

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
KUARTET TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS XI SMAN 2 METRO**

(SKRIPSI)

Oleh:

Erlangga Angger Sajiwo

NPM 2213033029



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMAN 2 METRO

Oleh

ERLANGGA ANGER SAIWO

Minat belajar sejarah perlu ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 2 Metro, minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Research* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel sebanyak 69 siswa diperoleh melalui teknik *Purposive Sampling*, terdiri atas kelas eksperimen (33 siswa) yang menggunakan media Kartu Kuartet dan kelas kontrol (36 siswa) yang menggunakan metode konvensional berbasis PowerPoint. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar berupa *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas *Levene's Test*, dan uji hipotesis *Independent Samples t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat dari 78,000 menjadi 101,455 (naik 23,455 poin), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 74,944 menjadi 96,861 (naik 21,917 poin). Uji *Independent Samples t-Test* menghasilkan nilai *t* hitung sebesar -4,220 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kartu Kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro. Peningkatan minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, menunjukkan bahwa media Kartu Kuartet lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa dibandingkan metode konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Minat Belajar Sejarah

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING QUARTET CARD LEARNING MEDIA ON THE HISTORY LEARNING INTEREST OF GRADE XI STUDENTS AT SMAN 2 METRO

By

ERLANGGA ANGGER SAJIWO

History learning interest is an important factor in determining the success of the learning process. However, based on initial observations conducted at SMAN 2 Metro, the history learning interest of Grade XI students was still categorized as low. This condition calls for the implementation of more innovative and engaging learning media. This study aims to determine the effect of using Quartet Card learning media on the history learning interest of Grade XI students at SMAN 2 Metro in the 2025/2026 academic year. The research method used was an experimental method with a Quasi Experimental Research design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. A sample of 69 students was selected using the Cluster Purposive Sampling technique, consisting of an experimental class (33 students) using Quartet Card learning media and a control class (36 students) using conventional PowerPoint-based learning methods. Data were collected through a learning interest questionnaire administered as pretest and posttest, and analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, Levene's Test for homogeneity, and hypothesis testing using the Independent Samples t-Test with SPSS. The results showed that the average learning interest of the experimental class increased from 78.000 in the pretest to 101.455 in the posttest, a gain of 23.455 points. Meanwhile, the control class average increased from 74.944 to 96.861, a gain of 21.917 points. The Independent Samples t-Test yielded a t-value of -4.220 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, there is a significant effect of using Quartet Card learning media on the history learning interest of Grade XI students at SMAN 2 Metro. The increase in learning interest in the experimental class was greater than in the control class, suggesting that Quartet Card media is more effective in improving students' history learning interest compared to conventional learning methods.

Keywords: *Learning Media, Quartet Card, History Learning Interest*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
KUARTET TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS XI SMAN 2 METRO**

Oleh:

Erlangga Angger Sajiwo

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2026

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN KARTU KUARTET
TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS XI SMAN 2 METRO**

Nama Mahasiswa : Erlangga Angger Sajiwo

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213033029

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**1. MENYUTUJUI
Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ema Agustina, M.Pd.

NIP. 198901282024062001

Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506302023211005

2. MENGETAHUI

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP. 197411082005011003

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Ema Agustina, M.Pd.



Sekretaris

: Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.





2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juni 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erlangga Angger Sajiwo
NPM : 2213033029
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Sulawesi, Kel. Ganjar Asri, Kec. Metro Barat, Kota
Metro

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis, diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 19 Juni 2026



Erlangga Angger Sajiwo
NPM. 2213033029

RIWAYAT HIDUP



Erlangga Angger Sajiwo lahir pada tanggal 28 Agustus 2004 di Teluk Betung. Ia merupakan putra kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Darmo Subagyo dan Ibu Sulasmi Ruansah. Penulis bertempat tinggal di Ganjar Asri, Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung, yang menjadi lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang hingga saat ini.

Perjalanan pendidikan penulis dimulai pada tahun 2010 di jenjang pendidikan dasar, kemudian melanjutkan sekolah di SD Negeri 9 Metro Barat pada tahun 2011 hingga lulus pada tahun 2017. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Muhammadiyah 1 Metro pada tahun 2017 dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 4 Metro dari tahun 2019 hingga lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti kegiatan akademik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sebagai calon pendidik di bidang sejarah.

Pada semester VI, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Candra Kencana, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam berinteraksi dengan masyarakat serta mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi penulis untuk menjadi pendidik yang profesional dan berkontribusi dalam dunia pendidikan.

MOTTO

“Hal yang terlihat baik, belum tentu baik ”

Erlangga Angger Sajiwo

“Tiada kekayaan yang lebih utama daripada akal. Tiada keadaan yang lebih menyedihkan daripada kebodohan. Dan tiada warisan yang lebih baik daripada pendidikan.”

Ali Bin Abi Thalib R.A

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, serta pertolongan
Nya yang senantiasa mengiringi setiap langkah dalam
perjalanan hidupku.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW,
teladan terbaik bagi seluruh umat manusia. Dengan penuh rasa
syukur dan ketulusan hati, kupersembahkan karya ini
kepada kedua orang tuaku tercinta,

Bapak Darmo Subagyo dan Ibu Sulasmi Ruansah.

Terima kasih atas segala cinta, doa, dan perjuangan yang tidak pernah berhenti
mengalir. Terima kasih karena telah menjadi tempat pulang,
sumber kekuatan, serta penyemangat terbesar
dalam setiap proses yang kulalui.

Untuk almamaterku tercinta

“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sumber segala pengetahuan dan kebijaksanaan, yang dengan kehendak-Nya menuntun langkah penulis melewati sunyi keraguan, letihnya pencarian, hingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan sebagai bagian dari ikhtiar ilmiah dan perjalanan intelektual.

Skripsi ini ditulis sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Saya menyadari, dalam setiap perjalanan, rasa syukur dan terima kasih masih menjadi seluk-beluk segala pencapaian. Skripsi ini menjadi salah satu pencapaian itu, yang mustahil lahir tanpa bantuan banyak pihak. Persis seperti aforisme yang diungkapkan oleh Aristoteles, bahwa manusia adalah *zoon politicon* (makhluk sosial yang dependen). Oleh karenanya, sebagai bentuk kesadaran atas hal itu, saya mengucapkan terima kasih khusus kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas, yang telah memberikan ulasan, kritik, dan kepeduliannya bagi penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dr. Ema Agustina, M.Pd selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kepeduliannya bagi penyusunan skripsi ini
9. Bapak Cheri Saputra S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II dan pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kepeduliannya bagi penyusunan skripsi ini.
10. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, yang telah mengajari saya tentang arti ilmu pengetahuan, moral, dan etika. Bahwa insan akademis tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga meresapi nilai-nilai etis dalam proses pencarian kebenaran.
11. Bapak Darmo dan Ibu Sulasmi Ruansah, yang dalam rahim kasihnya saya dititipkan selama sembilan bulan, lalu dibesarkan dengan cinta yang tak pernah meminta balasan hingga saya tumbuh dewasa; dari merekalah saya mengenal arti keikhlasan yang bening tanpa batas dan kesabaran yang menghampar seluas samudra. saya menemukan arti keikhlasan yang luar biasa serta kesabaran seluas samudra.
12. Laras Sekar Niti, kakak terbaik dalam hidup saya, yang dengan tulus menghadirkan dukungan dan kehangatan, sehingga saya mampu menapaki hari demi hari dengan hati yang lebih kuat dan langkah yang tetap tegak.

13. Novi Arisanti, guru yang dengan tulus membimbing dan membantu saya selama penelitian di SMAN 2 Metro; meski waktu kebersamaan terasa singkat, kesan yang ditinggalkan tetap membekas hangat dalam ingatan.
14. Rekan-rekan Pendidikan Sejarah angkatan 2022—Fadli Nurmana, Adi Nasrullah Ghalib, Rifky Ariyanto, Nur Febri Putranto, Ridho Ananda, Ketut Sasta Aditia, dan Febsa Yazid Rafsanjani—yang dengan tulus membuka pintu dan memberi ruang bagi saya untuk sejenak beristirahat dengan tenang, serta menghadirkan wacana-wacana kecil yang kerap terucap dan benar-benar terlaksana.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam aneka wujud, tidak hanya sebagai prasyarat akademik, tetapi juga sebagai sumbangsih dalam memperkaya literatur intelektual. Sebagai karya tulis sekaligus wahana yang membuka ruang percakapan akademik, tentu saya mengapresiasi niat baik pembaca bila berkenan memberikan kritik, saran, atau diskusi lanjutan mengenai hasil penulisan skripsi ini.

Bandar Lampung, 2026

Erlangga Angger Sajiwo
2213033029

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Berfikir	9
1.6 Paradigma Penelitian	11
1.7 Hipotesis Penelitian	12
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Studi Pustaka.....	13
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran	18
2.1.3 Kartu kuartet	24
2.1.4 Minat Pembelajaran	28
2.1.5 Pembelajaran Sejarah.....	33
2.2 Penelitian Terdahulu	34
III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	37
3.2 Jenis Penelitian	37
3.3 Desain Penelitian	38
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.4.1 Tempat Penelitian	39
3.4.2 Waktu Penelitian.....	40
3.4.3 Subjek Penelitian	40
3.5 Prosedur Penelitian	40
3.5.1 Tahap Persiapan.....	40
3.5.2 Tahap Pelaksanaan.....	40
3.5.3 Tahap Akhir	41
3.6 Populasi dan Sampel.....	41

3.6.1 Populasi.....	41
3.6.2 Sampel.....	41
3.7 Variabel Penelitian.....	44
3.7.1 Variabel Bebas (Independent).....	44
3.7.2 Variabel Terikat (Dependent)	44
3.8 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	45
3.8.1 Wawancara.....	45
3.8.2 Observasi.....	46
3.8.3 Dokumentasi	46
3.8.4 Kuesioner/Angket	47
3.9 Uji Prasyarat Instrumen	49
3.10 Teknik Analisis Data.....	51
3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data.....	51
3.10.2 Analisis Uji Hipotesis	51
3.10.3 Analisis Uji Effect Size Cohen's d.....	51
3.10.4 Hipotesis statistik	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
4.1.1 Sejarah SMAN 2 METRO	54
4.1.2 Lokasi Penelitian.....	54
4.1.3 Visi, Misi, dan Moto SMAN 2 Metro	55
4.1.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	55
4.1.5 Sarana dan prasarana sekolah.....	58
4.2 Analisis Uji Pra Syarat Instrumen.....	59
4.2.1 Uji valid dan reliabel	59
4.3 Gambaran Umum Penelitian.....	64
4.3.1 Pelaksanaan Penelitian	64
4.3.2 Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen.....	70
4.3.3 Rekapitulasi Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	77
4.3.4 Deskripsi Data Minat Belajar	78
4.4 Uji Prasyarat Analisis Data	80
4.5 Pembahasan	86
V. KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	98
5.2.1 Bagi Pendidik.....	98

5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	99
5.2.3 Bagi Sekolah	99
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	99
5.2.5 Bagi Universitas Lampung.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penyebaran Angket Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 2 Metro Tahun Ajaran 2025/2026	3
Tabel 2 Tahapan Penggunaan Kartu Kuartet	25
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan	55
Tabel 5 Sarana dan Prasarana	58
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen	60
Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	63
Tabel 8 Data Skor Angket Pretest Kelas Kontrol	66
Tabel 9 Data Skor Angket Posttest Kelas Kontrol.....	69
Tabel 10 Penjelasan Set Kartu Kuartet	70
Tabel 11 Data Skor Angket Pretest Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 12 Data Skor Angket Posttest Kelas Eksperimen	76
Tabel 13 Rekapitulasi Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 14 Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Metro.....	78
Tabel 15 Uji Normalitas.....	80
Tabel 16 Hasil Uji Homogenitas Pretest.....	82
Tabel 17 Hasil Uji Homogenitas Posttest	82
Tabel 18 Hasil Uji Hipotesis (Uji Independent T-test)	83
Tabel 19 Uji Cohen's d.....	85

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan pilar utama yang menopang pembangunan sumber daya manusia yang tangguh, unggul, dan mampu bersaing di tengah dinamika global yang semakin kompleks. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa tidak hanya menyalurkan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, membentuk karakter, dan memperkuat identitas nasional yang menjadi fondasi penting bagi keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Nahar (2016) menegaskan bahwa pendidikan sejatinya adalah sebuah bentuk investasi jangka panjang; suatu usaha strategis untuk mencetak generasi penerus yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kedalaman moral dan kekuatan spiritual. Pandangan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya.

