

---

## Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu

Nasichatul Aeni, Andy Suryadi

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui minat belajar sejarah siswa kelas sebelum menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*; 2) mengetahui minat belajar sejarah siswa setelah menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*; 3) mengetahui adanya pengaruh media Linimasa Sejarah *Card Game* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan pola *nonequivalent control grup design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu tahun Ajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil indeks variabel minat belajar siswa berdasarkan rumus Ferdinan diperoleh hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* sebesar 69,46% dan 77,96%. Hasil hipotesis dengan analisis uji regresi diperoleh nilai konstan (a) sebesar 29,784. Diketahui nilai koefisien regresi sebesar 0,962. Persamaan regresinya adalah  $Y = 29,784 + 0,962 X$ . Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), artinya terdapat pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* terhadap minat belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu.

**Kata kunci:** minat belajar, pembelajaran sejarah, media linimasa sejarah *card game*

### ABSTRACT

*This study aims to 1) Determine the interest in learning history of students before using the Media History Timing Card media; 2) learn the interest in learning history of students after using the History Timeline Card media; 3) study the importance of the influence of the History Timeline Card media on students' interest in learning history. This research design uses quasi-experimental design with nonequivalent control group design. The study population was students of class XI of SMA Negeri 1 Bumiayu in 2018/2019 academic year. The sample in this study were students of class XI IPS 1 as an experimental class and students of class XI IPS 2 as a control class. Sampling in this study using purposive sampling technique. The results of the variable index of student learning interest based on Ferdinan obtained student learning outcomes before using student learning interest before and using the Media Timeline History Game of 69.46% and 77.96%. The results of the hypothesis with the regression hypothesis analysis obtained a constant value (a) of 29,784. Deedahi regression coefficient value of 0.962. The regression equation is  $Y = 29,784 + 0.962 X$ . The significance value (Sig.) Of 0.001 is known to be less than 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ), according to the need for media use of the Card Game Timeline for students learning class XI in learning history in Bumiayu 1 High School.*

**Keywords:** interest in learning, history learning, media timeline history card game

---

Korespondensi penulis:

Email: [nasichatulaeni@gmail.com](mailto:nasichatulaeni@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup: pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilan. Pendidikan dimulai setelah anak lahir bahkan sebelum anak lahir (pendidikan pre-natal), dan akan berlangsung terus sampai manusia meninggal dunia, sepanjang ia mampu menerima pengaruh-pengaruh (Munib, 2010:33). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dalam hal pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).

Pelajaran sejarah merupakan merupakan bagian dari ilmu sosial yang mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan rasa nasionalisme. Menurut Kochhar (2008:20) sejarah telah lama menduduki posisi penting diantara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkat pendidikan. Adapun tujuan mata pelajaran sejarah itu sendiri dimaksudkan untuk mengetahui dan menyadari bahwa manusia hidup dalam lingkungan, ada hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya (Amin, 2011: 106).

Wasino (dalam Suryadi, 2012:80) mengatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia cenderung mementingkan pelajaran tertentu, terutama yang diujikan secara nasional. Imbas dari tidak diujikan secara nasional maka muncul persepsi baik bagi siswa maupun masyarakat bahwa pelajaran sejarah adalah sesuatu yang kurang penting karenanya sering di-sepelekan ketika diajarkan di sekolah. Terkait persoalan dalam pembelajaran sejarah lainnya adalah mengenai materi yang dirasakan terlalu banyak dan berulang-ulang dari berbagai jenjang. Materi yang diberikan SD akan diulang lagi di

masa SMP hingga SMA sehingga berpotensi menimbulkan kesan membosankan bagi siswa (Suryadi, 2012:80). Apabila dianalisis secara cermat, sumber kegagalan pembelajaran sejarah adalah ketidakmampuan pendidik sejarah dalam mengimplementasikan konsep-konsep pendidikan sejarah dan pembelajaran sejarah cenderung hanya sebagai proses transfer of knowledge sehingga pembelajaran sejarah tidak bisa diaktualisasikan secara optimal (Pramono, 2012: 239).

