

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan sebuah pendekatan dalam ranah psikologi dan pendidikan yang mana menekankan keterlibatan dan keaktifan tiap individu dalam membangun pemahaman dan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Teori konstruktivisme memandang pada dasarnya setiap individu membentuk pengetahuannya secara personal serta berbeda satu sama lainnya. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas pengetahuan yang kompleks serta pemikiran yang aktif. Perpektif dalam teori konstruktivisme pembelajaran dipahami dalam proses aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan. Setiap individu tidak sekadar menerima informasi secara pasif namun secara aktif menafsirkan, memberi makna dan mengorganisasikan pada informasi dengan berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran terjadi dengan adanya pengalaman, interaksi dan refleksi antara lingkungan dan orang lain di sekitarnya (Subiyantoro, 2022:26).

Mu'ammarr (2019:40-41) mengemukakan teori konstruktivisme adalah mengkonstruksi segala macam informasi merupakan aktivitas yang didapat oleh peserta didik menjadi pemahamannya. Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Guru bukan hanya sebagai penyampai informasi saja akan tetapi guru sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Peran guru tersebut diwujudkan melalui penyediaan media pembelajaran atau strategi pembelajaran yang efektif sebagai bantuan ketika peserta didik mengalami hambatan dalam aktivitas pembelajaran. penyediaan media dan materi pembelajaran yang menarik serta relevan menjadi salah satu cara untuk mendorong motivasi belajar peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik bahwa teori ini memandang pengetahuan itu terbentuk oleh pembelajar itu sendiri dengan adanya pengalaman dan interaksi aktif dengan

orang lain dan lingkungannya. Teori ini menekankan bahwa dalam proses pembelajaran perlu aktif agar peserta didik meningkatkan atau mengembangkan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sebelumnya telah dimilikinya. Maka peserta didik bukan hanya menerima sebuah informasi secara pasif saja, namun peserta didik mengolah, menafsirkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah ada (Wahyuddin dkk., 2024:22).

Pembelajaran konstruktivisme merupakan kegiatan pembelajaran bukan hanya pada menyerap ilmu pengetahuan saja namun peserta didik dilatih dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Semenovich Vygotsky menekankan bahwa perkembangan seseorang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sosial disekitarnya. Vygotsky mengemukakan bahwa proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi adanya keterlibatan dalam aktivitas sosial dan komunikasi dengan orang lain. Penggunaan bahasa sebagai sarana interaksi memiliki peran penting untuk membantu peserta didik membangun pemahaman dan pengetahuan. Vygotsky dalam sebuah pemikirannya ini menjadi landasan utama dalam teori konstruktivisme sosial yang memandang bahwa pembelajaran sebagai hasil dari proses interaksi sosial (Tohari & Rahman, 2024:215).

Wahab & Rosnawati (2021:31) mengemukakan teori konstruktivisme adalah belajar dengan proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstarksi pengalaman yang menjadi pengalaman dalam sebuah hasil interaksi antara peserta didik baik dalam realitas sosial, alam dan pribadi.

Konstruktivisme memandang bahwa peserta didik sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi bekal untuk mengkonstruksi pengetahuan baru. Maka lingkungan belajar begitu penting untuk mendukung berbagai pandangan dan proses terhadap kenyataan, konstruksi pengetahuan dan aktivitas-aktivitas lain yang didasarkan pengalaman (Armiyati & Sariyatun, 2025:258).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa teori konstruktivisme memandang peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Melalui teori ini peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan

membangun pemahamannya secara mandiri berdasarkan interaksi sosial, pengalaman belajar serta keterlibatan langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pengetahuan bukan hanya sesuatu yang ditransfer secara langsung oleh guru, melainkan sebagai hasil konstruksi peserta didik melalui proses penerapan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi yang baru diperoleh peserta didik. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses kegiatan pembelajaran dengan memberikan dukungan, arahan serta kesempatan belajar yang bermakna supaya peserta didik dapat mendapatkan pemahaman secara mandiri dan mendalam. Teori ini menekankan pentingnya kolaborasi, interaksi sosial dan lingkungan belajar yang kondusif dalam mengembangkan pemahamannya lebih mendalam. Penerapan teori ini menghasilkan proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran dengan menekankan keaktifan dan kebermaknaan pengalaman belajar. Peserta didik menjadi lebih terdorong dan berkontribusi terhadap motivasi belajar.