Dalam konteks Indonesia, pendidikan dipandang sebagai sarana strategis untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tuntutan dan tantangan abad ke-21. Redhana (2019) menjelaskan bahwa pendidikan masa kini wajib memberikan bekal keterampilan abad 21, terutama empat kompetensi utama yang dikenal sebagai “6C”: kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, karakter, dan kewarganegaraan. Kompetensi tersebut dipandang sangat penting agar lulusan pendidikan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan zaman.

Dalam struktur kurikulum, mata pelajaran sejarah menempati posisi yang sangat strategis. Sejarah tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi tentang kejadian

masa lampau, tetapi juga menuntun peserta didik memahami keterkaitan antara masa lalu, kondisi masa kini, dan arah kehidupan bangsa di masa mendatang. Sirnayatin (2017) menekankan bahwa pembelajaran sejarah idealnya tidak berhenti pada penyampaian fakta atau hafalan semata, melainkan harus diarahkan sebagai proses pembentukan karakter bangsa. Pembelajaran yang hanya menekankan tanggal, tokoh, dan kronologi tanpa memberikan ruang refleksi akan membuat sejarah dipahami secara dangkal. Menyikapi hal tersebut, Fatmawati (2025) menawarkan pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih progresif melalui pemanfaatan teknologi digital dalam konsep deep learning, sehingga proses belajar sejarah menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyentuh pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam.

kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Rabu, 19 November 2025 di SMAN 2 Metro, ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran sejarah. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar siswa kelas XI terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, serta adanya anggapan bahwa mata pelajaran sejarah bersifat monoton dan cenderung menekankan pada hafalan. Kondisi tersebut juga diperkuat oleh data hasil penyebaran angket minat belajar yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa masih berada pada kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menarik minat siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dan variasi dalam strategi pembelajaran agar minat belajar siswa dapat meningkat dan tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara lebih efektif. Perlu dicatat bahwa angket observasi awal ini merupakan instrumen pendahuluan yang berbeda dengan instrumen penelitian tervalidasi yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1 Hasil Penyebaran Angket Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 2 Metro Tahun Ajaran 2025/2026

No	Kelas	Perasaan Senang (%)	Ketertarikan (%)	Perhatian (%)	Keterlibatan (%)	Rata-Rata (%)	Ket
1	XI.1	35%	33%	37%	34%	35%	Rendah
2	XI.2	49%	53%	55%	51%	52%	Sedang
3	XI.3	36%	34%	37%	31%	34%	Rendah
4	XI.4	34%	32%	33%	36%	34%	Rendah
5	XI.5	38%	36%	34%	33%	35%	Rendah
6	XI.6	51%	49%	52%	48%	50%	Sedang
7	XI.7	33%	35%	39%	35%	36%	Rendah
8	XI.8	47%	50%	53%	49%	50%	Sedang
9	XI.9	36%	35%	34%	37%	36%	Rendah
JUMLAH		40%	40%	42%	39%	40%	Rendah

Sumber : Olah Data Peneliti

Keterangan Indikator: 1) Perasaan Senang; 2) Ketertarikan; 3) Perhatian; 4) Keterlibatan Siswa

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase minat belajar sejarah siswa kelas XI secara keseluruhan berada pada angka 40%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase yang dikemukakan oleh Sugiyono (2023), nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah (21–40%). Data ini mengindikasikan bahwa secara umum minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih belum berkembang secara optimal.

Rendahnya minat belajar ini sejalan dengan pendapat Slameto (2015), Berdasarkan hasil penyebaran angket minat belajar dan wawancara dengan guru sejarah, dapat diketahui bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah di SMAN 2 Metro terletak pada rendahnya minat belajar siswa, yang tercermin dari kurangnya perhatian, keterlibatan, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung merasa jenuh karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang memberikan pengalaman belajar

yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Ibu Novi Arisanti, S.Pd., selaku guru sejarah, masalah utamanya memang terletak pada hilangnya minat siswa. Beliau menggambarkan suasana kelas yang cenderung pasif:

“Tantangan terberatnya itu mengajak siswa aktif. Minat mereka terlihat kurang sekali. Saat saya bertanya, kelas sering hening. Banyak siswa yang tatapannya kosong, melamun, atau sembunyi-sembunyi main *handphone*. Sepertinya mereka masih berpikir kalau sejarah itu cuma hafalan, jadi minat belajar mandiri sangat minim.” (Wawancara dengan Guru Sejarah, 19 November 2025).

Berdasarkan hasil penyebaran angket minat belajar dan wawancara dengan guru sejarah, dapat diketahui bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah di SMAN 2 Metro terletak pada rendahnya minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase minat belajar siswa yang hanya mencapai 40% dan termasuk dalam kategori rendah. Rendahnya minat tersebut tercermin dari kurangnya perhatian, keterlibatan, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung merasa jenuh karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki keunggulan signifikan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah media Kartu Kuartet. Berbeda dengan media konvensional yang menempatkan siswa sebagai penerima pasif, Kartu Kuartet bersifat *hands-on* dan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas mengelompokkan dan mencocokkan kartu, sehingga mendorong keterlibatan kognitif yang aktif. Keunggulan utama media ini terletak pada integrasinya antara unsur visual, unsur permainan (*game-based learning*), dan kerja sama kelompok dalam satu aktivitas pembelajaran yang utuh. Sumargono et al., (2020) mencatat bahwa media kartu kuartet dapat digunakan baik dalam kelompok kecil maupun besar, melibatkan siswa secara aktif dalam penyajiannya, meningkatkan

kemampuan berbicara dan menyimak melalui interaksi antarsiswa, serta membantu guru menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Media Kartu Kuartet memiliki sejumlah keunggulan yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Pertama, karakter visualnya membantu mengkonkretkan materi sejarah yang abstrak menjadi representasi yang mudah dipahami. Kedua, unsur kompetisi sehat yang melekat pada permainan kartu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan mengurangi kejenuhan siswa. Ketiga, aktivitas mengelompokkan kartu berdasarkan kategori sejarah melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam memahami hubungan antarkonsep. Keempat, media ini bersifat praktis mudah dibuat, mudah dibawa, dan dapat dimainkan kapan saja sehingga tidak membutuhkan perangkat teknologi khusus. Kelima, penggunaannya yang berbasis interaksi kelompok secara langsung membangun keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang menjadi tuntutan kompetensi abad ke-21 (AP, 2022).

Secara teoretis, penggunaan media Kartu Kuartet sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan partisipasi aktif dalam membangun pemahaman. Suparlan (2019), menyatakan bahwa dalam perspektif konstruktivisme, siswa harus diberi kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan belajar yang bermakna. Pandangan ini diperkuat oleh Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam proses belajar sesuatu yang secara inheren hadir dalam aktivitas permainan kartu kuartet. Di samping itu, pendekatan gamifikasi yang mengintegrasikan elemen tantangan dan kompetisi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran (Alt, 2023)

Sejumlah penelitian terdahulu turut mendukung efektivitas media ini. sasmita (2017) menemukan bahwa Kartu Kuartet Pintar Sejarah (KKPS) mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Giwangsa, (2021) menunjukkan bahwa media berbasis kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran lintas mata pelajaran. Meski demikian, hasil penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan hasil

belajar dan motivasi, sementara pengaruh kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah sebagai variabel afektif khususnya pada siswa kelas XI SMAN 2 Metro masih belum banyak diteliti. Celah penelitian inilah yang menjadi dasar pentingnya kajian empiris ini dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memandang bahwa permasalahan rendahnya minat belajar sejarah siswa perlu mendapatkan perhatian yang serius karena minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya perhatian, keterlibatan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran sejarah sulit tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro. Secara khusus, penelitian ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan menganalisis sejauh mana media kartu kuartet mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis permainan. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori mengenai hubungan antara penggunaan media interaktif, seperti kartu kuartet, dengan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi mengenai media pembelajaran dan aspek afektif dalam proses belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan kartu kuartet sebagai variasi media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran sejarah.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Melalui media kartu kuartet, siswa dapat lebih mudah memahami materi sejarah, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, serta meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran sejarah.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan mendorong penggunaan media kreatif di lingkungan sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan, baik yang membahas media kartu kuartet, minat belajar, maupun pembelajaran sejarah dengan pendekatan yang berbeda.

