

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Question Card* terhadap keaktifan belajar dan peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, serta desain kuasi eksperimen dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 1 Sariwangi, dengan sampel yang terdiri dari kelas X-6 sebagai kelas eksperimen dan X-9 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket keaktifan belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain, menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 24. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 56,59 dan skor rata-rata posttest sebesar 81,56. Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata pretest sebesar 57,44 dan skor rata-rata posttest sebesar 61,81. Nilai N-Gain tertinggi sebesar 0,70, nilai terendah sebesar 0,38, dan rata-rata N-Gain sebesar 0,57, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Question Card* tidak hanya berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, *Question Card*, Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

The background of this research is the low level of student activity in history learning in class X-6 of SMAN 1 Sariwangi. This study aims to determine the effect of Question Card learning media on learning activity and to determine the increase in student learning activity after using this learning media. This study uses a quantitative approach with an experimental method, and a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population in this study were all students of class X SMAN 1 Sariwangi, with samples consisting of class X-6 as the experimental class and X-9 as the control class. Data were collected by distributing learning activity questionnaires before and after learning. Data analysis was carried out with validity tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and N-Gain tests, using the IBM SPSS 24 application. The results of the analysis showed that the average pretest score in the experimental class was 56.59 and the average posttest score was 81.56. While in the control class the average pretest score was 57.44 and the average posttest score was 61.82. The highest N-Gain value is 0.70, the lowest value is 0.38, and the average N-Gain is 0.57, which is included in the moderate category. Thus, it can be concluded that the Question Card learning media not only influences the learning activity of students, but is also able to increase their activity in the history learning process in class X-6 SMAN 1 Sariwangi.

Keywords: *History Learning, Question Card, Learning Engagement.*