

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KAUSALITAS KELAS XI
SMA NEGERI 7 SEMARANG**

Dina Nur Asifah¹, Hany Nurpratiwi²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: dinasifah@students.unnes.ac.id, hanynp@mail.unnes.ac.id

Diterima: 3/5/2026; Direvisi: 20/5/2026; Diterbitkan: 25/5/2026

ABSTRAK

Selain memahami materi Sejarah peserta didik juga perlu untuk memiliki *skill* berpikir sejarah atau *historical thinking* terutama pemahaman kausalitas. Media pembelajaran tidak selamanya menggunakan media digital, namun bisa saja terdapat kendala ketika diterapkannya sehingga memerlukan alternatif media lainnya. Mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman kausalitas kelas XI SMA Negeri 7 Semarang merupakan tujuan penelitian ini. Pendekatan penelitian yang digunakan kuantitatif jenis Quasi-eksperimen tipe *nonequivalent control group design*. Terdapat dua kelas terpilih menjadi sampel penelitian ini, kelas XI-8 berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-7 berperan sebagai kelas kontrol dengan banyak peserta didik yang sama yaitu 36 orang. Instrumen penelitian berupa soal esai dengan tingkat kemampuan kognitif di level C4 (menganalisis) yang telah di uji validitas, reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,896), daya beda soal, dan tingkat kesukaran. Dilanjutkan uji analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis jenis *independent sample t-test* dan diakhiri uji N-Gain. Hasil analisis data menunjukkan hasil Signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima di tambah nilai N-Gain masuk kedalam klasifikasi sedang. Artinya, penggunaan media pembelajaran berupa kartu kuartet pada mata pelajaran sejarah cukup efektif meningkatkan pemahaman kausalitas peserta didik kelas XI-8. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang efektif, mengembangkan pemahaman belajar, menghidupkan suasana kelas dan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar sejarah yang berbeda.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Pemahaman Kausalitas.*

ABSTRACT

In addition to understanding historical content, students are required to develop historical thinking skills, particularly causal understanding. Learning media are not always dependent on digital technology, as obstacles may arise during implementation; therefore, alternative instructional media are needed. The purpose of this study is to measure the extent of the influence of using quartet card learning media on improving the understanding of causality among eleventh-grade students at SMA Negeri 7 Semarang. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. Two classes were selected as the samples of this study. Class XI-8 served as the experimental class, while Class XI-7 served as the control class, with each class consisting of 36 students. The research instrument was an essay test at the C4 cognitive level (analysis), which had been tested for validity, reliability (Cronbach's Alpha = 0.896), discriminating power, and difficulty index. The pretest and posttest data were analyzed using normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing through an independent samples t-test and N-Gain analysis. The results

revealed that the significance value (2-tailed) was $< 0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Furthermore, the N-Gain score was classified in the moderate category. These findings indicate that the use of Quartet Card media in history learning was moderately effective in improving students' causal understanding in Class XI-8. Therefore, Quartet Card media may serve as an effective alternative instructional medium in history education by enhancing students' comprehension, fostering a more engaging classroom environment, and providing meaningful historical learning experiences.
Keywords: *Learning Materials, Quartet Cards, Understanding Causality.*

PENDAHULUAN

Sekolah memiliki peran dan urgensi yang sangat penting dalam mendukung keberlangsungan pembelajaran individu, yang melibatkan beberapa komponen utama seperti pengajar, peserta didik, materi ajar, serta fasilitas yang mendukung kegiatan belajar. Aktivitas belajar adalah inti dari sekolah, di mana terdapat kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan memperkuat kepribadian (Ariani et al., 2022). Proses belajar tentu saja tidak dilakukan dengan satu arah namun menekankan komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar mudah menilai sejauh mana level pemahaman peserta didik dalam mendalami materi pembelajaran (Firdaus et al., 2024). Hal ini didasari dengan pemahaman pengetahuan yang dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksinya agar mampu memberikan makna terhadap informasi yang diterima kemudian merekonstruksikan dengan bahasa yang dipahami oleh peserta didik (Chand, 2023).