1.5 Kerangka Berfikir

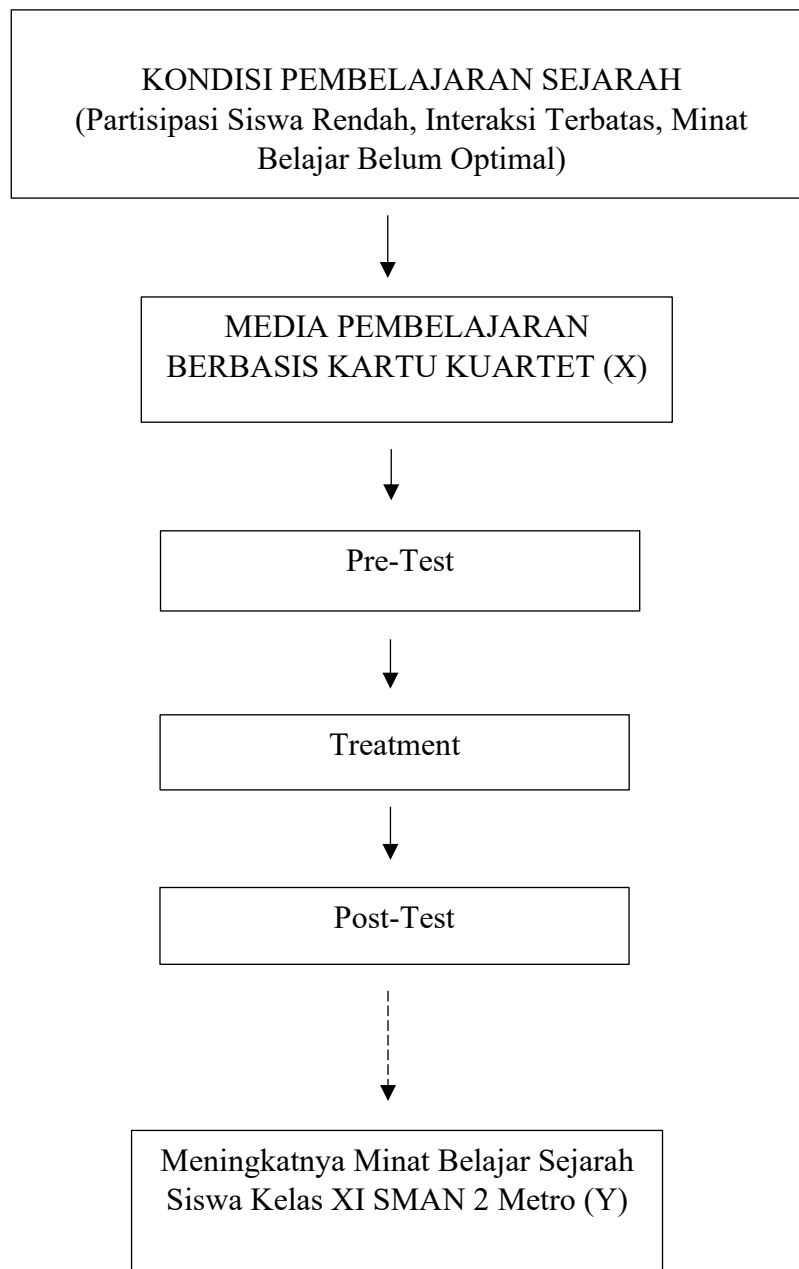
Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran historis, sikap kritis, serta pemahaman siswa terhadap perjalanan bangsa. Namun, kondisi pembelajaran sejarah di sekolah SMAN 2 Metro menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Rendahnya minat tersebut tercermin dari sikap siswa yang pasif selama proses pembelajaran, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta kecenderungan siswa hanya menjadi pendengar tanpa keterlibatan aktif. Salah satu faktor utama yang menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat monoton, seperti dominasi metode ceramah, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna bagi siswa.

Kualitas pembelajaran sejarah sangat bergantung pada kemampuan pengajar dalam menghadirkan inovasi. Penyampaian materi harus kaya akan inovasi untuk meningkatkan daya tarik dan mencegah kebosanan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap antusiasme belajar. Sebagai wujud nyata dari inovasi tersebut, penggunaan media yang interaktif menjadi krusial untuk membantu guru mengkonkretkan materi secara visual, sehingga siswa terdorong untuk terlibat lebih aktif. Menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menerapkan media Kartu Kuartet sebagai solusi pembelajaran. Media kartu kuartet dinilai efektif menghadirkan pengalaman belajar sejarah yang nyata, komunikatif, dan menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Oleh karena itu, implementasi Kartu Kuartet diyakini mampu menjadi stimulus eksternal yang efektif untuk membangkitkan motivasi dan secara signifikan meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI di SMAN 2 Metro.

Penggunaan media kartu kuartet tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman materi, tetapi juga berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Media ini melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas permainan, kerja sama, dan kompetisi sehat, sehingga mampu meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah. Penggunaan media permainan kartu kuartet menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini didukung pula oleh temuan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan pada setiap siklus pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet.

Berdasarkan kondisi nyata pembelajaran sejarah, kajian penggunaan media pembelajaran, serta temuan empiris dari penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berpotensi menjadi solusi pembelajaran yang efektif. Media ini mampu mengubah pembelajaran sejarah dari yang bersifat pasif menjadi aktif, serta dari yang monoton menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa penerapan media pembelajaran kartu kuartet di SMAN 2 Metro berpengaruh positif terhadap minat belajar sejarah siswa.

1.6 Paradigma Penelitian



Keterangan :

—————> : Garis Penghubung

-----> : Garis Pengaruh

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dirumuskan dalam bentuk kalimat tanya. Hipotesis bersifat sementara karena jawaban yang diberikan masih didasarkan pada kajian teori yang relevan, bukan pada data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, tetapi belum menjadi jawaban empiris terhadap data penelitian (Sugiyono, 2023). Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro.

H₁: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan. Belajar dipahami sebagai aktivitas mental dan pengalaman individu yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik pada aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun pola perilaku. Pane & Dasopang (2017), memaknai belajar sebagai serangkaian aktivitas yang melibatkan aspek-aspek mental yang memungkinkan terjadinya transformasi dalam diri individu, sedangkan Hanafy (2014), memandang belajar sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut Rahman (2022), menjelaskan bahwa proses belajar dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja dan ditandai oleh perubahan dari kondisi tidak tahu menjadi tahu serta dari ketidakmampuan menjadi kemampuan. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai usaha sadar individu untuk mencapai perubahan diri ke arah yang lebih baik melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Proses belajar tersebut kemudian terwujud secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Secara yuridis, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan merupakan proses interaktif yang melibatkan berbagai

komponen pendidikan. Sejalan dengan pandangan tersebut Karwono & Mularsih (2017), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar melalui pengelolaan lingkungan dan pemanfaatan berbagai sumber belajar secara optimal, sehingga peran guru bergeser dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator proses belajar. Arianti (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berkaitan satu sama lain.

Keterkaitan antara belajar dan pembelajaran terletak pada fungsi pembelajaran sebagai wahana yang secara sengaja dirancang untuk menumbuhkan dan mengoptimalkan proses belajar peserta didik. Belajar terjadi dalam diri individu, sedangkan pembelajaran merupakan upaya sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kondisi agar proses belajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Dengan kata lain, pembelajaran menyediakan lingkungan, strategi, serta media yang memungkinkan peserta didik mengalami proses belajar secara aktif. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran mampu memfasilitasi terjadinya perubahan perilaku, peningkatan pemahaman, serta perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik sebagaimana hakikat belajar itu sendiri.

2. Tujuan Belajar dan pembelajaran

Tujuan belajar dan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses pendidikan karena keduanya memberikan arah terhadap perubahan yang diharapkan terjadi pada peserta didik. Tujuan belajar pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan kualitas diri individu serta memperoleh tingkah laku baru dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan kecakapan lainnya. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Hasanah & Himami (2021), yang menyatakan bahwa tujuan belajar berorientasi pada pengembangan kualitas diri peserta didik, serta sejalan dengan pendapat Magdalena et al. (2020), yang menegaskan bahwa tujuan belajar mencakup perubahan perilaku atau kompetensi pada aspek

intelektual, emosional, dan sosial guna mengembangkan potensi individu secara optimal.

Lebih lanjut Magdalena et al. (2020), mengklasifikasikan tujuan belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif yang berhubungan dengan pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik, serta ranah psikomotorik yang mencakup penguasaan keterampilan jasmani maupun rohani. Ketiga ranah tersebut menunjukkan bahwa tujuan belajar tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga menyentuh dimensi sikap dan keterampilan secara terpadu.

Tujuan belajar tersebut kemudian dirumuskan secara operasional dalam bentuk tujuan pembelajaran. Emda (2017), menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan kualifikasi kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran, sehingga tujuan tersebut perlu dirancang secara spesifik, terukur, dan dapat diamati pencapaiannya. Netriwati (2018), mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran juga mencakup tiga ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing mengarahkan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk sikap serta melatih keterampilan.

Tujuan belajar dan tujuan pembelajaran memiliki hubungan yang saling melengkapi, di mana tujuan belajar menggambarkan arah umum perubahan yang diharapkan pada diri peserta didik, sedangkan tujuan pembelajaran merupakan perwujudan konkret dari tujuan tersebut dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Keterpaduan antara keduanya menjadi landasan penting bagi terciptanya proses pendidikan yang efektif, sistematis, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

3. Teori Belajar

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan teori-teori belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Menurut Lestari (2015), teori belajar merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk menjelaskan dan memberikan panduan bagi pendidikan, pengembangan manusia, dan bidang lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Hanafy (2014), teori belajar merupakan dasar yang kuat untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi

strategi pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Teori belajar memuat sintaks implementasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Karwono & Mularsih (2017), menyebutkan terdapat beberapa teori belajar utama, yaitu teori behaviorisme, teori kognitif, teori konstruktivisme, dan teori humanisme.

A. Teori Belajar Behaviorisme

Teori pertama yang cukup dikenal adalah teori behaviorisme. Karwono & Mularsih (2017), menjelaskan bahwa teori behaviorisme memandang perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Senada dengan pendapat tersebut Nahar (2016), menyatakan teori behaviorisme merupakan bentuk perubahan yang dialami individu untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya hubungan stimulus dan respons.

B. Teori Belajar Kognitivisme

Salah satu teori belajar yang dikenal dalam dunia pendidikan adalah teori kognitif. Karwono & Mularsih (2017), menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk belajar yang aktif, ingin selalu tahu, serta makhluk sosial. Teori belajar kognitif lebih menekankan bagaimana proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia dibandingkan dengan hasil belajar itu sendiri. Sementara itu, Sutarto (2017), berpendapat bahwa dalam teori ini, tingkah laku individu ditentukan oleh persepsi atau pemahaman mengenai situasi yang berhubungan dengan tujuan, sehingga belajar dipandang sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

C. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dikenal luas dalam dunia pendidikan. Menurut Karwono & Mularsih (2017), konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan pembangunan atau penciptaan makna dan pengetahuan oleh peserta didik secara mandiri melalui pengalaman. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Sedangkan menurut Suparlan (2019), teori konstruktivisme merupakan proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik dituntut untuk aktif selama kegiatan pembelajaran dan memberikan makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, sementara pendidik hanya berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan dengan lancar.

D. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar lainnya yang berpengaruh adalah teori humanisme. Menurut Karwono & Mularsih (2017), teori humanisme adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk memanusiakan manusia dengan fokus pada pengembangan diri individu sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Teori ini menekankan pada pertumbuhan pribadi dan pengalaman subjektif individu. Senada dengan pendapat tersebut Qodir (2017), menyatakan bahwa proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri, dapat disimpulkan bahwa teori humanisme dalam pendidikan menekankan pendekatan pembelajaran yang memanusiakan manusia.

Kesimpulan Pemilihan Teori Berdasarkan uraian terkait dengan teori belajar di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa teori yang tepat untuk digunakan pada penelitian ini yaitu teori konstruktivisme. teori konstruktivisme menjadi landasan utama penelitian ini.. Media ini memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Dalam permainan kartu kuartet, siswa tidak lagi pasif mendengarkan ceramah (seperti dalam pendekatan behavioristik), melainkan dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam mencari pasangan kartu. Saat siswa berusaha mengumpulkan satu set kartu kuartet yang bertema sama, mereka sedang melakukan proses mengonstruksi konsep sejarah: mereka harus mengidentifikasi hubungan antar-tokoh atau peristiwa, mengategorikan informasi, dan menyusunnya menjadi pemahaman yang utuh.