Subiyantoro (2022:30:31) mengemukakan prinsip-prinsip dasar teori konstruktivisme digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Kontruksi pengetahuan Aktif

Teori ini memandang bahwa pembelajaran merupakan proses aktif yang mana individu membangun pengetahuan dengan interaksi lingkungan dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang dimiliki.

2. Kontruksi Pengetahuan yang unik

Setiap individu membangun pengetahuannya secara unik karena ada perbedaan dalam latar belakang, pengalaman dan sudut pandang yang dimiliki.

3. Interaksi sosial dan Kolaborasi

Pembelajaran juga diperkaya melalui interaksi sosial dengan melalui diskusi dan kerja sama antara siswa dan guru yang menjadi pendukung proses konstruksi pengetahuan.

4. Konteks dan Situasi yang bermakna

Pembelajaran menjadi lebih efektif ketika materi dikaitkan dengan konteks serta pengalaman yang sesuai. Maka akan membantu dalam pemahaman dan efektivitas belajar.

5. Pemikiran Reflektif dan Metakognisi

Individu didorong untuk merefleksikan proses berpikirnya serta menyadari strategi belajar yang digunakan guna meningkatkan pemahaman dan efektivitas belajar.

6. Pembelajaran berbasis tantangan

Pembelajaran akan lebih optimal ketika individu dihadapkan dengan masalah atau tantangan yang menuntut pemikiran kritis dan pemecahan masalah.

7. Penggunaan teknologi sebagai alat konstruktif

Teknologi dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan kolaboratif dalam membangun pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme karena mengutamakan proses belajar untuk mengkonstruksi pemahaman sehingga terbentuk konsep pembelajaran yang diinginkan. Mengkonstruksi pemahaman tersebut bisa dengan cara menggunakan media pembelajaran kartu kuartet yang dilakukan oleh guru. Teori konstruktivisme relevan dengan penelitian ini karena bisa mendorong motivasi belajar peserta didik dan mengkonstruksi pemahamannya tersebut dengan melalui media pembelajaran Kartu Kuartet. Respon yang diharapkan dalam penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet bisa memberikan dorongan motivasi belajar peserta didik.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai penyampai pesan kepada peserta didik sebagai penerima informasi. Media pembelajaran adalah suatu komponen penting dalam ruang lingkup pendidikan yang mana berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi serta meningkatkan efektivitas dalam proses belajar. Media pembelajaran menjadi alat perantara yang dapat membantu guru dalam menjembatani kesenjangan konsep dan pemahaman peserta didik. Dalam ruang lingkup pendidikan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk

menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima pesan pada kegiatan pembelajaran (Subiyantoro dkk., 2023:6).

Pagagara dkk., (2022:11) mengemukakan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan materi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian peserta didik dengan demikian proses belajar menjadi efektif.

Menurut Batubara (2020:4) media pembelajaran merupakan sesuatu untuk menyalurkan materi untuk mendukung proses pembelajaran. media pembelajaran dapat meningkatkan minat, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Belajar merupakan aktivitas dan dilakukan oleh tiap individu untuk meningkatkan diri dan mengembangkan kemampuan. Belajar menjadikan individu yang awalnya tidak bisa menjadi bisa. Belajar adalah suatu proses psikologi yang berlangsung dalam sebuah interaksi subjek aktif dengan lingkungan serta menghasilkan perubahan dalam keterampilan, pengetahuan dan bersikap konstan. Perubahan dan peningkatan tersebut akan terwujud jika pembelajaran tersebut memberi kemudahan dan dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muharam dkk., 2023:1). Hasil belajar dapat dimaknai sebagai perubahan yang diharapkan muncul dalam diri peserta didik sebagai akibat dari proses kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup beberapa aspek seperti sikap, pengetahuan, perilaku dan berbagai keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Perubahan peningkatan yang lain seperti kemampuan, kecakapan serta aspek perkembangan yang lain dari hasil proses belajar.

Media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai sarana untuk mendukung efektivitas pelaksanaan pembelajaran. menggunakan media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian informasi serta meningkatkan kualitas komunikasi antar guru dan peserta didik. Adanya komunikasi yang lebih efektif proses belajar mengajar dapat terlaksana dalam suasana yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar (Shofa, 2023:12).