Peran pendidikan di sekolah jelas memiliki dampak pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pemahaman yang mendalam menghasilkan hasil belajar yang baik, sedangkan pemahaman yang kurang akan berakibat pada hasil belajar yang rendah (Romdhon et al., 2024). Hal ini diperlukan penekanan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Terlebih lagi pembelajaran sejarah memiliki posisi penting untuk menjadi pondasi dan menjadi sarana penguatan peserta didik untuk menumbuhkan semangat kolektif bangsa dan membentuk kesadaran akan identitas nasional. Peristiwa masa lalu yang menjadi objek pada mata pelajaran sejarah mengajarkan bagaimana peserta didik mampu menganalisis fakta sejarah untuk kehidupan di masa yang akan datang dan nilai-nilai yang terkandung disetiap peristiwanya dapat membentuk identitas nasional (Sumardin & Henri, 2024). Agar dapat memaknai nilai-nilai dan manfaat belajar sejarah diperlukan keterampilan atau *skill* yang dapat mengaitkan peristiwa yang terjadi di masa lalu dan masa sekarang. Kemampuan ini tidak semata-mata datang dengan sendirinya melainkan melalui penerapan secara langsung dan berulang-ulang. Kemampuan tersebut dikenal *historical thinking* yaitu kemampuan peserta didik dalam memetakan waktu masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, dan mampu melihat dan mengkritisi, menyinkronkan menganalisis, mengilustrasikan catatan peristiwa lampau, yang diinterpretasikan serta membangun suatu cerita sejarah berdasarkan pemahaman peserta didik itu sendiri (Nurjanah, 2020).

Salah satu konsep *historical thinking* yang perlu diasah oleh peserta didik adalah berpikir kausalitas atau sebab akibat. Jika dilihat dari tingkat kemampuan kognitif pemahaman kausalitas berada di level C4 yaitu menganalisis, yang di mana peserta didik mampu mengidentifikasi sebab-akibat, membedakan jenis sebab dan akibat dalam berbagai bidang, menganalisis hubungan antar peristiwa, mampu menjelaskan dampak jangka pendek hingga dampak jangka panjang. Seperti yang dikemukakan oleh Plato dalam (Zikri et al., 2025) tentang Kausalitas menyatakan “segala sesuatu terjadi dan berubah mestilah ada sebabnya, karena tidak

ada di dunia yang terjadi tanpa sebab”. Sebab dalam sejarah menjelaskan tentang suatu kejadian atau hal yang menyebabkan terjadinya suatu peristiwa lainnya, sedangkan akibat merupakan hasil dari kejadian atau hal yang terjadi sebelumnya.

Pembelajaran sejarah di sekolah masih sering dijelaskan hal dasar dan kemampuan kognitifnya berada pada level C1. Peserta didik pun menganggap dengan mengetahui dan menghafal tentang 5W+1H (*what, who, when, why, where, how*) peristiwa sejarah itu terjadi sudah cukup. Padahal jika digali lebih dalam peserta didik akan mampu mengetahui dan menganalisis sebab suatu peristiwa, kondisi saat peristiwa itu terjadi dan akibat dari suatu peristiwa itu yang mungkin saja dampaknya bisa dirasakan hingga saat ini. Pemahaman kausalitas memang tidak bisa langsung dimiliki oleh peserta didik namun bisa didapatkan melalui aktivitas pembelajaran yang berulang-ulang dan sering diajak untuk berpikir tingkat tinggi. Hal itu mengharuskan guru memiliki untuk mempersiapkan rencana pembelajaran yang matang agar kegiatan belajar dapat tercapai tujuannya (Nisa et al., 2024). Strategi yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kausalitas peserta didik yaitu dengan memanfaatkan metode atau model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir dan melakukan analisis, didukung oleh media pembelajaran yang sesuai (Faujiannor, 2021). Pemilihan model atau metode dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan karena tidak ada patokan yang kaku dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Nurpratiwi, 2021).