2.1.2 Media Pembelajaran

1. Hakikat dan Pengertian Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran sejarah sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menghadirkan inovasi yang dapat mengatasi kebosanan siswa dan meminimalkan pola belajar yang pasif. Terkait dengan hal tersebut, penciptaan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sangat diperlukan, salah satunya melalui pemanfaatan

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara fundamental bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan mencapai hasil belajar yang optimal Arif dkk (2022). Senada dengan hal tersebut, Imanita & Triaristina (2024), menegaskan bahwa guru dituntut untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, karena pembelajaran yang tidak mengikuti zaman akan sulit menyentuh minat dan kebutuhan peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, media memegang peranan strategis sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Gunawan & Ritonga (2020), menegaskan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan komponen integral dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk menyalurkan pesan (materi), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar dapat terjadi secara efektif.

Media pembelajaran memiliki peran ganda, yaitu sebagai alat untuk memvisualisasikan materi sekaligus merangsang aspek psikologis siswa selama proses belajar. Simbolon dkk (2024), dalam jurnal *Danadyaksa Historica* menjelaskan bahwa media visual memiliki peran vital dalam menyederhanakan konsep-konsep sejarah yang kompleks. Media visual mampu memvisualisasikan peristiwa masa lalu yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa memahami kronologi serta hubungan antar peristiwa dengan lebih baik dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Pandangan teoritis tersebut didukung oleh penelitian Siti Nursolehah dkk (2024), yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis visual terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi sejarah. Penggunaan media visual membantu menjembatani kesenjangan antara siswa dengan peristiwa masa lampau, menjadikan materi sejarah yang sering dianggap "kering" menjadi lebih hidup dan mudah dicerna.

Urgensi penggunaan media juga berkaitan dengan upaya mengatasi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar. Firmansyah (2024), dalam risetnya menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif berdampak positif terhadap minat belajarsiswa SMA. Ia menemukan bahwa media yang mampu menyajikan materi secara visual dan menarik akan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi, menumbuhkan sikap antusias, dan mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam metode ceramah konvensional.

Dalam konteks penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan, Imanita (2014) memberikan bukti empiris bahwa metode pembelajaran dan kecerdasan interpersonal siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah. Temuan ini relevan dengan penggunaan kartu kuartet yang juga mengandalkan interaksi sosial antarsiswa dan kecerdasan interpersonal dalam proses bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa sedang 'belajar berat', melainkan sedang bermain sambil menyerap materi sejarah. Dalam konteks media yang bersifat permainan fisik (*game-based*), Saputri dkk (2023) memberikan bukti empiris melalui penelitiannya menggunakan media kartu (kartu domino sejarah). Mereka menemukan bahwa penggunaan media kartu dalam suasana permainan kelompok (*Team Games Tournament*) terbukti valid meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Media kartu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa sedang "belajar berat", melainkan sedang bermain sambil menyerap materi sejarah. Temuan ini sangat relevan dengan penggunaan kartu kuartet yang juga mengandalkan interaksi sosial dan aturan main untuk menarik minat siswa.

Oleh karena itu, pemilihan media kartu kuartet dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, memadukan unsur visual, tekstual, dan permainan edukatif. Pendekatan ini selaras dengan temuan-temuan riset terbaru yang

menekankan bahwa visualisasi dan interaktivitas adalah kunci untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran sejarah konvensional. Hal ini juga didukung oleh Triaristina dkk (2026) yang menemukan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan secara signifikan, sehingga media interaktif terbukti mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara spesifik, Levie dan Lentz dalam Arsyad (2014), mengidentifikasi empat fungsi utama media pembelajaran visual yang memiliki relevansi kuat dengan penggunaan kartu kuartet dalam penelitian ini, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Dalam kartu kuartet, fungsi ini terpenuhi melalui desain visual kartu yang menampilkan ilustrasi tokoh atau peristiwa sejarah secara menarik, yang secara efektif memecah kebosanan visual siswa terhadap buku teks yang didominasi tulisan.

2. Fungsi Afektif

Terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar. Kartu kuartet mengakomodasi fungsi ini melalui mekanisme permainan (*gamifikasi*) yang menyenangkan, sehingga materi sejarah tidak lagi dianggap sebagai beban hafalan yang berat, melainkan aktivitas yang dinikmati dengan antusiasme emosional.

3. Fungsi Kognitif

Media berfungsi memfasilitasi pemahaman dan pengingatan informasi. Melalui kartu kuartet, informasi sejarah yang kompleks disederhanakan menjadi poin-poin kunci (fakta, tahun, peran) yang

terstruktur dalam satu set, memudahkan otak siswa memproses dan memanggil kembali (*recall*) fakta sejarah tersebut.

4. Fungsi Kompensatoris

Berfungsi mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima pelajaran secara verbal. Media ini menjadi solusi strategis bagi siswa dengan gaya belajar visual atau yang memiliki kesulitan memahami teks panjang, karena inti materi sejarah tersaji secara visual dan ringkas tanpa mengurangi esensi materi.

Keempat fungsi ini sangat relevan dengan penggunaan kartu kuartet. Fungsi atensi terpenuhi melalui desain visual; fungsi afektif muncul dari unsur gamifikasi; fungsi kognitif terbangun melalui informasi faktual dalam kartu; dan fungsi kompensatoris membantu siswa visual memahami materi sejarah yang padat teks.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ditinjau dari perkembangan teknologinya, Arsyad (2014) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok besar, yaitu:

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis (contoh: buku, modul, kartu).

2. Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (contoh: video, film).

3. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

4. Media Hasil Teknologi Gabungan

Cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Dalam kerangka klasifikasi media pembelajaran, kartu kuartet termasuk ke dalam media hasil teknologi cetak yang berbentuk visual dua dimensi. Media cetak memiliki karakteristik dapat dipelajari sesuai kecepatan masing-masing siswa (*self-paced*), serta bersifat permanen sehingga informasi di dalamnya dapat diulang dan ditinjau kembali kapan saja tanpa batas waktu Giwangsa (2021).

Meskipun tergolong sederhana, media ini tetap memiliki keunggulan pedagogis yang penting. Media pembelajaran cetak dinilai unggul karena murah, praktis, dan tidak memerlukan alat pendukung seperti listrik atau perangkat digital Puadah & Rustini (2022). Keunggulan ini membuat kartu kuartet sangat fleksibel digunakan di berbagai kondisi kelas, termasuk ruang belajar yang minim fasilitas teknologi. Selain itu, bentuk fisiknya mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung, baik ketika berdiskusi maupun saat bermain menggunakan kartu. Interaksi tatap muka ini merupakan inti dari *active learning* karena membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan negosiasi keterampilan yang sering kali kurang terasah dalam pembelajaran berbasis layar (Depita, 2024).

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terdapat beberapa kriteria penting yang harus diperhatikan. Miftah & Rokhman (2022), mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran mencakup: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (2) keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran; (3) karakteristik peserta

didik sebagai pengguna; (4) ketersediaan media yang dapat diakses; (5) kualitas teknis dan daya tahan media; (6) efisiensi biaya dalam pengadaan dan pemanfaatan; (7) fleksibilitas media terhadap berbagai situasi pembelajaran; serta (8) kemampuan pendidik dalam merancang dan menggunakan media tersebut. Kriteria-kriteria ini menjadi landasan bagi guru untuk melakukan seleksi atau pemilihan media pembelajaran yang layak, berkualitas, dan memiliki kebermanfaatan optimal bagi proses pembelajaran.

Berpijak pada indikator tersebut, kartu kuartet memenuhi syarat sebagai media yang efektif untuk diterapkan di kelas X SMAN 2. Media ini dinilai unggul dari aspek kemudahan dan kepraktisan, karena tersedia secara fisik, tahan lama, dan tidak memerlukan dukungan teknis rumit. Secara spesifik pada aspek ketepatan tujuan dan dukungan isi, kartu kuartet menyelaraskan mekanisme permainan dengan pencapaian ranah kognitif sejarah. Media ini memfasilitasi siswa mulai dari penguasaan fakta dasar (C1) hingga kemampuan menganalisis hubungan antar-konsep (C4) dalam satu tema, tanpa terjebak pada metode hafalan yang kaku. Selain itu, format kartu yang memadukan visualisasi konkret dan ringkasan teks faktual sangat relevan untuk membantu siswa menstrukturkan informasi sejarah yang abstrak menjadi skema pengetahuan yang sistematis melalui pengelompokan set kartu.

2.1.3 Kartu kuartet

1. Pengertian Kartu Kuartet

Dalam Secara konseptual, Media kartu kuartet merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menggunakan beberapa set kartu. Setiap set berisi empat kartu yang saling berkaitan karena memiliki tema atau kategori yang sama, seperti tokoh pergerakan nasional atau perjanjian-perjanjian diplomatik. Menurut AP, (2022), cara bermain kartu kuartet mendorong siswa untuk melakukan berbagai bentuk interaksi, misalnya berkomunikasi untuk meminta kartu tertentu, mengingat kartu yang dimiliki oleh pemain lain, serta berstrategi untuk melengkapi set kartu yang menjadi target mereka. Selama proses

mencari dan menyusun pasangan kartu tersebut, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan dan peneguhan materi pelajaran, namun dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan seperti metode menghafal tradisional.

Kualitas pembelajaran sejarah sangat bergantung pada kemampuan pengajar dalam menghadirkan inovasi. Menurut Saputra et al (2023), penyampaian materi harus kaya akan inovasi untuk meningkatkan daya tarik dan mencegah kebosanan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap antusiasme belajar. Sebagai wujud nyata dari inovasi tersebut, penggunaan media yang interaktif menjadi krusial untuk membantu guru mengkonkretkan materi secara visual, sehingga siswa terdorong untuk terlibat lebih aktif. Menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menerapkan media Kartu Kuartet sebagai solusi pembelajaran.

2. Tahapan penggunaan kartua kuartet

Tabel 2 Tahapan Penggunaan Kartu Kuartet

No	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
1	Persiapan Media	Guru mempersiapkan set Kartu Kuartet yang memuat gambar dan informasi tokoh/peristiwa sejarah per seri/kategori.
2	Pembentukan Kelompok	Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (4–5 orang), masing-masing mendapat satu set kartu, dan guru menjelaskan aturan permainan.
3	Eksplorasi Kartu	Kartu dikocok dan dibagikan. Siswa mengamati kartu yang dipegang dan mengidentifikasi kategori/serinya.
4	Proses Permainan	Siswa bergantian meminta kartu yang dibutuhkan untuk melengkapi satu seri penuh dengan menyebut nama seri dan nama kartu secara spesifik.
5	Penentuan Pemenang	Permainan berakhir saat semua seri terkumpul. Kelompok/individu dengan seri terlengkap dinyatakan pemenang.

6	Diskusi & Konfirmasi	Guru memimpin diskusi kelas berdasarkan kartu yang telah dimainkan, siswa menjelaskan informasi dari kartunya, dan guru memberikan penguatan.
7	Refleksi & Penutup	Siswa menyampaikan kesan dan hal baru yang dipelajari. Guru menyimpulkan materi dan menutup kegiatan.