Juhaeni (2020:37-38) mengemukakan bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat serta motivasi belajar.
2. Peserta didik menjadi aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi minat belajar peserta didik.
4. Menarik perhatian peserta didik.
5. Media meningkatkan efisiensi dalam waktu.
6. Menghindari terjadinya verbalisme.

Abdullah (2022:60) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran memiliki manfaat dalam pendidikan. Manfaat media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari secara visual serta konkrit.
2. Gambar dan elemen visual lainnya dapat meningkatkan retensi informasi atau menyimpan informasi lebih lama.
3. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi peserta didik agar lebih semangat belajar.
5. Media pembelajaran dapat menghemat waktu yang dapat dimanfaatkan untuk materi lain.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat atau sarana belajar yaitu dengan kartu kuartet. Media pembelajaran kartu kuartet ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Aktivitas belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi saja. Kegiatan belajar dapat dikaitkan dengan aktivitas belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet.

2.1.3 Kartu Kuartet

Kartu kuartet merupakan jenis permainan yang menggunakan beberapa kartu yang memiliki gambar dan tulisan. dalam setiap kartu memiliki informasi

berupa tulisan yang menjelaskan isi dari konten gambar tersebut (Herlina, dkk., 2024:12). Kartu kuartet ini memiliki 4 buah kartu dalam masing-masing setiap tema yang dibahas. Selain untuk sarana permainan kartu kuartet ini dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dibuat dengan menarik. Dalam setiap kartu akan diangkat topik pembahasan materi sejarah yang sedang dipelajari dengan media kartu kuartet yang dikemas dengan adanya gambar dan tulisan informasi seputar materi sejarah yang sedang dipelajari (Aristiani & Nabila, 2020:447).

Kartu kuartet ini merupakan sebuah permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu yang memiliki gambar dengan topik pembahasan yang telah disesuaikan. Dalam setiap kartu terdapat Judul, gambar, sub judul dan keterangan. Dalam setiap kartu pasti ada judul dibagian atas kartu dengan sub judulnya, pada kartunya ada gambar dan tulisan yang ditampilkan serta dibagian bawah kartu memiliki sebuah informasi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa (Anggraeni, 2023:20).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa media pembelajaran kartu kuartet merupakan media permainan yang terdiri dari empat kartu dalam satu tema kartu yang berisikan sebuah gambar serta tulisan. Media ini sebagai alat atau sarana untuk membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar dalam proses kegiatan belajar. Kartu kuartet ini juga berperan agar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mengingat, menumbuhkan kemandirian dan memperkaya perbendaharaan kosakata peserta didik.

Anggraeni (2023:20) mengemukakan kartu kuartet memiliki kelebihan pada saat pembelajaran yaitu:

1. Media kartu kuartet memiliki ukuran yang mudah dibawa dan tidak memerlukan ruang besar. Kartu kuartet ini dapat digunakan didalam sekolah maupun diluar sekolah.
2. Media kartu kuartet ini sifatnya praktis karena dapat digunakan oleh peserta didik atau guru tanpa memerlukan keterampilan khusus.

3. Media kartu kuartet ini menyajikan informasi yang singkat sehingga membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat materi. Perpaduan gambar dan teks memudahkan peserta didik memahami konsep yang disajikan.
4. Media kartu kuartet dalam penggunaannya dilakukan dengan melalui permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Tunyah (2023:33) mengemukakan kelemahan kartu kuartet ini yaitu:

1. Media ini terbuat dari bahan yang mudah rusak dan kurang tahan lama.
2. Penggunaan kartu kuartet ini dapat menimbulkan suasana belajar kurang kondusif.

Adapun Langkah-langkah permainan kartu kuartet menurut Sudiono dalam Jumriati (2023:16-17) yaitu:

1. Permainan media kartu kuartet ini diawali dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang anggota.
2. Kartu diacak dengan cara mengocok kartu kuartet tersebut.
3. Setelah itu dibagikan kesetiap anggota kelompok dengan sebanyak 4 kartu.
4. Kemudian sisanya di letakan ditengah-tengah.
5. Setiap pemain harus bisa menjaga masing-masing kartu yang dimilikinya.
6. Kemudian permainan dilakukan oleh orang pertama. (bebas memilih judul apa saja yang dicarinya).
7. Jika dari pemain lain yang ditebak oleh orang yang sedang mencari kartu kuartet tersebut ada serta sama topiknya seperti yang dicari oleh orang pertama yang mencari maka diharuskan untuk memberikan kartu tersebut.
8. Jika kartu yang diminta tidak ada maka pemain yang mencari kartu tersebut harus mengambil kartu sisa yang tersimpan ditengah.
9. Jika dalam permainan tersebut ada yang sudah mengumpulkan empat kartu dengan topik yang sama maka siswa tersebut sudah mendapatkan poin.
10. Peserta didik yang mengumpulkan kartu dan poin paling banyak maka ialah pemenangnya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa media pembelajaran kartu kuartet merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memiliki karakteristik

praktis dan mudah digunakan. Media kartu kuartet juga dapat digunakan dan dibawa kemana saja dalam berbagai situasi pembelajaran. media ini menyajikan informasi secara ringkas dengan adanya deskripsi dan gambar yang membantu peserta didik memahami materi dan mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media kartu kuartet ini menjadi sarana dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan secara berkelompok yang melibatkan proses menebak, mengumpulkan kartu dan mengemukakan isi sesuai tema yang sedang dicari. Media kartu kuartet ini mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna.

2.1.4 Motivasi Belajar

Abnisa (2020:140) mengemukakan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap kebutuhan dan prestasi peserta didik agar peserta didik memiliki keinginan dan semangat belajar. Dari pandangan tokoh tersebut penulis berpandangan bahwa motivasi adalah suatu tenaga yang mendorong usaha seseorang untuk melakukan tindakan aktifitas-aktifitas yang diharapkan. Menurut Suryabata (dalam Rahim dkk., 2021:38) motif merupakan kondisi dalam pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, setiap peserta didik yang memiliki motivasi akan begitu memengaruhi keinginannya sehingga peserta didik tersebut terdorong untuk berperilaku dan bertindak kepada suatu tujuan. Maka dari itu, motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi ini memiliki fungsi untuk mendorong peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. seorang guru mampu memberikan pecutan motivasi yang diberikan kepada peserta didik yang bertujuan untuk menggerakkan, mendorong dan memacu peserta didik agar memiliki kemauan serta keinginan dalam meningkatkan intensitas belajar. Dengan demikian, diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum.

Fernando dkk., (2024:6) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sebuah dorongan terhadap diri seseorang agar melakukan sesuatu hal untuk

mecapai tujuan tertentu. Fungsi motivasi dalam belajar ada tiga fungsi yaitu motif itu menyeleksi suatu perbuatan kita yaitu menentukan perbuatan yang mana harus dilakukan serasi, guna mencapai tujuan itu dengan mengenyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu, mendorong manusia untuk bertindak artinya motif itu berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberi energi seseorang untuk melakukan tugas dan motif adalah arah perbuatan yaitu mendorong ke arah perwujudan cita-cita atau suatu tujuan (Manik, dkk., 2024:363).

Berdasarkan penjelasan tersebut, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar diri seseorang yang mendorong seseorang agar melakukan sesuatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang menggerakkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi belajar juga berfungsi sebagai pengarah yang membantu peserta didik tetap fokus pada tujuan pembelajaran serta sebagai kekuatan yang menumbuhkan semangat, kesungguhan dan ketekunan dalam aktivitas proses pembelajaran. maka dari itu, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Hamzah B Uno (2016:10) mengemukakan ada enam indikator motivasi belajar peserta didik yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan belajar, adanya dorongan dalam melakukan belajar, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan dan penghormatan, adanya lingkungan belajar yang baik dan adanya kegiatan belajar yang menarik.

Makhmuri (2020:22) menjelaskan ke enam indikator motivasi belajar Hamzah B Uno yaitu:

1. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Harapan dan cita-cita masa depan dengan adanya keinginan tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini mendorong individu untuk berusaha secara optimal atau tujuan dan cita-cita dapat tercapai.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Motivasi belajar muncul karena adanya dorongan dari diri untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan. Rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang belum diketahui mendorong individu untuk belajar dan mencari pemahaman.

3. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Seseorang yang memiliki sebuah keinginan kuat untuk sukses atau berhasil akan berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh dan tepat waktu. Tugas pekerjaan tidak ditunda yang mana harus diselesaikan sebagai tanggung jawabnya.

4. Adanya penghargaan dalam belajar.

Proses pembelajaran ada sebuah penghargaan yang mana berperan untuk meningkatkan motivasi belajar. Bentuk penghargaan tersebut berupa hadiah, pujian, nilai yang baik, dan bentuk apresiasi lainnya.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Pembelajaran yang menarik bisa dengan adanya kegiatan bercerita, bernyanyi, penggunaan media pembelajaran atau metode yang beragam untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar individu.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik.

Lingkungan pembelajaran harus memiliki kenyamanan untuk meningkatkan motivasi belajar. Lingkungan yang tidak nyaman atau kurang kondusif akan menurunkan gairah semangat belajar dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian pada indikator di atas bahwa motivasi hadir ketika seseorang atau peserta didik ada keinginan dan dorongan baik itu dari dalam atau dari luar diri seseorang. Maka dengan demikian, motivasi akan muncul ketika ada dorongan dan keinginan sebagai faktor penting yang mana menentukan keberhasilan seseorang atau peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan berbagai informasi atau hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai sumber rujukan maupun acuan oleh penulis dalam melaksanakan duatu penelitian. Keberadaan penelitian yang relevan bertujuan untuk menghindari terjadinya plagiarisme serta menjadi dasar dalam embandingkan

persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI 1 di SMAN 2 Singaparna”, penulis menggunakan sedikitnya tiga penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai penelitian yang relevan, yaitu:

Penelitian dengan judul penggunaan media kartu kwartet pintar sejarah (KPPS) dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan oleh Sasmita. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran berlangsung. Penerapan kartu kwartet pada mata pelajaran sejarah dengan materi kerajaan Hindu-Budha aktifitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik meningkat. Terbukti dengan meningkatnya aktivitas peserta didik pra siklus aktivitas Emosional 45%, Aktivitas lisan 18,93%, aktivitas mendengarkan 63,63%, aktivitas visual 37,87%, aktivitas menulis 63,63%. Siklus I aktivitas aktivitas Emosional 45%, Aktivitas lisan 26,41%, aktivitas mendengarkan 85,85%, aktivitas visual 68,17%, aktivitas menulis 96,96%. Siklus II aktivitas aktivitas Emosional 90,9%, Aktivitas lisan 90,90%, aktivitas mendengarkan 100%, aktivitas visual 95,45%, aktivitas menulis 100%. Aktivitas hasil belajar siswa tersebut dari pra siklus kurang dari 75 sebesar 39,40%, selanjutnya pada siklus I sebesar 15,15%, siklus II sebesar 0%. Adapun jumlah diatas 75 sebesar 60,60%, siklus I sebesar 80,84%, siklus II sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan kartu kwartet dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dengan materi kerajaan Hindu-Budha di kelas X IPA 7 SMAN 1 Surakarta. Persamaan penelitian dengan penelitian penulis yaitu dalam penggunaan media kartu kwartet, mata pelajaran sejarah dan jenjang penelitian yaitu di tingkat sekolah menengah atas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada variabel yang digunakan yaitu aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sedangkan penulis akan menerapkan pada motivasi belajar. Metode penelitian peneliti tersebut menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode PTK. Penulis akan meneliti dengan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen.