Media pembelajaran menurut (Uno, 2007) dalam (Bakhrudin et al., 2021) media pembelajaran merupakan bentuk sarana komunikasi yang dimanfaatkan untuk memaparkan informasi yang didapatkan dari berbagai sumber kepada peserta didik, dengan tujuan untuk memotivasi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Peran penting media pembelajaran untuk memperdalam pemahaman peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kelas (Sarkanik, 2026). Meskipun perkembangan teknologi yang sangat cepat dan banyak media pembelajaran berbasis teknologi tidak selamanya akan berjalan dengan baik atau lebih efektif digunakan. Terutama bagi sekolah yang terkadang terkendala akibat pemadaman listrik yang mengakibatkan tidak ada koneksi internet dan kelistrikan serta belum memiliki alternatif lain. Masalah tersebut tidak memungkinkan untuk memaksa pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu, tidak memungkinkan juga peserta didik mengikuti pembelajaran konvensional dalam jangka panjang. Oleh karena itu, perlu inovasi sebagai alternatif permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media belajar konvensional interaktif yang bisa dirasakan langsung oleh setiap peserta didik. Media pembelajaran interaktif harus mampu menumbuhkan rasa semangat, mampu menghidupkan suasana kelas dan menanamkan pengetahuan peserta didik. Alternatif media yang bisa digunakan adalah kartu kuartet. Berdasarkan hasil penelitian (Parenti et al., 2022) menunjukkan penggunaan permainan kartu pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan motivasi peserta didik juga menghidupkan suasana belajar yang mengasyikkan. Penelitian oleh (Hantoro et al., 2022) menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah diberikan perlakuan kartu kuartet tentang pemahaman karir pada peserta didik kelas XI SMK. Penelitian lainnya (Hariyadi & Wijayanti, 2024) penggunaan kartu kuartet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun dalam pembelajaran sejarah masih belum banyak yang membahas apalagi untuk menekankan pemahaman kausalitas menggunakan kartu kuartet di jenjang SMA.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran sejarah pada materi “Kedudukan Jepang di Indonesia”. Media ini juga cukup

sederhana karena mudah digunakan dan bisa disesuaikan dengan materi atau mata pelajaran tertentu untuk menjadi alternatif media pembelajaran di era digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat literatur-literatur sebelumnya, namun dapat menghadirkan model pembelajaran sejarah yang inovatif.

Kartu kuartet merupakan permainan kartu yang dimainkan secara kelompok. Kartu ini berisi kata kunci dan informasi suatu hal yang nantinya dikumpulkan oleh seseorang yang mampu mengumpulkan 4 kata kunci yang lengkap, di setiap kartu dilengkapi dengan gambar dan deskripsi mengenai hubungan sebab-akibat untuk meningkatkan pemahaman kausalitas peserta didik. Kartu kuartet dapat berfungsi sebagai contoh alternatif media pembelajaran di sekolah (Hariyadi & Wijayanti, 2024). Penggunaan kartu kuartet mampu menghadirkan pengalaman belajar baru, menambah antusiasme dan menghadirkan rasa kegembiraan dalam kegiatan belajar tanpa mengalami situasi yang monoton ditambah penggunaan kartu ini juga melatih ketelitian dan keaktifan peserta didik dalam kelompok. Karena itulah, penelitian ini disusun untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh penggunaan kartu kuartet di mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman kausalitas peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi-Eksperimen tipe *nonequivalent control group design* dan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pengambilan sampelnya. Pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 7 Semarang dengan jumlah populasi penelitian kelas XI sebanyak 432 peserta didik dan sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas XI yang berbeda ditentukan oleh sekolah berdasarkan kriteria hasil belajar yang hampir sama dan memiliki jumlah peserta didik yang sama sebanyak 36 peserta didik setiap kelasnya. Dalam penelitian ini terdapat kelas eksperimen yang diberikan perlakuan kartu kuartet diterapkan pada kelas XI-8 dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau dengan media pembelajaran konvensional diterapkan pada kelas XI-7.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Soal Uraian

| Skor | Kriteria |
|------|---|
| 4 | Jawaban lengkap, analitis, hubungan sebab-akibat jelas dan runtut |
| 3 | Jawaban cukup lengkap dan logis |
| 2 | Jawaban sebagian benar namun kurang analitis |
| 1 | Jawaban sangat terbatas/deskriptif |
| 0 | Tidak menjawab/tidak sesuai |

