

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.2 Kajian Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata "konstruksi," yang berarti "membangun." Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruksi merujuk pada upaya membentuk tatanan kehidupan yang berbudaya dan berkembang. Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif, di mana peserta didik secara mandiri membangun pemahamannya, mencari makna, mengeksplorasi materi yang dipelajari, serta menghubungkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki dalam dirinya (Djamaludin & Wardana, 2019:20–21). Dengan kata lain, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri.

Jean Piaget berpendapat bahwa pengetahuan merupakan konstruksi yang dibentuk oleh individu yang mengetahui sesuatu. Piaget menekankan bahwa belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan membentuk pemahaman secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini berlangsung terus-menerus saat individu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman lama, membangun struktur kognitif yang semakin kompleks (Nerita, dkk., 2023:24). Pendekatan ini menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran agar pemahaman yang diperoleh lebih bermakna.

Teori konstruktivisme memberikan kebebasan berpikir kepada peserta didik dan mendorong mereka untuk mempraktikkan teori yang telah dipelajari. Dalam teori ini, peserta didik diberi ruang untuk mengembangkan pengetahuan mereka, baik melalui latihan, eksperimen, maupun diskusi. Sementara itu, guru berperan dalam mengatur suasana kelas sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui pemahaman materi dan interaksi sosial untuk membangun pengetahuannya (Wahab & Rosnawati, 2021:6). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada terciptanya lingkungan belajar yang mendukung keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam mencari dan mengolah informasi.

Pembelajaran yang menerapkan teori konstruktivisme mengharuskan guru menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung. Guru bertugas mengarahkan peserta didik memahami materi serta membimbing mereka menyelesaikan masalah melalui pencarian dan penemuan solusi. Teori konstruktivisme menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman mendalam dan mendorong keterlibatan peserta didik melalui refleksi, diskusi, serta interaksi sosial (Harefa, dkk., 2024:129). Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih terlibat dan bertanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri.

Menurut beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa konstruktivisme menekankan proses belajar merupakan kegiatan aktif di mana peserta didik berperan sebagai pembangun utama pengetahuan mereka sendiri. Teori ini tidak hanya mendorong kemandirian berpikir, tetapi juga menekankan pentingnya peran

guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial dan eksplorasi.

2.1.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berarti perantara atau penghubung. Secara umum, media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Konsep ini sangat dikenal dalam bidang komunikasi, dan karena proses belajar mengajar juga merupakan bentuk komunikasi, maka sarana yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Junaidi, 2019:45-56). Media memiliki peran sebagai pengantar pesan yang membantu kelancaran proses penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Ketika lingkungan belajar diatur secara baik dan terstruktur, pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Dalam hal ini, media pembelajaran turut berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, dengan membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran (Daniyati, dkk, 2023:286). Dengan demikian, pemanfaatan media yang tepat dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran

memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik. Media pembelajaran mendukung komunikasi dua arah, dalam arti media membantu adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran berjalan interaktif (Kristanto, 2016:111). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran secara optimal oleh guru menjadi kunci penting dalam proses belajar mengajar.

Guru yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk memberikan respon positif selama proses belajar mengajar (Pagarra, dkk., 2022:17-18). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempercepat proses pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, seperti media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, serta pemanfaatan lingkungan sekitar. Seiring perkembangan teknologi, media berbasis multimedia seperti animasi dan video semakin banyak digunakan karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar (Tamsik, dkk., 2024:107-108). Penggunaan media yang variatif tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik.

2.1.3 Question Card

Question Card merupakan media visual berbentuk potongan kertas berukuran 10 x 7 cm yang memuat pertanyaan terkait materi pelajaran. Media ini

berfungsi untuk mengembangkan rasa tanggung jawab, rasa percaya diri, mendorong kerjasama, menumbuhkan kompetisi yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Kholipah, dkk., 2022:44).

Question Card memuat soal relevan dengan topik diskusi dan didorong untuk berperan aktif. Peserta didik kemudian membentuk kelompok dan saling bertanya menggunakan kartu yang dimiliki. Dalam kegiatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator, membantu memberikan penjelasan atas konsep-konsep yang belum dipahami oleh peserta didik (Utami, 2023: 10). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahamannya.

Desain *Question Card* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki dua sisi, di bagian depan menampilkan *QR-Code* yang dapat dipindai untuk mengakses video atau sumber referensi tambahan. Sumber tersebut tidak memberikan jawaban langsung tetapi menyediakan informasi yang relevan untuk mendukung pemahaman. Sedangkan pada bagian belakang berisi pertanyaan dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat *Question Card*:

1. Membuat *QR-Code*

- a. Gunakan situs pembuat *QR-Code* seperti *ME-QR*, masukkan tautan video atau sumber pembelajaran, lalu unduh *QR-Code*.
- b. Unggah *QR-Code* ke desain di Canva dan sesuaikan posisinya.

