

Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas XI IPA Sma Budhi Warman 2 Jakarta

Nadia Eka Putri¹, Arief Hidayat², Hendi Irawan³

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

Email: Nadiaekaputri@gmail.com, ariefhidayat@gmail.com,
hendiirawankesos@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Historical Timeline Card Game learning media on students' interest in learning history in Class XI Science of SMA Budhi Warman 2 Jakarta. The background of this study is based on the low interest of students in learning history caused by learning methods that are less varied and tend to be monotonous. Therefore, an interactive and interesting learning medium is needed to increase students' involvement in the learning process. The Historical Timeline Card Game media is used as an alternative learning medium that combines game elements with historical materials so that students can learn actively and enjoyably. This study used a quantitative method with an experimental approach. The population of this study consisted of all students of Class XI Science at SMA Budhi Warman 2 Jakarta, while the sample was selected using a purposive sampling technique. Data were collected through learning interest questionnaires, observations, and documentation. The obtained data were then analyzed using statistical tests to determine the effect of the learning media on students' learning interest. The results of the study indicate that the use of the Historical Timeline Card Game learning media has a positive effect on students' interest in learning history. Students became more active, enthusiastic, and interested in participating in the history learning process. In addition, this media also helped students understand historical materials more easily through learning activities combined with games. Therefore, the Historical Timeline Card Game learning media can be used as an innovative learning medium alternative to improve students' interest in learning history at school.

Keywords: *Learning Media, Card Game, Historical Timeline, Learning Interest, History Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media Linimasa Sejarah Card Game digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi sejarah sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta, sedangkan sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar sejarah siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Selain itu, media ini juga membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mudah melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Card Game, Linimasa Sejarah, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran menjadi faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan inovatif agar peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi (Slameto, 2015).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, cepat bosan, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Djamarah, 2011). Pada mata pelajaran sejarah, minat belajar siswa sering kali masih rendah karena pembelajaran sejarah dianggap monoton, terlalu banyak hafalan, dan kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik (Susanto, 2014).

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki peran penting dalam membentuk karakter, meningkatkan nasionalisme, serta menumbuhkan kesadaran terhadap peristiwa masa lalu. Namun, dalam praktiknya pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Hamid, 2017). Kondisi tersebut menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2016). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media berbasis permainan atau game edukatif. Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Prensky, 2007).

Linimasa Sejarah Card Game merupakan media pembelajaran yang menggabungkan konsep permainan kartu dengan materi sejarah dalam bentuk urutan waktu atau kronologi peristiwa sejarah. Melalui media ini, siswa diajak untuk memahami peristiwa sejarah secara lebih interaktif dengan menyusun dan mencocokkan kartu berdasarkan urutan kejadian sejarah. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, ketertarikan, dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Budhi Warman 2 Jakarta, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas XI IPA masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan guru, serta rendahnya antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas sejarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media Linimasa Sejarah Card Game.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game terhadap minat belajar sejarah siswa melalui pengukuran data berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2019). Pendekatan eksperimen digunakan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa (Arikunto, 2013).

Desain penelitian yang digunakan adalah **Pre-Experimental Design** dengan bentuk **One Group Pretest-Posttest Design**. Dalam desain ini, siswa diberikan pretest sebelum penggunaan media pembelajaran dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik **purposive sampling**, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Siyoto & Sodik, 2015). Sampel yang dipilih adalah siswa kelas XI IPA yang mengikuti pembelajaran sejarah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto, daftar hadir, dan data sekolah (Arikunto, 2013).

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban yang disusun berdasarkan indikator minat belajar, seperti perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang terhadap pembelajaran sejarah (Slameto, 2015). Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui uji-t guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game terhadap minat belajar sejarah siswa (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, hasil analisis data dapat menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap minat belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta, diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game memberikan pengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa. Sebelum penggunaan media pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung serta rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelas. Setelah diterapkan media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game, terjadi peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Arsyad, 2016).

Hasil angket minat belajar menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa setelah penggunaan media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game. Pada saat pretest, siswa cenderung kurang tertarik terhadap mata pelajaran sejarah karena metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih berpusat pada guru. Namun, setelah penggunaan media card game, siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyusun kartu linimasa sejarah sesuai urutan peristiwa. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi sejarah karena proses pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif yang melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Prensky, 2007).

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung, siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media *Linimasa Sejarah Card Game*. Sebagian besar siswa terlihat lebih fokus dalam memperhatikan materi yang diberikan guru ketika media pembelajaran digunakan di kelas. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif bekerja sama dengan teman kelompok dalam menyelesaikan permainan kartu sejarah yang diberikan. Interaksi antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Djamarah, 2011).

Hasil uji statistik menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Linimasa Sejarah Card Game* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Nilai hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan nilai pretest yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih menarik karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Hamid, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Linimasa Sejarah Card Game* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar sejarah siswa. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan juga membantu siswa memahami materi sejarah secara kronologis melalui kegiatan yang lebih interaktif. Dengan demikian, media *Linimasa Sejarah Card Game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran sejarah di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan variatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa (Slameto, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Linimasa Sejarah Card Game* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar karena proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan melalui permainan kartu sejarah.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Linimasa Sejarah Card Game yang terlihat dari hasil angket, observasi, dan analisis data statistik. Media pembelajaran ini membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mudah melalui penyusunan kronologi peristiwa sejarah secara langsung. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sejarah.

Dengan demikian, media pembelajaran Linimasa Sejarah Card Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di sekolah. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan variatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, H. 2017. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Siyoto, S., & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ricklefs, M. C. 2008. *Sejarah Indonesia Modern 1200–2008*. Jakarta: Serambi.
- Sjamsuddin, H. 2012. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.