Pengambilan datanya menggunakan sebanyak 10 pertanyaan uraian/esai untuk *pretest* dan *posttest* yang dihitung melalui rubrik penilaian skala 0-4 di setiap soal. Seluruh skor yang diperoleh peserta didik kemudian diolah menjadi data kuantitatif yang diuji di kelas lainnya dengan total skor paling banyak yang bisa didapatkan sebanyak 40 dan total skor paling sedikit yang bisa didapatkan sebanyak 0, kemudian dilanjutkan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda soal, dan tingkat kesukaran. Dilanjutkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, kemudian uji hipotesis *independent sample t-test* untuk mengukur perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis ini untuk menguji hipotesis terkait pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap peningkatan pemahaman kausalitas yaitu mengukur $H_0 =$ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman kausalitas peserta didik antara kelas yang diterapkan perlakuan media pembelajaran kartu kuartet dan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran

sejarah atau H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman kausalitas peserta didik antara kelas yang diterapkan perlakuan media pembelajaran kartu kuartet dan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran sejarah. Diakhiri dengan uji N-Gain Score untuk menghitung seberapa besar peningkatan pemahaman kausalitas peserta didik setelah perlakuan kartu kuartet pada mata pelajaran sejarah materi Kedudukan Jepang di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi menjadi subjek penelitian ini. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal esai yang telah diuji sebanyak 2 kali yaitu sebelum diterapkan perlakuan diberikan *pretest* dan setelah diterapkan perlakuan diberikan soal *posttest* dengan tingkat kognitif di level C4 yaitu menganalisis. Dari soal yang telah diberikan terlihat nilai kelas kontrol XI-7 mendapatkan nilai *pretest* terkecil 25 dan terbesar 88 dengan jumlah nilai tengah (*mean*) 58.08, sedangkan nilai *posttest* terkecil 58 dan terbesar 90 dengan nilai tengah (*mean*) 71.91. Pada kelas eksperimen XI-8 mendapat nilai *pretest* terendah 25 dan tertinggi 80 dengan nilai tengah (*mean*) 53.52, sedangkan nilai *posttest* terendah 70 dan tertinggi 95 dengan nilai tengah (*mean*) 80.72. Dari hasil tersebut selanjutnya dilakukan tahap analisis dengan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan N-Gain Score.

Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 31, data bisa dikatakan normal jika memenuhi syarat nilai Signifikansi (Sig) > 0.05 maka dikatakan data normal, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 dikatakan data tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

| HASIL | KELAS | Shapiro-Wilk | | |
|-------|-----------------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. |
| | PRE TEST XI-7 (KONTROL) | .960 | 36 | .208 |
| | POST TEST XI-7 (KONTROL) | .954 | 36 | .139 |
| | PRE TEST XI-8 (EKSPERIMEN) | .972 | 36 | .481 |
| | POST TEST XI-8 (EKSPERIMEN) | .977 | 36 | .631 |

Menurut tabel 2 di atas hasil uji normalitas jenis *Shapiro Wilk* yang menunjukkan nilai Sig. *pretest* kontrol yaitu 0.208 dan nilai sig. *posttest* yaitu 0.139. Sementara nilai Sig. *pretest* eksperimen yaitu 0.481 dan nilai sig. *posttest* yaitu 0.631. Dilihat dari data nilai Signifikansi dan syarat uji normalitas (Sig) > 0.05 maka dapat dinyatakan kelas kontrol dan eksperimen datanya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dengan jenis *Levene Test* dibantu menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 31. Agar data bisa dikatakan homogen jika memenuhi syarat nilai Signifikansi (Sig) > 0.05 berarti dapat dikatakan data homogen, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 berarti data tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---|---------------------|-----|--------|------|
| HASIL | Based on Mean | .000 | 1 | 70 | .991 |
| | Based on Median | .003 | 1 | 70 | .959 |
| | Based on Median and with adjusted df | .003 | 1 | 69.522 | .959 |
| | Based on trimmed mean | .001 | 1 | 70 | .974 |

Tabel 3 di atas menunjukkan hasil uji homogenitas berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene's Test, mengindikasikan yang menunjukkan nilai Sig. *Beased on Mean* adalah 0.991. Jika dilihat syarat uji homogenitas dan nilai Sig. lebih dari > 0.05 maka dapat dinyatakan data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis *independent sample t-test* untuk mengambil keputusannya menyatakan jika nilai Sig. < 0.05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang memiliki arti adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap pemahaman kausalitas peserta didik. Sedangkan, jika nilai Sig. > 0.05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima dengan artian tidak menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap pemahaman kausalitas peserta didik.