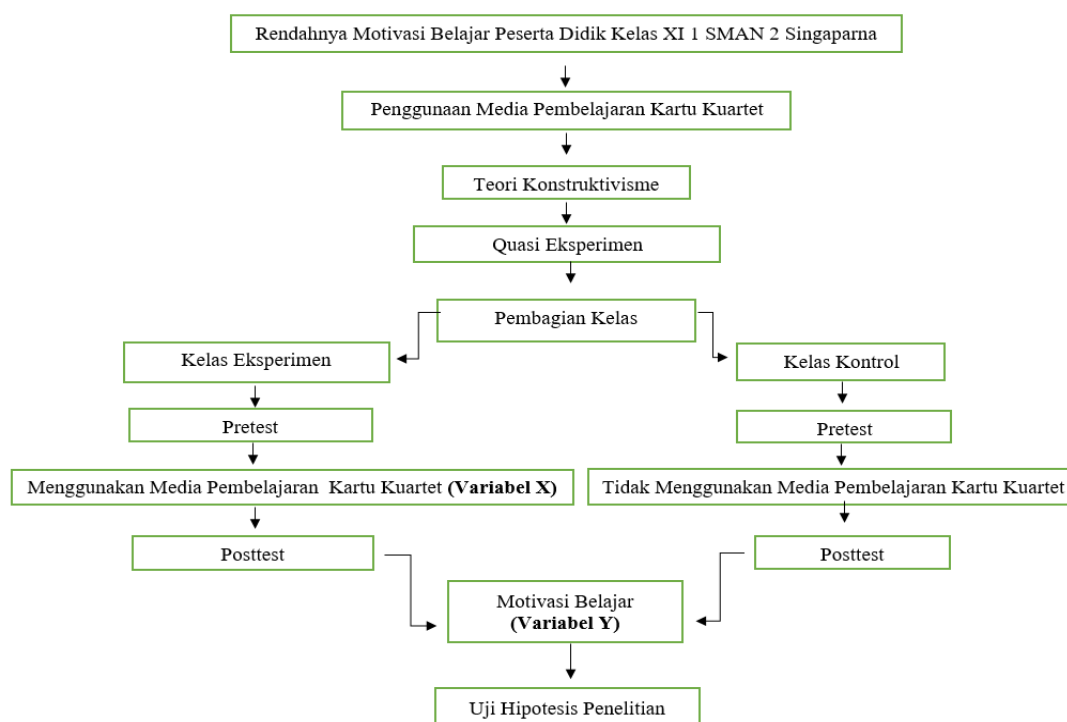
Penelitian berjudul Permainan Kartu Quartet tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar santri kelas XI di MA yang diteliti oleh Azril Syamsurizal dan Ari Khusumadewi Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini dilakukan tahun 2022 di sekolah MA Al-Islam Joresan kabupaten Ponorogo. Penerapan kartu kuartet ini yang berisikan tokoh-tokoh pesantren yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar santri yang rendah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Kelas XI MAS Al-Islam Joresan menjadi populasi dan sampel untuk penelitian tersebut. Hasil dari penelitian tersebut berdampak untuk meningkatkan motivasi belajar yang mana sudah memenuhi akseptabilitas dengan hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa uji materi mendapatkan nilai 89,70% masuk kategori sangat baik tidak ada revisi. Uji media mendapat skor 96,42% masuk kategori sangat baik tidak ada revisi. Uji calon pengguna mendapat skor 96,66% masuk kategori sangat baik tidak ada revisi. Dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet ini sudah memenuhi akseptabilitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar. Persamaan penelitian ini adalah kartu kuartet, motivasi belajar dan sampel-populasi pada jenjang sekolah menengah atas atau Madrasah Aliyah dengan penggunaan materi tokoh-tokoh pesantren. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada metode penelitian, penulis akan menggunakan metode quasi eksperimen yang mana akan diterapkan pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian Erika Saputri Universitas Maritim Ali Haji Tanjungpinang dengan judul pengembangan media pembelajaran kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Tanjungpinang pada materi virus Tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and development* (R&D) pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi materi yang dilakukan validator memperoleh hasil 93,75% sangat valid, uji media memperoleh hasil sebesar 91,78% yang berarti sangat valid, validator kepraktisan media kartu kuartet memperoleh hasil 89,35% yang berarti sangat praktis dan hasil penelitian efektivitas motivasi dan hasil belajar sangat

tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan dalam pengembangan kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X dinyatakan sangat valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah penggunaan media kartu kuartet, motivasi belajar dan diterapkan pada jenjang sekolah menengah atas. Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu pada mata pelajaran, metode penelitian dan kelas. Penulis akan mengimplementasikan dua variabel tersebut pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Singaparna.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan secara logis antara variabel yang sudah diidentifikasi sebagai bagian penting dalam menganalisis permasalahan penelitian (Abdullah, dkk., 2022:38). Kerangka Konseptual merupakan suatu model pemikiran yang menggambarkan hubungan secara logis antar variabel yang digunakan dalam penelitian. Berikut kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 2 1 Kerangka Konseptual

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik yang rendah dan diamati dari perilaku peserta didik saat kegiatan belajar dikelas belum memenuhi indikator motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang tidak fokus dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran sejarah aktivitas peserta didik yang seringkali tidur dan memainkan gawai. Peserta didik perlu adanya dorongan untuk memotivasi. Motivasi belajar peserta didik dapat terpengaruh ketika guru merancang pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Upaya tersebut agar dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya atau sebagai jawaban awal yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2013:159). Hipotesis ini belumbersifat final dan masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian lebih lanjut. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “ Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI-1 SMAN 2 Singaparna”. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diuji terdiri atas dua bentuk yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kartu Kuartet terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI-1 SMAN 2 Singaparna.
2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kartu Kuartet terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI-1 SMAN 2 Singaparna.