Berdasarkan uraian sintaks pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh tahapan penggunaan media Kartu Kuartet secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa, meskipun dengan bobot pengaruh yang berbeda-beda pada setiap indikator. Sejak tahap pertama, yakni persiapan media, tampilan visual kartu yang menarik telah mampu membangkitkan perasaan senang dan ketertarikan awal pada diri siswa. Kondisi ini terus berkembang pada tahap pembentukan kelompok, di mana rasa tanggung jawab terhadap tim mendorong keterlibatan aktif siswa bahkan sebelum permainan dimulai.

Puncak pengaruh media Kartu Kuartet terhadap minat belajar terjadi pada Tahap 4, yaitu proses permainan meminta dan memberi kartu. Pada tahap inilah keempat indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa aktif secara bersamaan dalam satu aktivitas yang utuh. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat nama tokoh atau peristiwa sejarah, tetapi juga harus berstrategi dalam menentukan kartu yang akan diminta, berkomunikasi secara aktif dengan anggota kelompok, serta bersaing secara sehat untuk mengumpulkan seri kartu terlengkap. Proses kognitif dan sosial yang terjadi secara bersamaan inilah yang menjadikan permainan Kartu Kuartet sebagai media yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (*joyful and meaningful learning*). Hal ini sejalan dengan pandangan Alt (2023) yang menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi yang mengintegrasikan elemen tantangan dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, sintaks penggunaan media Kartu Kuartet menunjukkan bahwa media ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat penyampaian materi, melainkan sebagai wahana pengalaman belajar yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan sosial siswa secara terpadu. Dibandingkan dengan media konvensional yang bersifat satu arah, Kartu Kuartet menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Sumargono et al., (2020) menegaskan bahwa media kartu kuartet mampu melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak, serta membantu guru menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

3. Karakteristik Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Sejarah

Mengacu pada analisis pengembangan media oleh Sasmita (2017), kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah memiliki empat karakteristik pedagogis utama yang membedakannya dengan media lain:

1. Visual dan Teksual Terintegrasi: Setiap kartu menampilkan gambar tokoh atau peristiwa sejarah bersama ringkasan fakta singkat. Cara ini membuat siswa lebih mudah mengingat materi dibandingkan hanya membaca buku teks biasa. Tampilan kartu yang menarik ini membuat siswa *merasa senang* dan *tertarik* sejak pertama kali melihat dan memegang kartunya.
2. Pengelompokan Tematik: Untuk menang, siswa harus mengumpulkan empat kartu yang satu tema. Hal ini melatih siswa melihat bagaimana satu peristiwa sejarah berkaitan dengan peristiwa lain, bukan hanya menghafal fakta secara terpisah. Supaya berhasil mengumpulkan kartu yang tepat, siswa harus memberi perhatian lebih pada isi setiap kartu.
3. Interaktif dan Kompetitif Saat bermain, siswa saling tukar dan minta kartu dari teman satu kelompok. Suasana ini membuat belajar jadi lebih hidup dan seru, sekaligus mendorong siswa yang biasanya pasif untuk ikut aktif. Proses tukar-menukar dan diskusi ini membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, baik secara pikiran maupun secara sosial dengan teman-temannya.

4. Melatih Kemampuan Klasifikasi (HOTS): Permainan ini tidak sekadar menghafal nama atau tanggal. Siswa harus menganalisis hubungan antar kartu untuk bisa mengumpulkan satu set yang lengkap. Dengan begitu, siswa berlatih berpikir kritis, bukan cuma mengingat-ingat seperti memakai *flashcard* biasa. Proses berpikir ini juga membuat siswa tetap terlibat secara aktif sepanjang permainan.

Kelebihan dan Keterbatasan

1. Kelebihan: Meningkatkan minat, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan melatih keterampilan sosial.
2. Keterbatasan: Memerlukan manajemen kelas yang baik untuk mengontrol kebisingan konstruktif, dan persiapan produksi kartu yang matang.

2.1.4 Minat Pembelajaran

1. Pengertian Minat Belajar

Secara filosofis, manusia sebagai makhluk berpikir (*homo sapiens*) memiliki dorongan alami untuk terus mencari, memahami, dan memperoleh sesuatu yang mampu memenuhi kebutuhan batiniah mereka. Nurhasanah & Sobandi (2016), menjelaskan bahwa dalam upaya memuaskan rasa ingin tahu tersebut, manusia secara naluriah akan mengarahkan pikiran, perasaan, dan tindakannya pada berbagai objek yang dianggap memiliki nilai atau makna bagi dirinya. Dalam kajian psikologi pendidikan, proses pemusatan perhatian, keterlibatan emosi, serta dorongan internal terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu inilah yang kemudian disebut sebagai minat.

Minat memegang posisi sentral dalam dinamika psikologis siswa. Fahmi Siregar dkk (2023), dalam penelitiannya menegaskan bahwa keberhasilan siswa dalam pembelajaran sejarah tidak hanya bergantung pada kemampuan kognitif, tetapi sangat ditentukan oleh seberapa besar minat dan keinginan yang muncul dari dalam diri (motivasi internal) untuk terlibat dalam proses belajar. Dorongan inilah yang menjadi bahan bakar utama bagi siswa untuk memulai dan mempertahankan aktivitas belajarnya. Tanpa adanya minat,

proses belajar akan berjalan mekanis dan cenderung membosankan bagi peserta didik.

Sejalan dengan pandangan tersebut Flora Siagian (2015), mendefinisikan minat belajar sebagai suatu ketertarikan yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar dengan perasaan senang dan tanpa ada paksaan dari siapa pun. Minat bukan sekadar rasa suka sesaat, melainkan dorongan psikologis yang membuat siswa memberikan perhatian lebih (fokus) terhadap materi pelajaran. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi, ia akan menunjukkan partisipasi aktif dan keinginan yang kuat untuk memahami objek yang dipelajarinya, Slameto (2015), menegaskan bahwa minat adalah rasa suka dan keterikatan terhadap suatu aktivitas yang muncul tanpa paksaan dari luar. Ia menjelaskan bahwa minat tumbuh melalui proses penerimaan, yaitu ketika individu bersedia mengaitkan dirinya dengan suatu hal yang dianggap relevan, menyenangkan, atau bermakna. Semakin kuat hubungan yang dirasakan individu dengan aktivitas tersebut, semakin besar pula minat yang berkembang dalam dirinya.

Pandangan tersebut diperkuat kembali oleh Nurhasanah & Sobandi (2016), yang menjelaskan bahwa minat sangat berkaitan dengan perhatian; ketika seseorang memiliki minat pada suatu hal, perhatian akan muncul dengan sendirinya. Orang yang berminat terhadap suatu objek biasanya mampu fokus tanpa merasa terpaksa, merasakan kesenangan saat berhubungan dengan objek tersebut, dan lebih mudah memahami informasi yang berkaitan dengannya. Dalam pembelajaran, siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran biasanya lebih bersemangat mengikuti kelas, aktif bertanya, dan termotivasi mencari materi tambahan di luar pembelajaran formal.

Penting untuk dipahami bahwa minat bukanlah faktor bawaan yang statis. Ana & Rahuma (2024), dalam riset terbarunya mengenai pembelajaran sejarah menjelaskan bahwa minat belajar bersifat dinamis; ia bukan "takdir" yang dibawa sejak lahir, melainkan sesuatu yang dapat dibentuk, dipelajari,

dan dikembangkan melalui stimulus lingkungan yang tepat. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran sejarah, minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan jiwa yang sengaja dibangun untuk memperhatikan materi sejarah secara terus-menerus yang disertai dengan perasaan senang dan partisipasi aktif.

Berangkat dari berbagai pandangan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat memegang peran sentral sebagai 'bahan bakar' psikologis yang menentukan keterlibatan siswa dalam belajar. Poin kuncinya adalah minat bukanlah bawaan lahir yang statis, melainkan sesuatu yang dinamis dan bisa dibentuk melalui pengalaman yang menyenangkan. Artinya, dalam pembelajaran Sejarah, ketertarikan siswa tidak muncul dengan sendirinya, melainkan perlu dipancing menggunakan stimulus yang tepat. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran seperti kartu kuartet menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang 'tanpa paksaan' (menyenangkan), sehingga mampu mengubah persepsi siswa terhadap sejarah dan menumbuhkan keinginan untuk terus mendalami materi tersebut.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Tumbuh kembangnya minat belajar siswa merupakan resultan dari interaksi berbagai faktor yang kompleks. Ana & Rahuma (2024), dalam penelitian terbarunya mengenai minat belajar sejarah mengklasifikasikan faktor-faktor tersebut ke dalam dimensi internal yang berasal dari dalam diri siswa, yaitu:

1. Faktor Afektif (Sikap dan Perasaan)

Sikap siswa terhadap mata pelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar. Jika siswa memiliki perasaan senang, antusias, dan menganggap sejarah sebagai pelajaran yang "seru" atau menyenangkan, minatnya akan tumbuh secara alami. Sebaliknya, perasaan jenuh atau bosan akan menjadi penghambat utama munculnya minat.

2. Faktor Motivasi (Keinginan Menambah Wawasan)

Adanya dorongan internal dari dalam diri siswa untuk menjadi lebih tahu dan memperluas wawasan sejarah menjadi pemicu kuat. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik (dari dalam diri) cenderung belajar karena kebutuhan ingin tahu, bukan sekadar karena tuntutan nilai.

3. Faktor Intelegensi dan Konsentrasi

Kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian (fokus) sangat berpengaruh. Siswa yang mampu berkonsentrasi dengan baik dan memiliki kesiapan kognitif cenderung lebih mudah menikmati materi sejarah dibandingkan siswa yang sulit fokus atau mengalami gangguan konsentrasi.

Sari dkk (2024), menyoroti pengaruh lingkungan luar yang menjadi stimulus vital bagi minat siswa, meliputi:

1. Faktor Lingkungan Sekolah (Metode Guru dan Fasilitas)

Metode pengajaran guru memegang peran kunci. Pembelajaran yang monoton (hanya ceramah) cenderung menurunkan minat, sedangkan guru yang kreatif dan variatif dapat menghidupkan suasana kelas. Selain itu, ketersediaan fasilitas atau media pembelajaran yang memadai di sekolah juga sangat menentukan antusiasme siswa.

2. Faktor Lingkungan Keluarga

Dukungan orang tua, baik secara materi (biaya/alat sekolah) maupun psikologis (perhatian dan motivasi), sangat mempengaruhi kesiapan belajar siswa. Siswa yang mendapat dukungan positif dari keluarga cenderung lebih bersemangat di sekolah.

3. Faktor Lingkungan Sosial (Teman Sebaya)

Interaksi dengan teman sebaya turut membentuk minat. Lingkungan pertemanan yang positif dan saling mendukung dalam belajar akan memacu siswa untuk ikut aktif.

3. Indikator Minat Belajar

Keberadaan minat dalam diri peserta didik tidaklah abstrak, melainkan dapat diamati melalui gejala-gejala perilaku tertentu. Slameto (2015), menguraikan bahwa minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu:

1. Perasaan Senang

Siswa yang memiliki minat akan menjalani proses belajar dengan perasaan gembira, antusias, dan tanpa tekanan. Mereka merasa nyaman saat mengikuti pelajaran sejarah, sehingga materi yang disampaikan guru tidak dianggap sebagai beban, melainkan sesuatu yang dinikmati.

2. Ketertarikan Siswa

Adanya respons positif dari siswa terhadap materi pelajaran. Siswa merasa terpanggil untuk mengetahui lebih dalam tentang topik yang sedang dibahas. Ketertarikan ini ditandai dengan daya tanggap yang cepat dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika guru menjelaskan materi.

3. Perhatian Siswa

Minat melahirkan konsentrasi. Siswa yang berminat akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada pelajaran, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, dan tidak mudah teralih oleh gangguan di sekitarnya saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Keterlibatan Siswa (Partisipasi): Minat tidak hanya berhenti pada rasa suka, tetapi mewujudkan dalam tindakan nyata. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, seperti berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, serta mencatat materi tanpa harus disuruh.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar sejarah dalam penelitian ini meliputi: (1) Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran; (2) Ketertarikan siswa terhadap materi; (3) Perhatian yang fokus saat belajar; dan (4) Keterlibatan atau partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

Secara umum, pembelajaran dimaknai sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang menghasilkan perubahan tingkah laku, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pane & Dasopang (2017), menegaskan bahwa perubahan ini terjadi akibat adanya pengalaman dan latihan yang disengaja. Dalam konteks spesifik, sejarah didefinisikan sebagai rekonstruksi masa lalu yang memiliki signifikansi bagi masa kini. Esensi dari pembelajaran sejarah adalah menelaah peristiwa masa lampau bukan sekadar sebagai deretan fakta mati, melainkan sebagai sumber nilai dan pengalaman berharga untuk memproyeksikan kehidupan masa depan yang lebih baik (Sayono, 2015).

pembelajaran sejarah di sekolah memiliki orientasi yang berbeda dengan ilmu sejarah murni. Jika ilmu sejarah bertujuan untuk rekonstruksi masa lalu secara objektif ilmiah, maka pendidikan sejarah di sekolah lebih menekankan pada aspek pedagogis dan didaktis. Saputra & Virgawati (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah berfungsi strategis sebagai sarana penanaman nilai-nilai nasionalisme dan pembentukan karakter bangsa, sebab pemahaman peserta didik terhadap materi perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap tumbuhnya sikap nasionalisme dan patriotisme mereka. Sejalan dengan Firmansyah (2024), menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah berfungsi strategis sebagai sarana penanaman nilai-nilai nasionalisme dan pembentukan karakter bangsa. Artinya, sejarah diajarkan bukan semata-mata untuk mencetak siswa menjadi sejarawan ahli, melainkan untuk membentuk kepribadian siswa yang memiliki kesadaran sejarah dan kecintaan terhadap tanah air. Agustina (2019), menegaskan bahwa guru dan siswa harus berperan aktif dalam mengumpulkan informasi,

mengolah dan merekonstruksi data serta fakta, menampilkan hasil rekonstruksi, serta memproses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang bermakna menuntut keterlibatan aktif dari seluruh komponen pembelajaran, bukan sekadar penyampaian materi secara satu arah.

siswa menjadi sejarawan ahli, melainkan untuk membentuk kepribadian siswa yang memiliki kesadaran sejarah dan kecintaan terhadap tanah air. Lebih lanjut, tujuan pembelajaran sejarah tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga transformasi nilai (*transformation of values*). Mengacu pada pandangan Sayono (2015), pembelajaran sejarah harus digeser dari pendekatan pragmatis yang hanya mengejar target kurikulum dan hafalan, menuju pendekatan idealis yang mengembangkan nalar kritis. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu, memahami kausalitas (sebab-akibat), serta memiliki kepekaan dalam menghadapi permasalahan kehidupan masa kini. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah bukan sekadar aktivitas menghafal tahun dan nama tokoh, melainkan sebuah sistem perubahan perilaku yang komprehensif. Sejarah adalah instrumen vital untuk membangun karakter dan identitas siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dikemas secara menarik dan interaktif agar stigma sejarah sebagai pelajaran yang membosankan dapat dihilangkan, sehingga tujuan luhur penanaman nilai dan pengembangan nalar kritis dapat tercapai secara optimal.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang telah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti, serta digunakan sebagai dasar serta bahan perbandingan dalam pelaksanaan

kajian penelitian. Berikut beberapa penelitian relevan yang sesuai sebagai referensi atau pembanding dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu kuartet memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sasmita (2018) melalui penelitian tindakan kelas menemukan bahwa penggunaan Kartu Kuartet Pintar Sejarah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, karena Sasmita menitikberatkan pada aktivitas dan hasil belajar, bukan secara khusus pada minat belajar siswa, serta dilakukan pada jenjang SMA.

Penelitian lain dilakukan oleh Giwangsa dan Novianti (2021), yang mengembangkan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak, praktis digunakan, dan mendapat respons positif dari siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya ialah pada jenis penelitian yang bersifat pengembangan serta konteks mata pelajaran IPS di tingkat SD, bukan pengujian pengaruh terhadap variabel tertentu.

Nurhasanah (2023), juga meneliti efektivitas kartu kuartet melalui desain kuasi eksperimen dan menemukan bahwa media tersebut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini sejalan dengan penelitian penulis dalam hal pemanfaatan kartu kuartet dalam pembelajaran, tetapi berbeda karena lebih menekankan pada hasil belajar dan tidak secara khusus membahas materi sejarah.

Dalam konteks pendidikan tinggi Lestari dan Arsyad (2020), mengkaji penggunaan kartu kuartet pada mata kuliah sejarah kontemporer dan memperoleh hasil berupa peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap

peristiwa serta tokoh sejarah. Kesamaan penelitian ini terletak pada konteks pembelajaran sejarah, sedangkan perbedaannya berada pada subjek penelitian, yaitu mahasiswa, serta ruang lingkup materi yang lebih spesifik.

Terakhir, penelitian Triwahyuni dan Pratiwi (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah materi Lahirnya Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dalam mengkaji penggunaan media kuartet pada pembelajaran sejarah, tetapi berbeda pada fokus variabel yang diteliti, yakni hasil belajar, serta jenjang pendidikan yang masih berada di tingkat SD.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Subyek penelitian : Siswa Kelas XI SMAN 2 Metro.

Obyek penelitian : 1. Objek 1 (Variabel Bebas / Variabel X): Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet.
2. Objek 2 (Variabel Terikat / Variabel Y): Minat Belajar Sejarah.

Tempat penelitian : JL. Piagam Jakarta, RT 6 RW 2, Kelurahan Mulyosari, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Lampung

Waktu penelitian : Tahun Ajaran 2025/2026

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro. Menurut Sugiyono (2023), metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Definisi ini menegaskan bahwa penelitian ini akan bekerja dengan data berupa angka-angka statistik untuk menarik kesimpulan yang objektif.

Senada dengan pandangan tersebut Creswell (2010), menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini kemudian diukur menggunakan instrumen (alat ukur) sehingga data yang terdiri dari angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Relevansi

penggunaan pendekatan ini juga didukung oleh kajian metodologis dalam jurnal Fadli (2021), yang menyebutkan bahwa pendekatan kuantitatif memiliki kekuatan dalam generalisasi dan objektivitas. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat melihat hubungan kausalitas (sebab-akibat) yang jelas antara variabel bebas (Media Kartu Kuartet) dan variabel terikat (Minat Belajar) tanpa dicampuri oleh pandangan subjektif peneliti. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini dilakukan karena dalam konteks penelitian pendidikan di sekolah, peneliti tidak memiliki kebebasan penuh untuk melakukan pengacakan subjek (*random assignment*). Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa siswa telah terbagi ke dalam kelas-kelas tertentu yang terbentuk secara alami dan tidak dapat diubah susunannya Sugiyono (2023), Oleh karena itu, penggunaan eksperimen semu menjadi pilihan paling realistis untuk tetap memperoleh data yang dapat diuji secara ilmiah.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok utama, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini tidak ditentukan melalui proses acak, tetapi dipilih berdasarkan kelas yang telah tersedia di sekolah. Penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui gambaran kemampuan atau minat awal siswa sebelum perlakuan diberikan Arikunto (2013),

Kelompok eksperimen menerima perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet, sedangkan kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, seperti ceramah atau penjelasan langsung dari guru.

Kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) guna melihat perubahan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Arikunto (2013), menekankan bahwa adanya *pretest* dan *posttest* dalam desain eksperimen semu memberikan keuntungan penting, yaitu memungkinkan peneliti mengetahui kesetaraan awal antara kedua kelompok serta menyediakan data pembandingan (*baseline*) yang diperlukan untuk menilai seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Dengan demikian, desain ini membantu peneliti menarik kesimpulan ilmiah secara lebih tepat terkait efektivitas media pembelajaran yang diuji.

Desain penelitian dapat ditampilkan dalam bentuk skema berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	—	O ₄

Keterangan:

- O₁ dan O₃: hasil pengukuran awal minat belajar sejarah (*pretest*)
- X: perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada kelas eksperimen
- —: pembelajaran tanpa perlakuan khusus (metode konvensional) pada kelas kontrol
- O₂ dan O₄: hasil pengukuran akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Metro yang berlokasi di Kota Metro, Provinsi Lampung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: (1) sekolah memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai untuk pelaksanaan penelitian, (2) adanya keterbukaan dan dukungan dari pihak sekolah terhadap kegiatan penelitian, serta (3) karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tahap persiapan yang meliputi penyusunan instrumen dan perizinan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan inti di lapangan (pemberian *pretest*, *treatment*, dan *posttest*). Penelitian diakhiri dengan tahap pengolahan data, pengujian hipotesis, dan penyusunan.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Metro tahun pelajaran 2025/2026.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

3.5.1 Tahap Persiapan

1. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke SMA Negeri 2 Metro.
2. Melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi lokasi penelitian meliputi kegiatan pembelajaran di kelas, kondisi siswa, jumlah keseluruhan kelas XI, fasilitas sekolah, materi pelajaran, dan kurikulum yang digunakan.
3. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Menyusun proposal penelitian.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan hal-hal sebagai berikut.

1. Peneliti membuat surat izin penelitian yang akan diserahkan ke SMA Negeri 2 Metro.
2. Berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran sejarah terkait teknis penelitian yang akan dilakukan.
3. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal minat belajar sejarah siswa.
4. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sejarah,

sedangkan pembelajaran di kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sejarah.

5. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sejarah.

3.5.3 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini dilakukan hal-hal sebagai berikut.

1. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest*.
2. Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diketahui pengaruh media pembelajaran kartu kuartet sejarah terhadap minat belajar sejarah siswa.
3. Menarik kesimpulan dan membuat laporan penelitian.

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2023), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan definisi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMAN 2 Metro pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, total populasi berjumlah 335 peserta didik.

3.6.2 Sampel

1. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena jumlah populasi siswa kelas XI SMAN 2 Metro cukup besar yaitu 335 siswa dengan 9 rombel/kelas, maka peneliti tidak meneliti seluruh populasi, melainkan mengambil sampel yang dianggap representatif (mewakili).

Dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan dua kelas sebagai sampel, yaitu:

- a) Kelas Eksperimen: Kelas yang akan diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan media Kartu Kuartet.

- b) Kelas Kontrol: Kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional (buku paket/ceramah) seperti yang biasa dilakukan guru.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2023), purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Pemilihan teknik purposive sampling didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, peneliti secara sengaja memilih kelas-kelas yang memiliki karakteristik sesuai dengan permasalahan penelitian, sehingga pengaruh perlakuan yang diberikan dapat diamati secara lebih jelas dan relevan.

Selain itu, kelas-kelas di SMAN 2 Metro telah terbentuk secara administratif dalam bentuk rombongan belajar, sehingga pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kelompok kelas, bukan mengacak individu siswa. Pertimbangan ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan proses pembelajaran dan tidak mengganggu jadwal akademik yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Adapun langkah-langkah penentuan sampel adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kondisi Awal Populasi

Peneliti melakukan observasi pendahuluan serta wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah untuk memperoleh gambaran

awal mengenai kondisi minat belajar sejarah siswa kelas XI di SMAN 2 Metro. Kegiatan ini bertujuan untuk memetakan tingkat minat belajar siswa sebagai dasar penentuan kelas sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Penetapan Kriteria Sampel

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 November 2025, peneliti menetapkan kriteria pemilihan sampel, yaitu kelas yang memiliki tingkat minat belajar sejarah rendah, yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme siswa, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta sikap pasif selama proses pembelajaran. Penetapan kriteria ini disesuaikan dengan tujuan penelitian

3. Penetapan Kelas Sampel

Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh bahwa kelas XI 3 dan kelas XI 4 merupakan kelas yang menunjukkan indikator minat belajar sejarah paling rendah dibandingkan kelas XI lainnya. Oleh karena itu, kedua kelas tersebut ditetapkan sebagai kelas sampel dalam penelitian ini.

4. Penentuan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dari dua kelas yang telah ditetapkan sebagai sampel, peneliti kemudian menentukan pembagian peran kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan ini dilakukan melalui undian sederhana atau berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran, dengan tujuan menjaga kesetaraan kondisi awal kedua kelas.

Berdasarkan langkah langkah penentuan smapel diatas, maka yang akan dilakukan, berikut adalah rancangan distribusi sampel penelitian:

Daftar Sampel Penelitian

No	Kelas	Peran	Jumlah Siswa
----	-------	-------	--------------

1	XI 4	Kelas Eksperimen (Media Kartu Kuartet)	33
2	XI 3	Kelas Kontrol (Media Konvensional)	36
	Total		69

3.7 Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel baik variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Creswell (2010), variabel adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi dan bervariasi di antara individu atau organisasi yang diteliti. Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.7.1 Variabel Bebas (Independent)

Menurut Sugiyono (2023), Variabel independent merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat. Arikunto (2013), menjelaskan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menjadi perlakuan atau treatment dalam penelitian untuk menentukan hubungannya dengan suatu gejala yang diobservasi.

Variabel independent dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran kartu kuartet (X). Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016), media pembelajaran merupakan variabel perlakuan yang dapat diterapkan untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar atau aspek psikologis siswa seperti minat dan motivasi belajar.

3.7.2 Variabel Terikat (Dependent)

Variabel dependent merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas Sugiyono (2023), menyatakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang keberadaannya diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas.

Variabel dependent dalam penelitian ini adalah minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro (Y). Nurhasanah & Sobandi (2016), dalam penelitiannya menyatakan bahwa minat belajar merupakan variabel yang dapat diukur dan dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal, termasuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$X \rightarrow Y$

Keterangan:

- X = Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet (variabel independen)
- Y = Minat belajar sejarah siswa (variabel dependen)
- $\rightarrow$ = Pengaruh

Creswell, (2010) menjelaskan bahwa dalam penelitian eksperimental, peneliti memberikan perlakuan pada variabel independen untuk mengukur dampaknya terhadap variabel dependen, dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara kedua variabel tersebut.

3.8 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam menjawab rumusan masalah penelitian Creswell (2010), dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data, yaitu teknik non-tes.

3.8.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber yang memiliki pengetahuan dan informasi relevan berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2023), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Senada dengan hal tersebut, Creswell (2010) menyatakan bahwa wawancara dalam penelitian pendidikan dilakukan untuk mengumpulkan data dari individu yang memiliki pengalaman langsung dengan fenomena yang dikaji, sehingga informasi yang diperoleh bersifat kontekstual dan autentik. Sementara itu, Arikunto (2013) mendefinisikan wawancara sebagai dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara, serta

digunakan untuk menilai keadaan seseorang atau suatu peristiwa secara lebih mendalam.

Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan secara bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2023).

3.8.2 Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Menurut Sugiyono (2023), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dimana dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk:

- A. Mengamati keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah
- B. Mengamati antusiasme, partisipasi, dan keaktifan siswa kelas X SMAN 2 Metro selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- C. Mencatat kendala atau hambatan yang terjadi selama implementasi media pembelajaran

Creswell (2010) menyatakan bahwa observasi merupakan proses pengumpulan informasi firsthand dengan mengamati orang dan tempat di lokasi penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk memastikan pengamatan dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

3.8.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merekam atau menyimpan berkas-berkas serta dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sugiyono (2023),

mendefinisikan dokumentasi sebagai catatan peristiwa yang sudah berlalu, yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data pendukung seperti:

1. Dokumentasi kegiatan berupa foto atau gambar saat proses pembelajaran sejarah berlangsung menggunakan media pembelajaran kartu kuartet
2. Dokumen pendukung lainnya seperti silabus dan RPP

Menurut Arikunto (2013), metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi memberikan data sekunder yang dapat memperkuat dan melengkapi data primer yang diperoleh.

3.8.4 Kuesioner/Angket

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Pernyataan	No. Item	Jenis Item	Jumlah
1	Perasaan Senang	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran sejarah.	1	Positif	9
		Saya menikmati kegiatan belajar sejarah di kelas.	2	Positif	
		Saya tidak merasa senang ketika sejarah berlangsung.	3	Negatif	

		Saya merasa pembelajaran sejarah kurang menyenangkan.	4	Negatif	
		Saya tetap bersemangat saat belajar sejarah.	5	Positif	
		Saya merasa bosan saat pelajaran sejarah berlangsung.	6	Negatif	
		Saya cepat merasa jenuh ketika belajar sejarah.	7	Negatif	
		Materi sejarah menarik untuk saya pelajari.	8	Positif	
		Saya merasa waktu belajar sejarah terasa cepat berlalu.	9	Positif	
2	Ketertarikan Siswa	Saya tertarik memahami peristiwa-peristiwa sejarah.	10	Positif	6
		Saya tidak tertarik mempelajari materi sejarah.	11	Negatif	
		Saya ingin mengetahui lebih jauh tentang materi sejarah.	12	Positif	
		Saya terdorong untuk mencari informasi tambahan tentang sejarah.	13	Positif	
		Saya merasa pelajaran sejarah penting untuk dipelajari.	14	Positif	
		Saya tidak memiliki rasa ingin tahu terhadap pelajaran sejarah.	15	Negatif	
3	Perhatian Siswa	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran sejarah.	16	Positif	6
		Saya menyimak materi sejarah dengan sungguh-sungguh.	17	Positif	
		Saya kurang memperhatikan saat guru menjelaskan sejarah.	18	Negatif	
		Saya fokus ketika pembelajaran sejarah berlangsung.	19	Positif	
		Saya sering tidak fokus saat pelajaran sejarah berlangsung.	20	Negatif	
		Perhatian saya mudah teralihkan saat belajar sejarah.	21	Negatif	
4	Keterlibatan Siswa	Saya aktif bertanya saat pelajaran sejarah.	22	Positif	15
		Saya belajar sejarah hanya jika ada tugas dari guru.	23	Negatif	
		Saya berusaha menjawab pertanyaan dalam pelajaran sejarah.	24	Positif	

Saya jarang berpartisipasi saat pelajaran sejarah berlangsung.	25	Negatif
Saya terlibat dalam diskusi kelompok pada pelajaran sejarah.	26	Positif
Saya ikut serta dalam kegiatan belajar sejarah.	27	Positif
Saya berusaha mengulang kembali materi sejarah di rumah.	28	Positif
Saya cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran sejarah.	29	Negatif
Saya merasa puas setelah mengikuti pembelajaran sejarah di kelas.	30	Positif
Saya merasa pembelajaran sejarah di kelas adalah pengalaman yang menyenangkan bagi saya.	31	Positif
Saya merasa kesulitan memahami materi sejarah sehingga kurang tertarik.	32	Negatif
Saya tidak merasa puas dengan cara pembelajaran sejarah yang berlangsung di kelas.	33	Negatif
Saya menerima dengan baik setiap materi sejarah yang disampaikan guru di kelas.	34	Positif
Saya merasa pelajaran sejarah tidak cocok dengan cara belajar saya.	35	Negatif
Saya memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai baik dalam pelajaran sejarah.	36	Positif

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi (Gustina, 2020).

3.9 Uji Prasyarat Instrumen

Sebelum mendistribusikan kuesioner kepada responden di setiap kelompok eksperimen, perlu melakukan pengujian pra-syarat instrument guna memvalidasi instrument yang digunakan valid dan reliable, sebagai berikut:

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas isi dan validitas empiris. Validitas isi dilakukan melalui expert judgement dengan meminta pendapat ahli (dosen pembimbing atau dosen

ahli bidang evaluasi pembelajaran) untuk menilai kesesuaian butir angket dengan indikator minat belajar yang telah disusun berdasarkan teori. Sugiyono (2023), menyatakan bahwa validitas isi dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli untuk menilai apakah instrumen telah mencerminkan variabel yang akan diukur. Hasil penilaian ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan butir angket sebelum dilakukan uji coba. Setelah dinyatakan layak oleh ahli, instrumen akan diuji secara empiris menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* untuk mengetahui validitas setiap butir angket.

3.9.2 Uji Reabilitas

Reliabilitas merupakan tingkat konsistensi atau keajegan suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang mampu memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa. Dengan kata lain, reliabilitas berkaitan dengan tingkat kepercayaan terhadap hasil pengukuran yang diperoleh dari suatu instrumen.

Menurut Arikunto (2013), reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan menghasilkan data yang stabil dan tidak mudah berubah, sehingga dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya secara lebih akurat. Hal ini penting karena instrumen yang tidak reliabel dapat menyebabkan data menjadi bias dan kurang dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian kuantitatif, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Artinya, setiap item dalam instrumen mampu mengukur variabel yang sama secara konsisten. Selain itu, reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen bebas dari kesalahan pengukuran yang signifikan, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat dipercaya.

Dengan demikian, uji reliabilitas memiliki peran penting dalam penelitian, karena instrumen yang reliabel akan mendukung keakuratan data, meningkatkan kualitas hasil penelitian, serta memperkuat kesimpulan yang diambil oleh peneliti.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengolah data hasil angket (*pretest* dan *posttest*) guna mengukur minat belajar sejarah siswa. Tahapan analisisnya adalah sebagai berikut:

3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum uji hipotesis, data harus memenuhi asumsi dasar statistik parametrik.