Tabel 4. Uji Hipotesis

| | | t-test for Equality of Means | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
|-------|-----------------------------|------------------------------|--------|--------------|-------------|---|-----------------------|--------|--------|
| | | t | df | Significance | | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| | | | | One-Sided p | Two-Sided p | | | | |
| HASIL | Equal variances assumed | -4.747 | 70 | <.001 | <.001 | -4.306 | .907 | -6.115 | -2.497 |
| | Equal variances not assumed | -4.747 | 69.900 | <.001 | <.001 | -4.306 | .907 | -6.115 | -2.496 |

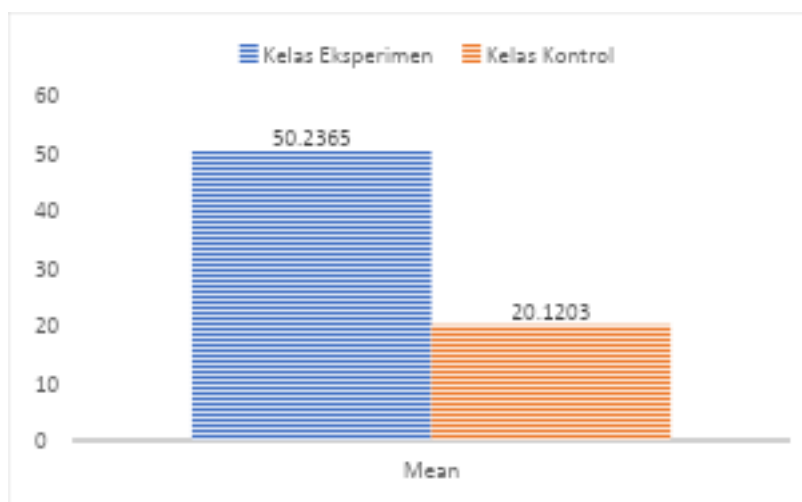
Berdasarkan hasil uji tabel 4 di atas menunjukkan nilai Sig. $<.001$ yang artinya memenuhi syarat kurang dari < 0.05 yang menyatakan H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan penggunaan media alternatif berupa Kartu kuartet berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman kausalitas kelas XI-8 pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Semarang.

Uji Normalized Gain Score

Uji Normalized Gain Score (N-Gain) digunakan mengukur perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk menunjukkan seberapa besar peningkatan pemahaman kausalitas peserta didik setelah diberikan perlakuan kartu kuartet pada mata pelajaran sejarah materi Kedudukan Jepang di Indonesia.

Tabel 5. Klasifikasi N-Gain Score

| Rentang N-Gain | Klasifikasi |
|----------------------------|-------------|
| $N-Gain > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$ | Sedang |
| $N-Gain < 0,3$ | Rendah |



Gambar 1. Diagram Uji N-Gain

Berdasarkan gambar 1 diagram di atas Uji N-Gain kelas eksperimen adalah 50.2365 yang menunjukkan pada klasifikasi sedang. Hal tersebut mengindikasikan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet cukup efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik, khususnya pada kemampuan pemahaman kausalitas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengindikasikan pemanfaatan media pembelajaran fisik berupa kartu kuartet membuktikan pengaruh yang cukup signifikan dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar peserta didik terutama pada pemahaman kausalitas (sebab-akibat) di mata pelajaran sejarah. Sejalan dengan literatur sebelumnya yang menyatakan permainan kartu kuartet yang dibuat sebagai bentuk media pembelajaran, secara efektif mampu mengikutsertakan peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas belajar sehingga peserta didik memiliki semangat, aktif dan termotivasi untuk belajar bersama anggota kelompok yang telah dibentuk. Didukung pula dengan penyajian gambar dan deskripsi yang berulang membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat tanpa harus guru melakukan pemaksaan kepada peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran (Isnania et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak seperti terdapat warna dan gambar yang menarik dalam pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik hal ini dikarenakan mampu menumbuhkan semangat dan mampu menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan karena mendorong keaktifan serta minat belajar peserta didik di dalam kelas (Simbolon et al., 2024).