Pernyataan tersebut sejalan dengan Suryadi (2012:82) dalam penelitiannya, guru di SMA Klaten dalam mengajar pelajaran sejarah sudah berusaha untuk melepaskan diri dari bayang-bayang pengajaran cermah dengan melakukan diskusi, namun dalam praktiknya masih sangat jarang dan kontrol terhadap kegiatan diskusi yang diselenggarakan dapat dikatakan masih lemah. Kecenderungan itu memunculkan stigma pembelajaran sejarah itu membosankan. Berbagai pendekatan belum mampu sepenuhnya menarik minat belajar siswa. Hingga saat ini banyak siswa dan guru yang mengeluhkan tentang kondisi sulitnya untuk mengajarkan sejarah kepada siswa secara menarik sehingga siswa tidak bosan dan menyepelekan, sedangkan siswa umumnya menganggap bahwa pembelajaran sejarah tidak menarik dan tidak penting. (Suryadi, 2012:79).

Upaya perbaikan dalam proses pembelajaran bisa dimulai dengan pemilihan penggunaan media. Tidak ada keraguan bahwa dalam proses belajar sejarah di sekolah, peran media sangat penting dan strategis (Utomo, dkk, 2018: 105). Perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sejarah hal ini dikarenakan pendidikan sejarah yang diajarkan di SMA memiliki posisi yang strategis dalam pembentukan manusia Indonesia yang

memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Atno, 2011:214).

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena media sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan, dalam hal ini antara guru dan siswa. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah didikan atau materi pelajaran sesuai dengan kurikulum. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'i dan Catharina 2015:88).

Menurut Buchori & Setyawati (369:2015) *The media used of instructional in teaching and learning can generate desire and new interests, raise motivation and stimulation of learning activities, and bring psychological effects on students*. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat menghasilkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, dan membawa efek psikologis pada siswa. Selaras dengan Musfiqon (2012:34), menurutnya media pembelajaran berfungsi membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian lebih besar sehingga pelajaran tidak membosankan, semua indera siswa dapat diaktifkan, dan dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 31 Januari dan 1 Februari 2019 di SMA Negeri 1 Bumiayu, terdapat dua guru sejarah yang mengampu kelas XI. Jumlah kelas XI di SMA Negeri 1 Bumiayu yaitu

sepuluh kelas terdiri dari 7 kelas program IPA, dan 3 kelas program IPS. Observasi yang dilakukan peneliti saat guru mengajar yaitu guru menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, guru masih bertindak sebagai informan utama, sehingga peserta didik hanya dapat mendengarkan apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Sebelum guru menerangkan materi, guru meminta siswa untuk mengoreksi tugas yang telah dijadikan pekerjaan rumah sebelumnya. Ternyata, masih ada beberapa siswa yang belum selesai mengerjakan tugas tersebut. Selain itu, pada saat memulai penjelasan materi ada siswa yang tidak membawa buku paket sejarah Indonesia dengan alasan hilang. Terlihat sekali bahwa anak-anak kurang minat dan antusias dengan pembelajaran sejarah. Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap guru tersebut, ternyata beliau tidak hanya melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah semata. Menurut beliau, pembelajaran sejarah telah dilakukan secara variatif, yaitu dengan menggunakan metode *Window Shopping*, metode Kooperatif *Make A Match* dan sebagainya. Guru mata pelajaran sejarah kelas XI mengatakan bahwa pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari dan ternyata siswa lebih antusias dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Guru mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu juga mengatakan dengan menggunakan metode pembelajaran seperti *Window Shopping*, *Kooperatif Make a Match* atau penggunaan media *Pop Up* aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, karena siswa dituntut kreatif, inovatif dalam membuat produk ataupun dalam hal penguasaan materi. Dalam hal ini, siswa benar-benar dituntut aktif sehingga proses pembelajaran seperti ini dapat menarik minat belajar

sejarah siswa. Akan tetapi, hasil wawancara peneliti dengan guru tersebut, beliau mengatakan bahwa penggunaan metode dan media seperti *Pop Up* ternyata tidak menjamin siswa paham dengan apa yang mereka kerjakan. Mereka hanya mementingkan bagaimana media yang mereka buat terlihat bagus tanpa memperhatikan konteks materi yang akan dipelajari. Hal ini bisa terjadi karena adanya minat yang kurang dari peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti ingin menelisik lebih jauh lagi mengenai minat belajar siswa kelas XI dengan memberikan media pembelajaran yang menarik berupa *Linimasa Sejarah Card Game*.

*Linimasa Card Game* merupakan jenis permainan edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan alur atau periode sejarah dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan. Permainan ini dibuat oleh Adhicipta Raharja Wirawan, dosen Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya. Ada tiga cara memainkan permainan kartu ini, yaitu Tautan Tokoh, Memori Waktu, dan Kalayuda. Hal yang menarik dari *Linimasa Card Game* ini yaitu dilengkapi dengan aplikasi berbasis Android dengan fitur kuis sejarah serta teknologi AR atau *Augmented Reality* yang ada di dalam *Linimasa Card Game*. Kuis yang terdapat di *Linimasa Sejarah Card Game* berisi pertanyaan-pertanyaan seputar sejarah Indonesia.