2. Desain *Question Card* menggunakan Canva

- a. Akses platform desain grafis Canva melalui website <https://www.canva.com/>. Setelah masuk atau membuat akun, pilih template kartu atau membuat desain dengan ukuran kustom, ukuran yang disarankan 10 x 7 cm.
- b. Pada bagian depan kartu, tambahkan *QR-Code* yang mengarah pada sumber-sumber pendukung materi sejarah.
- c. Pada bagian belakang kartu, tambahkan pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

3. Penyelesaian dan pengunduhan

- a. Setelah desain selesai, pastikan elemen yang ada rapi dan jelas.
- b. Unduh desain dalam format PDF (untuk pencetakan).



Gambar 2.1 Desain Kartu

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *Question Card* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik akan dibagi menjadi 8 kelompok kemudian perwakilan kelompok tersebut diinstruksikan untuk mengambil 1 set kartu yang sudah disediakan secara bergantian.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik untuk memindai *QR-Code* yang terdapat dibelakang kartu untuk mengakses sumber informasi, seperti artikel, video pendek, atau ringkasan materi dari website.
- 3) Setiap kelompok bertugas mengamati soal pada *Question Card* dan melakukan diskusi kelompok untuk memahami masalah yang dihadapi terkait.
- 4) Setiap kelompok merangkum hasil diskusi mereka dan mempersiapkan presentasi berdasarkan analisis terhadap soal di *Question Card*.
- 5) Kelompok peserta didik secara bergiliran mempresentasikan hasil analisis mereka, menjelaskan jawaban terhadap pertanyaan yang terdapat pada *Question Card*.
- 6) Setelah presentasi, kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan dalam sesi tanya jawab. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang telah presentasi dan peserta didik yang aktif.
- 7) Guru memberikan umpan balik serta penilaian terhadap hasil presentasi dan diskusi, dengan menilai pemahaman materi dan kemampuan analisis yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam kegiatan tersebut.

Media pembelajaran *Question Card* memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, seperti desain yang fleksibel dan dapat

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat keterjangkauannya yang tinggi, menjadikannya sebagai alat yang efektif dan mudah diakses (Situngkir, dkk., 2023:3). Namun terdapat kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertanyaan yang tidak relevan atau terlalu sederhana dapat mengurangi manfaat dari penggunaan *Question Card* (Lailia, 2019:63). Oleh karena itu, kualitas pertanyaan dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran menjadi faktor penting yang harus dipertimbangkan agar media ini benar-benar memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Keaktifan Belajar

Dalam proses belajar mengajar, peserta didik berperan sebagai subjek sekaligus objek pendidikan. Oleh karena itu, pengajaran dapat dimaknai sebagai serangkaian aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut hanya dapat tercapai apabila peserta didik terlibat secara aktif. Keaktifan ini tidak hanya terlihat dari aktivitas fisik, tetapi juga melibatkan keterlibatan mental atau psikologis (Pane & Dasopang, 2017:334). Menurut Paul B.Diedrich dalam Aliwanto (2017:66) keaktifan belajar peserta didik digolongkan berdasarkan jenis aktivitasnya, yaitu:

- a. *Visual activities*, meliputi membaca, melihat gambar, mengamati, melakukan demonstrasi, dan percobaan.
- b. *Oral activities*, meliputi menjelaskan, merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, menyampaikan pendapat.
- c. *Listening activities*, meliputi mendengarkan percakapan, pidato dan diskusi.

- d. *Writing activities*, meliputi menulis cerita, membuat karangan, menyusun laporan, dan menyalin teks.
- e. *Motor activities*, meliputi percobaan, pembuatan konstruksi, model perbaikan, berkebun, beternak, dan lainnya.
- f. *Mental activities*, meliputi menanggapi, mengingat informasi, memecahkan masalah, menganalisis, mencari hubungan, dan membuat keputusan.
- g. *Emotional activities*, meliputi menunjukkan minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, penuh gairah, berani, dan merasa gugup.

Keaktifan merupakan bentuk keterlibatan fisik maupun mental yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena membantu peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan persoalan yang dihadapi selama kegiatan belajar. Keaktifan belajar peserta didik mencerminkan situasi di mana pendidik berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk bertanya, mengemukakan gagasan, serta mencari data dan informasi yang diperlukan guna memecahkan masalah (Budimansyah, 2010:70). Oleh karena itu, keaktifan peserta didik sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana yang kondusif.

Beberapa faktor perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran agar indikator keaktifan belajar dapat tercapai. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik mencakup kemampuan guru dalam memfokuskan perhatian peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas, mendorong tumbuhnya minat belajar, memberikan arahan dalam memahami materi, menyediakan umpan balik berupa apresiasi atau koreksi, dan

menyampaikan kesimpulan di akhir kegiatan pembelajaran (Susilowati & Hidayat, 2021:203). Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendorong keaktifan peserta didik secara konsisten sepanjang proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dapat dijadikan acuan dan perbandingan untuk penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tistiarni dan Hera Hastuti dari Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, berjudul *"Pengembangan Media Question Card pada Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam untuk Peserta didik Kelas X IPS SMAN 13 Padang"* dipublikasikan dalam Jurnal Kronologi Vol. 3 No. 2 Tahun 2021. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Question Card* dinyatakan layak digunakan di SMA, dengan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli analisis kausalitas dan ahli media dengan skor masing-masing sebesar 3,5 dan 3, serta uji validasi oleh guru yang juga memperoleh skor 3,5. Relevansi penelitian Tistiarni dan Hera Hastuti terletak pada upaya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kelas, yang dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Tistiarni dan Hera, keduanya menggunakan media *Question Card* sebagai variabel bebas. Namun penelitian ini menambahkan fitur *QR-Code* pada *Question Card* yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber tambahan, yang tidak diterapkan dalam penelitian