1. Uji Normalitas

Uji ini bertujuan mengetahui apakah data residual terdistribusi normal. Menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*

2. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan mengetahui apakah varians antar kelompok bersifat homogen. Menggunakan *Levene's Test* di SPSS Nuryadi dkk, (2017)

3.10.2 Analisis Uji Hipotesis

Berdasarkan Nuryadi dkk (2017), jika data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan statistik parametris dengan teknik *Independent Sample T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.10.3 Analisis Uji Effect Size Cohen's d

Setelah pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan, analisis dilanjutkan dengan menghitung nilai *Effect Size* (Ukuran Efek). Analisis ini digunakan untuk mengukur seberapa besar kekuatan pengaruh atau efektivitas dari penggunaan media

pembelajaran Kartu Kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro.

Kategori nilai *Effect Size* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Kategori *Cohen's d* (Cohen, 1988), sebagai berikut:

Nilai κ	Keeratan Kesepakatan
$\leq 0,20$	Rendah
0,21 – 0,40	Lumayan
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat kuat

3.10.4 Hipotesis statistik

Hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata skor minat belajar sejarah siswa kelas eksperimen (menggunakan media kartu kuartet).

μ_2 : Rata-rata skor minat belajar sejarah siswa kelas kontrol (tanpa menggunakan media kartu kuartet).

Bunyi Hipotesis:

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa.

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan secara mendalam pada bab sebelumnya, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro tahun ajaran 2025/2026 dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro tahun ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test yang menghasilkan nilai t hitung sebesar -4,220 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat dari 78,000 pada pretest menjadi 101,455 pada posttest (naik 23,455 poin), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 74,944 menjadi 96,861 (naik 21,917 poin). Besarnya pengaruh media Kartu Kuartet dikonfirmasi melalui perhitungan *Effect Size Cohen's d* sebesar 1,017 yang termasuk dalam kategori *large effect*, artinya media pembelajaran ini memberikan pengaruh yang besar dan bermakna secara praktis terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 2 Metro.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perbaikan dan pengembangan pembelajaran sejarah ke depan, sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Pendidik

Pendidik, khususnya guru mata pelajaran Sejarah, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Kartu Kuartet dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang memiliki banyak tokoh, kronologi, dan konsep yang perlu dipahami secara holistik. Media Kartu Kuartet dapat diterapkan tidak hanya pada materi Proklamasi Kemerdekaan

Indonesia, tetapi juga pada materi sejarah lainnya dengan melakukan penyesuaian konten kartu sesuai topik yang diajarkan. Guru juga disarankan untuk menggabungkan sistem poin dan kompetisi antarkelompok agar suasana belajar lebih dinamis dan antusias. Selain itu, guru perlu memperhatikan keseimbangan antara waktu bermain dan waktu penjelasan materi agar keduanya dapat berjalan secara sinergis dan tidak saling mengorbankan kedalaman pemahaman konsep.

5.2.2 Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan terlibat penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran, baik selama sesi permainan Kartu Kuartet maupun pada sesi penjelasan materi dan diskusi kelompok. Keaktifan tersebut tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga pada pendalaman pemahaman konsep sejarah secara lebih bermakna. Peserta didik juga didorong untuk tidak sekadar bermain, melainkan secara sadar memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk membaca, mengingat, dan memahami informasi yang termuat dalam setiap kartu. Sikap kompetitif yang sehat dalam tournament hendaknya dijadikan motivasi untuk belajar lebih giat, bukan sekadar untuk memenangkan permainan.

5.2.3 Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran inovatif seperti Kartu Kuartet dengan menyediakan fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas yang kondusif untuk kegiatan permainan kelompok serta anggaran untuk pengadaan media pembelajaran. Sekolah juga disarankan untuk mendorong guru-guru mata pelajaran lain agar mengadaptasi model pembelajaran berbasis permainan edukatif ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Namun, sebelum merancang penelitian lanjutan, peneliti harus mempertimbangkan matang-matang berbagai keterbatasan media ini. Pertama, ruang cetak fisik kartu yang terbatas membuat konten materi menjadi ringkas dan terpotong-potong, sehingga Kartu Kuartet lebih cocok sebagai media penguatan (*reinforcement*) ketimbang media utama. Peneliti berikutnya disarankan memadukannya dengan media lain seperti teks sumber primer atau audiovisual agar kedalaman sejarah tetap terjaga. Kedua, adanya risiko pergeseran fokus siswa dari belajar menjadi sekadar kompetisi demi menang. Oleh karena itu, riset ke depan perlu menambahkan

instrumen pengukur pemahaman konseptual dan merancang aturan main yang melibatkan pertanyaan analitis untuk menguji berpikir kritis.

Keterbatasan ketiga terletak pada karakteristik media ini yang cenderung dominan mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga siswa auditori atau yang menyukai ketenangan berpotensi terganggu oleh kebisingan dinamika kelompok. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti pengaruh media ini berdasarkan tipologi gaya belajar siswa. Keempat, penerapan di kelas besar membawa tantangan pengelolaan kelas dan pengawasan kelompok yang sulit dipantau guru secara simultan, sehingga diperlukan strategi penentuan komposisi tim dan pengawasan yang lebih terstruktur. Kelima, sifat fisik kartu membuatnya rentan rusak, sobek, atau hilang jika digunakan berulang kali. Untuk menyiasatinya, peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi pengembangan Kartu Kuartet dalam format digital atau aplikasi *mobile* yang lebih tahan lama dan efisien secara biaya. Terakhir, penelitian ini baru sebatas mengukur variabel minat belajar. Peneliti selanjutnya diharapkan memperluas cakupan pada variabel hasil belajar kognitif, kemampuan berpikir historis, maupun retensi ingatan jangka panjang melalui desain penelitian longitudinal (*delayed posttest*) untuk melihat stabilitas dampak media ini..

5.2.5 Bagi Universitas Lampung

Universitas Lampung diharapkan dapat menjadikan temuan penelitian ini sebagai referensi dalam pengembangan kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah, khususnya dalam mata kuliah yang berkaitan dengan strategi dan media pembelajaran sejarah. Selain itu, Universitas Lampung diharapkan dapat mendorong mahasiswa dan dosen untuk mengembangkan lebih banyak penelitian inovatif berbasis media permainan edukatif sebagai upaya kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah di Provinsi Lampung, sejalan dengan visi Universitas Lampung sebagai perguruan tinggi yang unggul dan berdaya saing nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. 2019. Soekarno, Nasakom, dan Buku di Bawah Bendera Revolusi Sebagai Materi Ajar Pelajaran Sejarah Sma. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(1).
- Alt, D. 2023. Assessing The Benefits Of Gamification In Mathematics For Student Gameful Experience and Gaming Motivation. *Computers and Education*, 200.
- Amalia, E., & Athiyyah, A. 2024. Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii D Mts Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Ana, A., & Rahuma, A. 2024. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X Sma Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(3), 1276–1292.
- Aoliyah, N. (2023). *Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11 (1), 31–36.
- Ap, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 1(3), 196–204.
- Arif, S., Basri, M., Triaristina, A., & Sri Ekwandari, Y. (N.D.). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasioanal Berbasis Ispring Suite* (Vol. 2).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cohen, J. 1988. *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences* (2nd Ed.). Routledge.
- Creswell, J. 2010. *Design Research Kuantitatif Kualitatif Dan Mixed*. Yogyakarta: Pelajar Pustaka.

- Depita, T. 2024. Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64.
- Fadli, M. R. 2021. Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Fahmi Siregar, I., Siregar, N., & Kasmawati, 2023. Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Sma Negeri 4 Padangsidempuan. In *Jmp-Dmt* (Vol. 4, Number 2).
- Fatmawati, I. 2025. Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 5(1), 25–39.
- Firmansyah, H. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548.
- Flora Siagian, R. E. 2015. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 2(2).
- Giwangsa, S. F. 2021. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1).
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Gustina, H. 2020. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu*.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Imanita, M. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 45–54.
- Imanita, M., & Triaristina, A. 2024. Pelatihan Pembuatan Bahan Pembelajaran Interaktif Bagi Guru-Guru Smk Waskita Kabupaten Lampung Tengah. *Indonesia Berdaya*, 5(3), 879–886.
- Iryani, D., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. 2025. Pengaruh Media Crossword Puzzle Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 157–170.

- Karwono, H. M., & Mularsih, H. 2017. Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. *Depok: Raja Grafindo Persada*.
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa, S., Negeri, S., & Malang, B. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Lestari, I., & Arsyad, M. N. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Peristiwa dan Tokoh Sejarah Materi Sejarah Kontemporer Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah dan Sosiologi Di Ikip Budi Utomo Malang. *Khazanah Pendidikan*, 14(1).
- Lestari, Indah. 2015. *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*.
- Miftah, M., & Rokhman, N. 2022. Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Noviasari, D., Anam, F., & Fitriyah, E. 2024. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Materi Penerapan Sila-Sila Dalam Pancasila Kelas V Sdn Pakis V Surabaya. *Journal Of Education and Pedagogy*, 1(2), 115–121.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Gramasurya.
- Puadah, G. N., & Rustini, T. 2022. Visualisasi Media Pembelajaran Cetak Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Abad 21 Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(5), 1769–1773.
- Qodir, A. 2017. Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2).

- Redhana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Saputra, C., Margareta, R., & Imanita, M. 2023. *Teachers' Efforts To Improve Student Learning Outcomes During Online Learning* (Pp. 1119–1128).
- Saputra, C., & Virgawati, D. S. 2021. Pengaruh Pemahaman Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Terhadap Sikap Nasionalisme. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 1–9.
- Saputri, W., Turmudi, D., Wicaksono, S., & Santoso, D. 2023. Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Team Games Tournament Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi 11 Sman 1 Gedongtataan. *Swarnadwipa*, 7(1).
- Sari, L., Rustiyarso, R., & Firmansyah, H. 2024. Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xii Sekolah Menengah Atas Negeri. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 466–474.
- Sari, S., & Prasetyo, G. 2024. Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Sma Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 7–10.
- Sasmita, S. 2017. Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (Kkps) Dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Artefak*, 4(2), 119.
- Sayono, J. 2015. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1).
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. 2024. Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36.
- Sirnayatin, T. A. 2017. Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Siti Nursolehah, Siti Rasminah, Siti Rokmah, & Siti Najiyah. 2024. Efektivitas Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sejarah Islam di Mi Miftahul Huda. *Eduspirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 414–419.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sumargono, S., Lisnawati, L., Rohmayani, S., & Masdi, M. 2020. Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal di Smpn Bandarlampung. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243.
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Sutarto, S. 2017. Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Triaristina, A., Ekwandari, Y. S., Rachmedita, V., & Imanita, M. 2026. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web-Blog Bagi Guru Smp di Kabupaten Lampung Tengah [Training On Creating Interactive Web-Blog Based Learning Media For Junior High School Teachers In Central Lampung Regency]. *Indonesia Berdaya*, 7(1), 201–210.