Permainan ini telah diuji melalui "*Class Action Research*" pada tahun 2017 oleh Laksmi Puspitowardhani (Founder Bina Edukasi & Co-founder Innovation Co.) saat menempuh program Magister Psikologi di Universitas Airlangga tahun 2017. Hasilnya adalah terdapat peningkatan yang signifikan atas prestasi belajar materi sejarah siswa kelas V SD Islam Al Azhar 35 Surabaya dengan menggunakan *Linimasa Sejarah Card Game*. Oleh karena

itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan *Linimasa Sejarah Card Game* terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu". Hal ini untuk membuktikan apakah ada pengaruh peningkatan minat belajar siswa dalam penggunaan *Linimasa Sejarah Card Game* pada pembelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1) mengetahui minat belajar sejarah siswa kelas sebelum menggunakan media *Linimasa Sejarah Card Game*; 2) mengetahui minat belajar sejarah siswa setelah menggunakan media *Linimasa Sejarah Card Game*; 3) mengetahui adanya pengaruh media *Linimasa Sejarah Card Game* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design* karena penelitian ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013: 114). Adapun pola atau bentuk *quasi eksperimental design* penelitian yang dipilih adalah *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu yang berjumlah 358 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini *melalui purposive sampling*, diputuskan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok sedangkan, untuk kelas eksperimen kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media *Linimasa Sejarah Card Game*. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, variabel bebas

(variabel X) yaitu media Linimasa Sejarah *Card Game* dan variabel terikat (variabel Y) yaitu minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Alat dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, metode dokumentasi, metode tes, dan metode angket. Uji persyaratan dilakukan melalui meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, uji korelasi. Sedangkan untuk menguji hipotesis digunakan uji perbedaan dua rata-rata, uji regresi dan uji regresi linier sederhana.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan menjelaskan kumpulan kumpulan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian merupakan rekap data minat peserta didik selama penelitian berlangsung. Deskripsi data hasil penelitian selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

Proses pembelajaran di kelas eksperimen pada hari Selasa tanggal 24 April 2019 pukul 07.00 sampai 08.45 WIB dan pada peretemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 30 April 2019 pukul 07.00 sampai 08.45 WIB. Pada kelas ini diterapkan media Linimasa Sejarah *Card Game*. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga yaitu kegiatan pedahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan guru melakukan apersepsi, yang dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*. Pada kelas kontrol, proses pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 April 2019 pukul 10.30 sampai 12.00 WIB dan pada peretemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Mei 2019 pukul 10.30 sampai 12.00 WIB. Kegiatan pembelajaran

terdiri dari tiga yaitu kegiatan pedahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok.

Hasil perhitungan deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis indeks diperoleh, hasil indeks variabel minat belajar siswa pada tahap Pre-Test kelas eksperimen adalah 69,46%, sedangkan pada tahap Post-Test kelas eksperimen adalah 77,96%. Hasil indeks variabel minat belajar siswa pada tahap Pre-Test di kelas kontrol adalah 71,38%, sedangkan pada tahap Post-Test adalah 73,52%.

Hasil Uji Normalitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 23 diketahui bahwa, nilai signifikansi pada kelas kelas *Pre-Test* Eksperimen sebesar 0,317, *Post-Test* Eksperimen sebesar 0,545, *Pre-Test* Kontrol sebesar 0,504 dan *Post-Test* Kontrol sebesar 0,440, sehingga nilai signifikansi pada tabel *Shapiro Wilk* adalah lebih besar dari 0,05. Menurut Singgih Santoso (2014:191), data dikatakan berdistribusi normal dalam *Shapiro Wilk* jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,852. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ( $0,852 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai minat belajar siswa dinyatakan homogen.

Hasil Uji *Independent Sample t Test* diperoleh nilai signifikansi *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 68 siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen maka, nilai derajat kebebasan ( $dk = n - 2 = 68 -$

2 = 66 dan taraf kesalahan 5%. Kemudian untuk uji 2 sisi ( $0,05 : 2 = 2,5\%$ ), maka dapat diketahui nilai  $t_{tabel} = 2,000$ . Berdasarkan kolom *Equal variances assumed* (homogen), dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}=16,191$ . Berdasarkan perhitungan dengan program SPSS versi 23 menggunakan teknik *Independent Sample T Test*, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) yaitu  $16,191 > 2,000$  dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat diambil keputusan  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Berdasarkan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana diketahui nilai konstan (a) sebesar 29,784. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti jika tidak menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X), maka nilai minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah (Y) adalah sebesar 29,784. Diketahui nilai koefisien regresi sebesar 0,962. Angka ini berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* maka, minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah akan meningkat sebesar 0,962. Diketahui koefisien regresi bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah (Y). Persamaan regresinya adalah  $Y = 29,784 + 0,962 X$ . Hasilnya diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Artinya, bahwa ada pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* terhadap minat belajar siswa kelas

XI dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu.

Hasil Uji Korelasi, diketahui nilai signifikansi Sig. (2-tailed) antara Minat Belajar Siswa dengan penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game*, dari tabel output di atas diketahui  $0,001 < 0,05$ . Artinya, terdapat korelasi yang signifikan antara variabel Minat Belajar Siswa dengan variabel penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game*.

Berdasarkan nilai  $r_{hitung}$ , diketahui nilai  $r_{hitung}$  untuk hubungan Minat Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game* adalah sebesar 0,551, sedangkan  $r_{tabel}$  0,339 maka  $0,551 > 0,339$  sehingga, terdapat hubungan atau korelasi antara variabel Minat Belajar Siswa dengan variabel Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game*.  $R_{hitung}$  atau *Pearson Correlations* dalam analisis ini bernilai positif maka, hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin meningkatnya Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game* maka akan meningkat pula Minat Belajar Sejarah Siswa.

Hasil Uji Linearitas Sederhana diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0,789 lebih besar dari 0,05 ( $0,789 > 0,05$ ) maka, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game* dengan variabel Minat Belajar Siswa.

### **Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Linimasa Sejarah *Card Game***

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kriteria *Pre-Test* pada kelas eksperimen maka nilai indeks untuk variabel minat belajar siswa sebesar 69,46%, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa persepsi responden terhadap item pernyataan sedang, dapat dilihat dalam kriteria

interpretasi persentase skor angket menggunakan kriteria *Three Box Method* analisis menurut Ferdinand (2014:292) nilai indeks dengan kriteria sebagai berikut:

10.00-40.00	Rendah
41.00-70.00	Sedang
71.00-100.00	Tinggi

(Ferdinand 2014:292)

Indikator “Perhatian terhadap guru, dan materi dalam proses pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 70,94% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Perasaan senang siswa terhadap pembelajaran sejarah” nilai indeksnya sebesar 72,14% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 68,70% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran”, nilai indeksnya sebesar 66,04% termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kriteria *Post-Test* pada kelas menunjukkan bahwa di kelas eksperimen dengan jumlah sampel 34 siswa diperoleh nilai rata-rata indeks sebesar 77,96% dan di golongan dalam kategori kriteria interpretasi persentase tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kriteria *Post-Test* pada kelas kontrol maka nilai indeks untuk variabel minat belajar siswa sebesar 77,96%, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa persepsi responden terhadap item pernyataan tinggi. Indikator “Perhatian terhadap guru, dan materi dalam proses pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 74,32% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Perasaan senang siswa terhadap pembelajaran sejarah” nilai indeksnya sebesar 74,23% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 73,29% termasuk dalam

kategori tinggi. Indikator “Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran”, nilai indeksnya sebesar 75,88% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Media Linimasa Sejarah *Card Game*”, nilai indeksnya sebesar 83,53% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Penggunaan Linimasa Sejarah *Card Game* sebagai media pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 86,50% termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kriteria *Pre-Test* pada kelas kontrol maka nilai indeks untuk variabel minat belajar siswa sebesar 71,38%, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa persepsi responden terhadap item pernyataan sedang. Indikator “Perhatian terhadap guru, dan materi dalam proses

pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 73,86% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Perasaan senang siswa terhadap pembelajaran sejarah” nilai indeksnya sebesar 69,93% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 68,59% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran”, nilai indeksnya sebesar 73,16% termasuk dalam kategori tinggi. Pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 73,86% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Perasaan senang siswa terhadap pembelajaran sejarah” nilai indeksnya sebesar 69,93% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 68,59% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran”, nilai indeksnya sebesar 73,16% termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kriteria *Post Test* kelas kontrol, maka nilai indeks untuk variabel minat belajar siswa sebesar 73,52%, dengan demikian,

dapat dikatakan bahwa persepsi responden terhadap item pernyataan tinggi. Indikator “Perhatian terhadap guru, dan materi dalam proses pembelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 74,50% termasuk dalam kategori tinggi. Indikator “Perasaan senang siswa terhadap pembelajaran sejarah” nilai indeksnya sebesar 73,15% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah”, nilai indeksnya sebesar 71,28% termasuk dalam kategori sedang. Indikator “Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran”, nilai indeksnya sebesar 75,14% termasuk dalam kategori tinggi.

### **Perbedaan Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Perbedaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah**

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dan Linearitas, serta diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, homogen dan berpola linear maka, selanjutnya dilakukan Uji Hipotesis. Uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dari hasil perhitungan statistik menunjukkan adanya perbedaan antara minat belajar siswa yang diterapkan dengan menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* dengan minat belajar siswa yang diterapkan tanpa menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*.

Penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* di kelas eksperimen memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam mencari sendiri konsep pengetahuan yang belum dimilikinya. Pengetahuan yang didapat menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami siswa karena siswa mengalami pengalaman secara

langsung untuk mengatasi masalah. Hal ini merupakan pembuktian teori Susanto (2016:4) yang mengemukakan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Dalam pembelajaran, siswa aktif untuk memecahkan masalah perbandingan dan skala. Hal tersebut ditandai dengan antusias siswa pada saat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan perbandingan dan skala.

Selain itu berdasarkan hasil pengujian hipotesis minat belajar siswa menggunakan *Independent Samples T Test*, Berdasarkan perhitungan dengan program SPSS versi 23 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) yaitu  $16,191 > 2,000$  dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* dengan minat belajar siswa tanpa menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*.

### **Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game terhadap Minat Belajar Siswa**

Penggunaan Media Linimasa Sejarah *Card Game* terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan bantuan SPSS versi 23 sehingga diperoleh hasil, diketahui nilai konstan (a) sebesar 29, 784. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti jika tidak menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X), maka nilai minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah (Y) adalah sebesar 29,784. Diketahui nilai koefisien regresi

sebesar 0,962. Angka ini berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* maka, minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah akan meningkat sebesar 0,962. Diketahui koefisien regresi bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah (Y). Persamaan regresinya adalah  $Y = 29,784 + 0,962 X$ . Diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* terhadap minat belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan media Linimasa Sejarah *Card Game* berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2018/2019. Pengaruh tersebut dapat digambarkan dalam peningkatan minat belajar siswa sebagai berikut.

Berdasarkan perhitungan deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis indeks diperoleh, hasil indeks variabel minat belajar siswa pada tahap Pre-Test kelas eksperimen adalah 69,46%, sedangkan pada tahap Post-Test kelas eksperimen adalah 77,96%. Hasil indeks variabel minat belajar siswa pada tahap Pre-Test di kelas kontrol adalah 71,38%, sedangkan pada tahap Post-Test adalah 73,52%.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis minat belajar siswa menggunakan *Independent Samples T Test*, Berdasarkan perhitungan dengan program SPSS versi 23 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) yaitu

16,191 > 2,000 dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* dengan minat belajar siswa tanpa menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game*.

Berdasarkan uji regresi, diperoleh nilai konstan (a) sebesar 29,784. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti jika tidak menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X), maka nilai minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah (Y) adalah sebesar 29,784. Diketahui nilai koefisien regresi sebesar 0,962. Angka ini berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* maka, minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah akan meningkat sebesar 0,962. Uji koefisien regresi, hasilnya bernilai positif maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah (Y). Persamaan regresinya adalah  $Y = 29,784 + 0,962 X$ . Diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), artinya terdapat pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah *Card Game* terhadap minat belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. (2011). Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa SMA di Kudus Kulon. *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 21, No. 1.
- Atno. 2011. Efektivitas Media CD Interaktif Dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri Di Banjarnegara Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar. *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 21 No. 2.

- Buchori, A. & Rina Dwi S. (No. Year). Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research* Vol.3 No.9.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembeajaran Sejarah (Teaching of Hostory)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Munib, A. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Pramono, E. S. (2012). Perbaikan Kesalahan Konsep Pembelajaran Sejarah. *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 22 No. 2.
- Rifa'i, A. & Catharina T.A. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/ MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Utomo, C.B. dkk. (2018). Wayang Suluh Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA. *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 28, No.1.
- Suryadi, A. (2012). Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. *Jurnal Historia Pedagogia*, Vol. 1 No. 1.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.