatif, memunculkan ide-ide baru, serta membentuk pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media *Maze Chase* membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek pengalaman langsung, motivasi, kreativitas, dan proses berpikir bertingkat mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang efektif, menarik, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Arif, M. (2011). *Pengantar Kajian Sejarah* (1st ed.). Yrama Media.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Syaddad, Ed.; 1st ed.). CV Kaaffah Learning Center.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar* (1st Ed.). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. (1983). *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Gerlach, V.G. dan Elly, D.P. (1980). *Teaching and Media: A Systemic Approach*. New Jersey Englewood Cliffs: Prentise-Hall.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kuntowijoyo. (2003) *Metodologi Sejarah*. Universitas Gadjah Mada.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (1st ed.). ERZATAMA KARYA ABADI.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar* (1st ed.). Prenada Media Group.
- Padiatra, A. M. (2020). *Ilmu Sejarah: Metode Dan Praktik*. JSI Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan pembelajaran* (1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan* (D. Ilham, Ed.; 1st ed.). Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

B. Jurnal Ilmiah

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 6(1), 135-137.
- Darojat, A., Ramadani, D., & Jamilah. (2024). Wordwall Games Based Media To Improve Students ' Learning Outcomes. *Journal Civics And Social Studies*, 8(1), 111-120.
- Edwinata, E., Darwis, & Ismiati. (2024). Media *Maze Chase* Games Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri. *JURNAL PROMKES*, 1(2).
- Erawati, E., Zulfa, & Meldawati. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Wordwall *Maze Chase* dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20301-20308.
- Fitrawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Raoyani, L. N. A., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10473-10486.
- Jubaeda, Handoyo, E., Wasino, Lestari, W., & Setiawan, D. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Geometris Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Maze Chase*. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(4), 426-436.
- Khasanah, K. N., Adyaputri, E., Khairi, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Maze Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Darul Ulum Palangka Raya. *JUKIM Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(5), 42-48.
- Khotimah, S. P. N., Intan, N., & Viratama, I. P. (2024). Meningkatkan Keterampilan Belajar Yang Kreatif dan Efektif Dengan Wordwall. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 4(12), 41-50.
- Kurnia, N., Putera Permana, E., Permatasari, C., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Profesi Guru, P., Nusantara, U., Kediri, P., Mojoroto, N., & Kediri, K. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6, 589-598.
- Mas, A. A., Putri, M., Putu, I., Janottama, A., Ketut, N., & Astuti, R. (2021). Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Sejarah Indonesia. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(2), 128-135.
- Nisa, R., & Rohmah, A. N. (2024). Pengaruh Game Edukasi Wordwall *Maze Chase* Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1).
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Intruksional*, 4(1), 27-33.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, N. H. O. S., & Anshori, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 849-858.
- Sagirani, T., Wahyuningtyas, N., Wulandari, S. H. E., & Oktaviani. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Website: Wordwall.net untuk Kemudahan Interaksi dan Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa. *KAIBON ABHINAYA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*.
- Simamora, R. S., Manalu, J. P., Haloho, H. D., & Sidiq, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 1-14.
- Sodiqi, K. I. S., Parmin, Widiyatmoko, A., & Amelia, R. N. (2024). Development of the *Maze Chase* Game in Guided Discovery Learning on Student Learning Outcomes. *Journal of Environmental and Science Education*, 4(1).
- Wandira, I., Hardin, Ali, A., & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 876-888.
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan *Maze Chase-Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 617.
- Windari, M. R., Prihatin, J., & Fikri, K. (2023). The Effectiveness of Digital Textbooks on Brain-based Learning assisted by Animated Videos and *Maze Chase-Wordwall* on Science Literacy Skills and Student Learning Outcomes. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 14(1), 79-88.