Secara teoritis, pemahaman belajar dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya berasal dari sekolah yang mencakup guru, lingkungan, suasana belajar, mata pelajaran yang diambil, metode dan media pembelajaran yang yang diterapkan (Wardana & Djamaluddin, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman belajar peserta didik apalagi pemahaman kausalitas memang tidak mudah didapatkan oleh peserta didik karena termasuk *Historical Thinking Skill*. Pemahaman kausalitas berperan dalam menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan, dengan menjadikan peristiwa masa lampau sebagai landasan dalam memahami situasi saat ini dan memproyeksikan kemungkinan di masa depan, sehingga mencerminkan keterpaduan tiga dimensi waktu. Keterampilan ini berperan dalam menjelaskan sejarah secara runtut dan jelas serta melatih kemampuan analisis sebab-akibat dalam peristiwa sejarah (Nova et al., 2025). Pemahaman kausalitas bisa didapatkan melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang dan peserta didik sering diajak untuk berpikir tingkat tinggi. Oleh sebab itu, peneliti memilih penggunaan kartu kuartet untuk mengasah pemahaman

kausalitas peserta didik. Kartu kuartet memiliki kelebihan seperti ringan, mudah dibawa dan dapat digunakan dimana saja tanpa memerlukan koneksi internet serta mampu meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan. Materi yang disajikan dalam kartu tersebut mudah diserap dengan baik, sehingga peserta didik mampu memahami dengan mandiri dan juga dibantu oleh kelompoknya dalam meningkatkan pemahaman belajarnya (Hariyadi & Wijayanti, 2024).

Teori belajar yang digunakan untuk menjadi landasan penelitian ini adalah Konstruktivisme. Menurut Vygotsky, pemahaman belajar dibangun melalui pengalaman yang dibangun sendiri melalui interaksi dengan orang lain melalui bermain dan berdiskusi secara berkelompok atau dengan bantuan guru (Nurjamilah et al., 2025). Penggunaan kartu kuartet yang di dalamnya terdapat gambar, warna, dan deskripsi singkat mampu meningkatkan pengalaman belajar sekaligus pemahaman peserta didik. Di setiap peserta didik yang berhasil ditebak dan peserta didik sebagai penerima kartu akan selalu membacakan deskripsi singkat dalam kartu yang mengakibatkan mudah diingat. Dari pengalaman belajar dan interaksi serta kolaborasi bersama teman kelompoknya peserta didik mampu merekonstruksi ulang pembelajaran menggunakan kartu kuartet dengan istilah yang komunikatif atau populer dikalangan usia mereka agar mudah dipahami serta mampu menyusun berdasarkan urutan kausalitas atau sebab akibat suatu peristiwa. Penerapan media pembelajaran konvensional interaktif dalam kelas memang memerlukan tenaga ekstra untuk mengkondisikan kelas yang ramai, dengan bantuan guru mata pelajaran dan ketua kelas dalam mengkoordinasikan kelas membuat penerapan media kartu ini dapat berjalan dengan semestinya.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan kartu kuartet pada materi Kedudukan Jepang di Indonesia memberikan pengaruh terhadap pemahaman peserta didik yang juga dialami oleh penelitian sebelumnya yaitu penggunaan media pembelajaran berupa kartu *History Card* mampu menghadirkan suasana bahagia di hati peserta didik dan membantu dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran (Rahmania & Alrianingrum, 2020). Hal ini sesuai dengan tercapainya pemahaman kausalitas peserta didik berdasarkan indikator pemahaman kausalitas yaitu 1) mampu mengidentifikasi sebab peristiwa sejarah; 2) membedakan jenis sebab dalam berbagai bidang; 3) menjelaskan hubungan berbagai sebab; 4) mengidentifikasi akibat peristiwa sejarah; 5) menjelaskan dampak peristiwa dalam berbagai bidang; 6) mampu menjabarkan dampak jangka pendek dan jangka panjang (Ofianto et al., 2022). Saat permainan berlangsung dan peneliti selesai menjelaskan instruksi permainan kartu kuartet, peserta didik dengan semangat untuk menyelesaikan kartu sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenangnya di setiap kelompoknya. Rasa kompetitif tidak terlalu terasa di setiap kelompoknya, namun mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan tanpa menggunakan handphone yang mengalihkan perhatian ketika pembelajaran berlangsung, sehingga ketika di akhir pembelajaran beberapa kelompok menyampaikan hasil rekonstruksinya dan kelompok lain mampu menambahkan informasi yang belum lengkap atau mengoreksi informasi yang kurang tepat. Keaktifan peserta didik juga terasa lebih banyak di lingkup kecilnya yaitu setiap individu di masing-masing kelompok saling berdiskusi untuk menyusun kembali informasi dengan bantuan sumber dari buku pegangan siswa dan buku paket sekolah. Berdasarkan informasi tersebut, peserta didik dapat menyajikannya kembali dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan komunikatif. Hal ini membuktikan inovasi media belajar bukan hanya sekedar selingan semata karena keadaan namun mampu membangun pengalaman belajar yang baru, meningkatkan pemahaman historis dan membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Iryani et al., 2025).

Berlandaskan hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan hasil Signifikansi (Sig.) > 0.05 yang menyatakan data di atas normal dan homogen. Setelahnya uji hipotesis jenis

independent sample t-test diketahui hasil Signifikansi < 0.001 , hasil tersebut menunjukkan kurang dari syarat yang ditentukan yaitu < 0.05 . Sehingga ditarik kesimpulannya, diperoleh perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran kartu kuartet pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ditambah nilai uji N-Gain sebanyak 50.2365 menunjukkan klasifikasi N-Gain Score “sedang”. Hasil analisis menunjukkan penggunaan Kartu Kuartet cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman kausalitas peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 7 Semarang.

Penelitian ini tidak semata-mata dimaksudkan untuk mengetahui seberapa pengaruh media tersebut menjadi alternatif media tetapi mampu menghadirkan suasana belajar yang baru, menyenangkan, dan tentu saja menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Peningkatan pemahaman ini juga diukur dari tingkat keaktifan peserta didik di setiap proses pembelajarannya yang bersemangat, meski secara tidak langsung penggunaan media kartu kuartet ini ada sisi kompetitifnya, namun masih dikatakan sehat karena pada akhirnya dalam kelompok akan bersama-sama menyusun pemahaman kausalitas berdasarkan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Ketika dilakukan penyajian di depan kelas kelompok lain mampu menimpali dan memberikan tanggapan serta koreksi apabila terdapat kekeliruan sehingga kerja sama dalam kelas tidak hanya dalam kelompok kecil tetapi juga dalam kelompok besar. Dengan demikian, media Kartu Kuartet dapat menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan pemahaman kausalitas yang rendah dan pembelajaran non teknologi pada pembelajaran sejarah di kelas XI-8 SMA Negeri 7 Semarang.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil analisis yang telah dikerjakan peneliti dapat ditarik kesimpulannya bahwa penggunaan media kartu kuartet pada mata pelajaran sejarah materi Kedudukan Jepang di Indonesia berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman kausalitas (sebab-akibat) peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 7 Semarang. Peningkatan pemahaman tersebut bisa diamati dari nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan dan peran keaktifan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Didukung dengan pendapat Vygotsky dalam teori konstruktivisme yang dimana pemahaman belajar dibangun melalui pengalaman yang dibangun sendiri oleh peserta didik melalui interaksi sosial seperti berdiskusi dengan kelompoknya atau dengan bantuan guru. Peningkatan tersebut terlihat ketika pengaplikasian kartu kuartet di kelas eksperimen yang bersemangat dan berperan aktif dalam kelompok maupun kelas. Diperkuat dengan hasil hipotesis *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) $< 0.001 < 0,05$ yang artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima dan nilai uji N-Gain sebanyak 50.2365 menunjukkan klasifikasi “sedang”, sehingga dapat dipastikan kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman kausalitas dan dapat dinyatakan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berhasil tercapai. Media kartu ini juga bisa menjadi solusi sebagai media konvensional interaktif bagi guru yang bisa disesuaikan dalam berbagai materi sejarah atau mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menjadi solusi permasalahan rendahnya pemahaman kausalitas peserta didik, tetapi juga bisa menjadi sebuah arah dan inovasi pembelajaran non digital.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.

- <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Bakhrudin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., Pudyastuti, Z., Zainuddin, M., Alam, H. V. A., & Kurniawa, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar (Konsep Dasar dan Implementasinya)*. CV. Agrapana Media.
<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4880>
- Chand, S. P. (2023). Constructivism in Education : Exploring the Contributions of Piaget , Vygotsky , and Bruner. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(7), 274–278. <https://doi.org/10.21275/SR23630021800>
- Faujiannor, M. D. (2021). Konsep Konsep Berfikir Kausalitas Dalam Pembelajaran Sejarah. *Anotasi Bibliograf*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/8kgjm>
- Firdaus, Z. M., Aslami, I. F., & Mutiani, A. R. (2024). Komunikasi Dua Arah dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Etic (Education And Social Science Journal)*, 1(5), 433–440. <https://doi.org/https://doi.org/10.64924/0160jz38>
- Hantoro, R. W., Hartini, S. H., Agungbudiprabowo, A. A., & Siswanti, R. S. (2022). Media Permainan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 21–31. <https://doi.org/10.32585/advice.v4i1.2539>
- Hariyadi, W., & Wijayanti, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Kaidah Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 7(2), 594–608. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4123>
- Iryani, D., Shavab Agus, O. A. K., & Sofiani, Y. (2025). Pengaruh Media Crossword Puzzle Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 157–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.90252>
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Nisa, R., Ardiansyah, M. Y., Siagiaan, I., & Nasution, F. A. (2024). Peran Perencanaan dalam Mewujudkan Pengajaran yang Berkualitas. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 199–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1910>
- Nova, M. R., Yefterson, R. B., Sejarah, D., Sosial, F. I., & Padang, U. N. (2025). Analisis Kebutuhan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Kausalitas pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 16 Padang. *Jurnal Kronologi*, 7(1), 193–204. <https://doi.org/10.24036/jk.v7i1.883>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humainora*, 4(4), 6867–6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3075>
- Nurjanah, W. (2020). Historical Thinking Skills and Critical Thinking Skills. *Jurnal Historika*, 23(1), 92–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/historika.v23i1.41241>
- Nurpratiwi, H. (2021). Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(1), 29–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipsindo.v8i1.38954>
- Sarkanik, A. (2026). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan

- Keterlibatan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMK. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(3), 1803–1815.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v7i3.2315>
- Ofianto, Aman, Ningsih, T. Z., & Abidin, N. F. (2022). The Development of Historical Thinking Assessment to Examine Students' Skills in Analyzing the Causality of Historical Events. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 609–619.
<https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.609>
- Parenti, D., Ibrahim, B., & Bunari. (2022). Penerapan History Card Melalui Model Take And Give Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1670–1676. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6839>
- Rahmania, Y. A., & Alrianingrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1–8.
<http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/67>
- Ramadhan, D. N., & Nurpratiwi, H. (2024). Development Of Video Media Learning Materials Arrival of Western Nations to Indonesia In Class VIII Students At MTS / SMP Level. *Epicentrum of Social Education Research*, 2(1), 18–26.
- Romdhon, J., Masrifah, M., Shiyama, N. M., & Suharyati, H. (2024). Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools Juwandhi. *International Journal of Sustainable Development & Future Society*, 2(2), 62–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.62157/ijstdfs.v2i2.73>
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Danadyaksa Historica*, 4(2), 36–42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>
- Sumardin, O., & Henri. (2024). Pentingnya Pendidikan Sejarah Dalam Pembentukan Identitas Bangsa. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(12), 27–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.415>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar)*. CV. Kaaffah Learning Center.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677>
- Zikri, A., Jailuddin, S., & Siola, M. N. (2025). Hukum Kausalitas Dalam Perspektif Pengembangan Ilmu Pengetahuan Modern. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6), 137–143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14679887>