sebelumnya. Selain itu, Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, penelitian Tistiarni dan Hera menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen untuk menilai keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Iswanti dari Universitas Sebelas Maret, berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Two Stay Two Stray dengan Media Question Card untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kesadaran Sejarah pada Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Surakarta*" dipublikasikan dalam Jurnal CANDI Vol. 16 No. 2 tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TSTS dengan media *Question Card* dapat meningkatkan keaktifan dan kesadaran sejarah peserta didik. Pada prasiklus, rata-rata persentase pencapaian per indikator keaktifan peserta didik sebesar 71,51%, yang meningkat menjadi 87,51% pada siklus I, dan 94,77% pada siklus II, mencapai target kinerja penelitian sebesar 80%. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TSTS dengan media *Question Crad* dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Pada prasiklus, rata-rata persentase pencapaian per indikator kesadaran sejarah peserta didik adalah 77,63%, meningkat menjadi 78,84% pada siklus I, dan 81,30% pada siklus II, yang juga memenuhi target kinerja penelitian sebesar 80%. Relevansi penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta

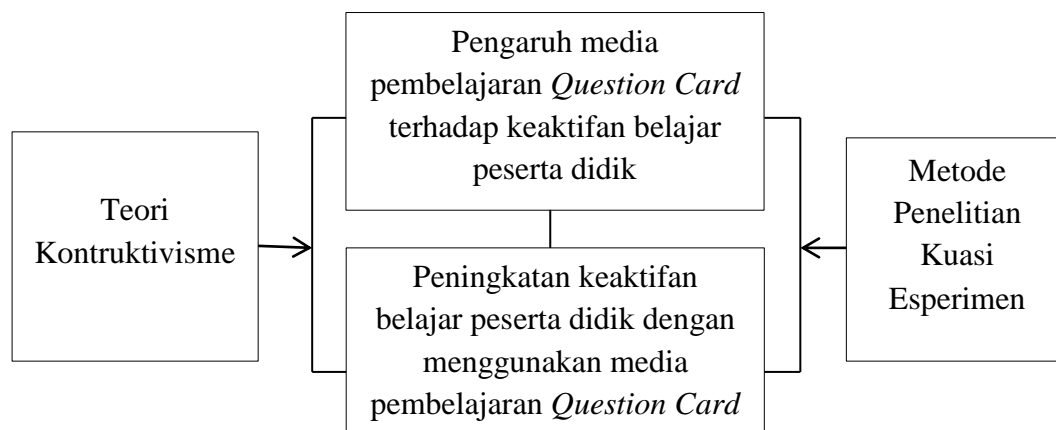
didik, yang juga menjadi fokus utama dalam penelitian Iswanti. Keduanya bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Iswanti, keduanya menggunakan media *Question Card*, namun penelitian Iswanti menambahkan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *Two Stay Two Stray* (TSTS), sementara penelitian ini tidak menggunakan model tersebut. Selain itu, perbedaannya terletak pada metode yang digunakan penelitian Iswanti menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode Kuasi-eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Utami Lia dari Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Suska Riau (2023) berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Question Card terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS MAN 1 Kota Dumai*" menunjukkan bahwa media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan rata-rata skor *pre-test* peserta didik meningkat dari 62,22 menjadi 80,83 pada *post-test*, dengan persentase kenaikan sebesar 29,90%. Penelitian Utami relevan dengan penelitian ini karena mendukung penerapan media *Question Card* sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dan memperbaiki proses belajar mengajar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Utami, di mana keduanya menggunakan media *Question Card* sebagai variabel bebas, serta menggunakan metode kuasi eksperimen. Namun penelitian ini menambahkan *QR-Code* pada *Question*

Card, yang memungkinkan peserta didik mengakses sumber referensi untuk mendalami materi lebih lanjut. Selain itu, perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran, penelitian Utami berfokus pada hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Geografi, sedangkan penelitian ini menekankan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual berfungsi untuk menggambarkan ide-ide penelitian yang akan disusun oleh peneliti, yaitu hubungan antar variabel yang bertujuan menjawab permasalahan penelitian. Kerangka ini disusun untuk mengidentifikasi, memberikan batasan, serta menjelaskan konsep-konsep yang mencerminkan masalah penelitian, solusi, dan tujuan yang ingin dicapai (Paramita, dkk., 2021:21-22). Kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang dapat dianggap benar atau salah mengenai permasalahan dalam penelitian, sampai kebenarannya dapat dibuktikan melalui data yang dikumpulkan (Suharsimi, 2010:64). Adapun

hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi”. Selain itu, untuk hipotesis ujinya sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh dari media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi.
2. H_o : Tidak terdapat pengaruh dari media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi.