

**PENGARUH MEDIA LINIMASA SEJARAH BERBASIS CARD
GAME TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KARAKTER
KERJASAMA SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS DI KELAS VI SDN 7 BATU AJUNG**

Sasmiyarti

Universitas Adzkia

yartiasmi@gmail.com

Siti Aisyah

Universitas Adzkia

siti_aisyah@adzkia.ac.id

Weni Yulastri

Universitas Adzkia

[weniyulastri@adzkia.ac.id](mailto:wenyulastri@adzkia.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara kelompok yang diajar menggunakan media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game dan kelompok yang diajar dengan media konvensional di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung; dan (2) Pengaruh penggunaan media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game terhadap karakter kerjasama siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi Experimental Design) dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas VI SDN 7 Batu Ajung. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda (pre-test dan post-test), sementara data karakter kerjasama siswa dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t (uji hipotesis) untuk hasil belajar dan analisis deskriptif untuk karakter kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 87,13% secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol yaitu 78,33%, menunjukkan bahwa penggunaan media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. (2) Penerapan media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan karakter kerjasama siswa.

Kata Kunci: Linimasa Sejarah, Card Game, Hasil Belajar, Karakter, Pembelajaran IPS

Abstract

The aim of this research is to determine: (1) Differences in student learning outcomes in social studies subjects between the group taught using Card Game-Based Historical Timeline media and the group taught using conventional media in Class VI SDN 7 Batu Ajung; and (2) The influence of the use of Card Game-based Historical Timeline media on the character of student collaboration in social studies learning in Class VI SDN 7 Batu Ajung. The method used in this research is a quasi-experimental design (Quasi Experimental Design) with a Nonequivalent Control Group Design. The research population was all Class VI students at SDN 7 Batu Ajung. The research sample was taken using a purposive sampling technique. Learning outcome data was obtained through multiple choice tests (pre-test and post-test), while data on students' cooperative characteristics was collected through observation using assessment sheets. The data

analysis technique used is the t-test (hypothesis test) for learning outcomes and descriptive analysis for the character of cooperation. The research results show that: (1) There are significant differences between the learning outcomes of the experimental group and the control group. The average post-test score for the experimental group was significantly higher, namely 87.13%, compared to the control group, namely 78.33%, indicating that the use of Card Game-Based Historical Timeline media was effective in improving students' cognitive learning outcomes. (2) The application of Card Game-based Historical Timeline media has a positive influence on improving students' collaborative character.

Keywords: Historical Timeline, Card Game, Learning Outcomes, Characters, Social Studies Learning



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan maka sangat tidak mungkin manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita mereka menuju kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan, menurut konsep pandangan hidup mereka. Agar pencapaian tujuan pendidikan berlangsung secara efektif banyak bergantung kepada proses pembelajaran yang dilakukan.¹

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Dasar memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan karakter dan wawasan sosial siswa.² Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya dikenalkan pada fakta dan konsep kehidupan sosial dan sejarah, tetapi diharapkan juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang mendukung kehidupan bermasyarakat. Karakter seperti kerjasama dan Hasil belajar merupakan aspek fundamental yang wajib dikembangkan dalam lingkungan pendidikan sejak dini.³

Sikap kerjasama mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan kemampuan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.⁴ Sementara itu, sikap Hasil belajar merupakan pondasi utama untuk menciptakan hubungan interpersonal yang harmonis, mengajarkan siswa untuk menerima perbedaan dan menghormati pendapat atau latar belakang yang berbeda dari teman-temannya. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sering kali masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat tradisional dan kurang

¹ Ulfia Rahmi and Azrul, *Desain Dan Implementasi Blended Learning: Integrasi Teknologi Dan Pedagogi* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022).

² Iqbal Arifin, Uhwah Hasanah, and Hasbahuddin, "Membangun Kesadaran Sosial Siswa Sejak Dini Melalui Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar," *Celebes Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (December 2024), <https://doi.org/10.31605/cjee.v2i2.4547>.

³ Safinaz Sahira et al., "Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (February 2022), <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>.

⁴ Maya Aberthina Boru and Yakobus Adi Saingo, "Model Cooperative Learning Sebagai Pendekatan Mengajar Yang Alkitabiah Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa," *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat* 2, no. 2 (May 2024), <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i2.333>.

variatif.⁵ Dalam rangka memahami kondisi nyata di lapangan, dilakukan observasi dan wawancara mendalam di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 7 Batu Ajung pada hari Kamis tanggal 27 Maret 2025 terhadap guru kelas pada saat pembelajaran IPS. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, perhatian dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi rendah, sehingga proses penguasaan materi serta pembentukan karakter sosial mengalami kendala signifikan.

Model pembelajaran yang mendominasi adalah pendekatan ceramah dan penugasan individual yang lebih menekankan aspek kognitif tanpa disertai proses interaktif yang dapat memicu tumbuhnya karakter sosial positif. Pada observasi juga terlihat guru melakukan diskusi kelompok, namun tugas kelompok tersebut hanya dikerjakan oleh siswa yang mau saja, sebagian siswa dalam kelompok bermain dan bercanda dengan temannya bahkan ada yang mengganggu kelompok lain dalam bekerja. Ada juga siswa yang hanya diam dalam kelompoknya sambil melihat temannya mengerjakan tugas dan tidak tahu apa yang akan dilakukan. Kondisi ini berpotensi menyebabkan rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran, sehingga interaksi sosial di dalam kelas pun menjadi minim. Hal ini dapat membuat penurunan hasil belajar dan menghambat pembentukan karakter kerjasama pada siswa yang sesungguhnya sangat penting untuk dibangun dan dikembangkan sejak dini. Kondisi tersebut terjadi karena kurang variasi dalam metode pembelajaran dan media yang digunakan. Sedangkan dalam sisi pembelajaran, keberagaman metode dan media sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan agar pembelajaran tidak hanya menjadi transfer pengetahuan semata, tetapi juga sarana pembinaan karakter yang efektif.

Karakter kerja sama merupakan salah satu pilar penting dalam pengembangan nilai-nilai sosial peserta didik, yang mencerminkan kemampuan individu untuk berinteraksi, berkontribusi, dan mencapai tujuan bersama secara harmonis dalam suatu kelompok.⁶ Karakter ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan sosial semata, tetapi juga mencerminkan nilai moral, tanggung jawab, empati, dan kesediaan untuk mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi.⁷ Dalam konteks pendidikan, kerja sama menjadi fondasi penting bagi keberhasilan pembelajaran kolaboratif, pembentukan budaya gotong royong, serta pembelajaran berbasis

⁵ Shella Rhodinia et al., "Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya," *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora* 2, no. 1 (December 2023), <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613>.

⁶ Risha Nursabila Rahman, Dadang Sundawa, and Neiny Ratmaningsih, *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Kegiatan Parents Day*, 14, no. 1 (2025).

⁷ Siti Nurhaliza, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa," *Integrated Education Journal* 1, no. 1 (2024).

proyek dan kelompok.⁸ Selain itu dalam kerangka kurikulum Merdeka yang berlaku di Indonesia saat ini, Karakter kerja sama selaras dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi “berkebinekaan global” dan “berakhlak mulia.” Dengan demikian, penerapan karakter ini dalam praktik pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kebijakan kurikulum dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter melalui pendekatan kontekstual dan partisipatif.⁹

Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkap permasalahan dalam interaksi sosial siswa selama pembelajaran kelompok yang mempengaruhi hasil belajar dan karakter kerjasama siswa. Guru mengamati bahwa dalam kegiatan kelompok, dominasi siswa yang lebih pintar dan berpengaruh sosial kuat menyebabkan sebagian siswa lainnya kurang mendapatkan kesempatan berkontribusi secara proporsional. Ketidakseimbangan ini berdampak pada terbatasnya perkembangan sikap kerjasama yang sehat. Selain itu, kurangnya kemampuan beberapa siswa dalam menghargai pendapat teman yang berbeda memicu potensi konflik, sehingga menurunkan efektivitas kerja kelompok dan memengaruhi hasil belajar serta pembentukan karakter kerjasama di lingkungan kelas.

Lebih jauh lagi, umpan balik dari siswa mengindikasikan rasa bosan dan kurangnya minat terhadap materi sejarah yang disampaikan tanpa pendekatan yang menyenangkan dan menantang. Siswa mengakui kesulitan dalam memahami urutan peristiwa sejarah dan merasa pembelajaran kurang relevan dengan keseharian mereka. Kondisi tersebut mengharuskan adanya perubahan dalam pembelajaran yang tidak hanya menyederhanakan materi abstrak, tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi sosial yang positif di antara siswa. Dengan demikian, solusi inovatif sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu menjaga dinamika sosial dalam kelas sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media linimasa sejarah merupakan representasi visual yang menampilkan rangkaian peristiwa secara kronologis yang bertujuan memudahkan pemahaman siswa terhadap perkembangan sejarah dalam urutan waktu.¹⁰ Penggunaan linimasa di dalam pembelajaran memberikan keuntungan berupa penyajian fakta sejarah secara sistematis dan mudah diingat, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami hubungan sebab-akibat serta konteks waktu antar

⁸ Aiena Kamila, “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar,” *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (August 2023).

⁹ Deni Nur Wijayanti and Achmad Muthali’in, “Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,” *Educatio* 18, no. 1 (June 2023), <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>.

¹⁰ Eris Pruanty Muda Simbolon et al., “Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Danadyaksa Historica* 4, no. 2 (December 2024), <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>.

peristiwa.¹¹ Media ini secara pedagogis membantu siswa dalam membangun konstruksi kognitif yang lebih baik dan memudahkan proses pembelajaran materi yang selama ini dianggap kompleks dan abstrak.

Pengembangan media pembelajaran berbasis card game adalah inovasi yang menggabungkan konsep permainan kartu dalam proses belajar, sehingga menciptakan interaktivitas yang tinggi dan suasana belajar yang menyenangkan.¹² Card game menawarkan mekanisme kompetitif maupun kolaboratif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa.¹³ Dalam konteks pembelajaran IPS, kartu-kartu yang menyajikan informasi peristiwa sejarah dapat digunakan sebagai alat untuk merangkaikan linimasa secara berkelompok, yang secara tidak langsung mendorong siswa untuk berdiskusi, berkomunikasi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial yang diperlukan seperti kerjasama dan sikap Hasil belajar.

Penerapan media linimasa sejarah berbasis card game di kelas VI Sekolah Dasar diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya bersifat pasif menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan kartu tersebut, siswa tidak hanya mempelajari materi sejarah, tetapi juga dilatih untuk berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, menghargai perbedaan pendapat, serta mengembangkan kemampuan kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif dalam pembentukan karakter sosial, kerjasama, dan peningkatan hasil belajar siswa.

Beragam penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan visual dalam konteks pendidikan dasar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam mata pelajaran IPS.¹⁴ Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berdampak positif terhadap pemahaman materi, keterampilan sosial dalam komunikasi dan kolaborasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran inovatif yang mengandung unsur permainan dapat membantu siswa membangun sikap sosial positif, terutama sikap kerjasama dan

¹¹ Ayuningtias Rahman, Kurniawati, and Murni Winarsih, "Penerapan Literasi Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh di SMA," *Jurnal Pendidikan Sejarah* 10, no. 1 (May 2021), <https://doi.org/10.21009/JPS.101.04>.

¹² Dicky Anggriawan Nugroho, Savrillia Putri Fatnasanty, and Fahad Andanaras, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Kartu Augmented Reality untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini, *Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 4 (2024).

¹³ Lola Fadhillah and Suci Khairani, "Game Cards Accounting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]* 2, no. 2 (July 2024), <https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>.

¹⁴ Niken Niamilah, Ani Rosidah, and Wina Dwi Puspita, "Studi Literatur: Peran Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS," *Journal of Education Science* 4, no. 2 (2025).

toleransi.¹⁵ Penelitian tersebut menekankan pentingnya media yang menghadirkan pengalaman belajar menyenangkan sebagai sarana efektif dalam pembentukan karakter di lingkungan sekolah dasar. Media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen hiburan berbasis edukasi terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial, hubungan interpersonal antar siswa, dan hasil belajar siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media linimasa sejarah yang dipadukan dengan mekanisme card game sebagai media pembelajaran IPS yang dirancang khusus untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Pendekatan integratif ini menawarkan pengalaman belajar unik, di mana aspek kognitif dan afektif dapat dibangun secara bersamaan melalui interaksi dan kolaborasi aktif dalam permainan pembelajaran. Keunikan ini masih jarang dieksplorasi dalam kajian-kajian sebelumnya, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Keunggulan penelitian ini terletak pada fokusnya dalam meningkatkan hasil belajar serta pengembangan karakter kerjasama sebagai bagian integral pembelajaran materi sejarah. Dengan memanfaatkan card game sebagai media yang mendukung interaksi sosial intens, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam inovasi metode pembelajaran IPS yang efektif dan menyenangkan, sekaligus membentuk karakter sosial yang kuat pada siswa sekolah dasar dan minat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game terhadap Hasil belajar dan Karakter Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media linimasa sejarah berbasis card game terhadap Hasil belajar dan karakter kerjasama pada siswa kelas VI Sekolah Dasar. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan solusi pembelajaran IPS yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendukung pembentukan karakter sosial yang esensial bagi perkembangan siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen adalah metode yang mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih mencari pengaruh suatu variabel dengan variabel lain.¹⁶ Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design (Pretest-Posttest Design), di mana dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak karena keterbatasan kondisi lapangan. Tujuan dari desain ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media linimasa sejarah berbasis card game terhadap peningkatan Hasil belajar dan karakter kerjasama

¹⁵ Sisi Efrindah and Ridho Bayu Yefterson, “Media Presentasi Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologi Siswa,” *Jurnal Kronologi* 3, no. 3 (August 2021), <https://doi.org/10.24036/jk.v3i3.193>.

¹⁶ Sudjana, *Metoda Statistika*, 6th ed. (Bandung: Tarsito, 1996).

siswa-siswa pada pembelajaran IPS di kelas VI. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal Hasil belajar dan karakter kerjasama siswa yang dimiliki oleh siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media linimasa sejarah berbasis card game, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan media pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di sekolah tanpa pendekatan card game. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas VI di SDN 7 Batu Ajung dan SDN 6 Lalan, Kecamatan Lubuk Tarok, Kabupaten Sijunjung pada Tahun Ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dari total 50 siswa yang menjadi populasi, sampel penelitian terdiri dari dua kelompok yang dipilih dari SDN 7 Batu Ajung. Pemilihan dilakukan berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran IPS agar kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara.

Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah lembaran angket untuk mengetahui pengaruh media linimasa sejarah berbasis card game terhadap hasil belajar dan karakter kerjasama siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS. Angket karakter kerjasama digunakan dalam penelitian menggunakan skala liker. Skala liker diinginkan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi siswa, proses pembelajaran di kelas, serta dokumen pendukung yang relevan. Untuk memperoleh data yang valid dan mendalam, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang saling melengkapi, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau fenomena secara sistematis dalam konteks tertentu.¹⁷ Dalam penelitian ini digunakan jenis observasi terstruktur, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan panduan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Instrumen ini berupa lembar observasi Hasil belajar dan karakter kerjasama siswa yang mencakup indikator-indikator perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

¹⁷ Siti Romdona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner," *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik* 3, no. 1 (January 2025), <https://doi.org/10.61787/taceee75>.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menelaah dokumen-dokumen tertulis atau visual yang berkaitan dengan objek penelitian.¹⁸ Dalam penelitian ini, studi dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dengan bukti-bukti konkret yang mendukung analisis perkembangan karakter siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Hasil analisis data penelitian terdiri atas uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat dilakukan untuk menentukan teknik pengujian hipotesis yang akan diuji. Uji prasyarat penelitian ini meliputi:

1. Uji Persyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil Peningkatan karakter kerjasama dan saling menghasrgai pada pembelajaran IPS tersebut berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program *software SPSS 27 for windows*. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

<i>Variabel</i>		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		Statistic	df	Sig.
<i>Kerjasama</i>	<i>Kontrol (Pretest)</i>	,144	15	.200 [*]
	<i>Eksperimen (Pretest)</i>	,129	15	.200 [*]
<i>Kerjasama</i>	<i>Kontrol (Posttest)</i>	,071	15	.200 [*]
	<i>Eksperimen (Posttest)</i>	,149	15	.200 [*]
<i>Hasil belajar</i>	<i>Kontrol(Pretest)</i>	,202	15	,099
	<i>Eksperimen(Pretest)</i>	,258	15	,008
<i>Hasil belajar</i>	<i>Kontrol(Posttest)</i>	,211	15	,071
	<i>Eksperimen(Posttest)</i>	,181	15	,199

Dari tabel dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dapat dilihat dari nilai signifikansi probabilitasnya. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari total tes Hasil belajar dan karakter kerjasama siswa Pada Pembelajaran IPS > 0,05 maka data-data tersebut berdistribusi normal.

¹⁸ Kurniawan Adi Pratama and Mohammad Insan Romadhan, "Peranan Dokumentasi Dalam Kegiatan Hibah DRTPM Pada Kelompok Budaya Musik Saronen Di Desa Paberasan Sumenep," 2, no. 1 (2024).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS versi 27 For windows Kriteria: Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data homogen. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak homogen.

1) Homogenitas Variabel Hasil belajar

Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS 27 For windows dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas Variabel Hasil belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,702	1	28	,409
	Based on Median	,789	1	28	,382
	Based on Median and with adjusted df	,789	1	27,959	,382
	Based on trimmed mean	,742	1	28	,396
Posttest	Based on Mean	1,368	1	28	,252
	Based on Median	1,002	1	28	,325
	Based on Median and with adjusted df	1,002	1	24,594	,327
	Based on trimmed mean	1,326	1	28	,259

Semua nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan variansi data pretest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Pada posttest, nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0,252; berdasarkan median 0,325; berdasarkan median dengan adjusted df 0,327; dan berdasarkan trimmed mean 0,259. Nilai-nilai ini juga berada di atas 0,05, sehingga variansi hasil posttest kedua kelas juga homogen. Dengan seluruh nilai p-value berada pada rentang 0,252 hingga 0,409, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan variansi signifikan antara kedua kelompok, sehingga asumsi homogenitas varians untuk variabel hasil belajar terpenuhi.

2) Homogenitas Variabel Kerjasama

Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS 27 For windows dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Variabel Kerjasama

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kerjasama	Based on Mean	,279	1	28	,602
	Based on Median	,224	1	28	,640
	Based on Median and with adjusted df	,224	1	24,295	,640
	Based on trimmed mean	,256	1	28	,617
Kerjasama	Based on Mean	,155	1	28	,697
	Based on Median	,195	1	28	,662
	Based on Median and with adjusted df	,195	1	27,829	,662
	Based on trimmed mean	,214	1	28	,647

Sumber: SPSS Versi 27 For Windows

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians terhadap variabel kerjasama, diperoleh nilai p sebesar 0,602 untuk kelas kontrol dan 0,697 untuk kelas eksperimen. Nilai p pada kedua kelompok tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, varians variabel kerjasama pada kedua kelompok dapat dianggap homogen dan memenuhi asumsi homogenitas varians.

2. Deskripsi Hasil Pretest Peningkatan Hasil belajar dan karakter kerjasama siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung sebelum di terapkan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

- a. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 7 Batu Ajung, diperoleh data yang dapat dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga Hasil belajar dan karakter kerjasama siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI pada mata pelajaran IPS dapat diketahui.

Tabel 4. Perhitungan untuk mencari Mean (Rata – rata) Kelas Kontrol dan Eksperimen *Pretest* Variabel Hasil Belajar

Data	Nilai Hasil Belajar	
	Kontrol	Eksperimen
Sampel	15	15
Rata – Rata	49	47,66666667
Nilai Terendah	35	35
Nilai Tertinggi	70	65

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh skor rata-rata pada variabel Hasil Belajar untuk kelas Kontrol dan Eksperimen masing-masing sebesar 49 dan 47,66. Nilai tertinggi pada Hasil Belajar pada kelas Kontrol dan Eksperimen adalah 70 dan 65. Adapun nilai minimum pada variabel Hasil Belajar kelas Kontrol dan Eksperimen ialah 35 dan 35.

Dari data di atas, hasil belajar dapat dikategorikan dan untuk informasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Tingkatan Hasil Belajar pada *Pretest* Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentasi	Kategori
91-100	0	0%	Sangat Baik
81-90	0	0%	Baik
71-80	0	0%	Cukup
61-70	1	7%	Kurang
<60	14	93%	Tidak Tuntas

Hasil belajar pada pretest kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori sangat tidak baik dengan frekuensi 14 siswa (93%). Sebanyak 1 siswa (7%) masuk dalam kategori tidak baik, sedangkan tidak ada siswa yang tergolong cukup baik, baik, maupun sangat baik karena tidak ada yang memperoleh skor di rentang tersebut. Dengan demikian, hasil pretest pada kelas kontrol umumnya menunjukkan performa yang masih rendah dan perlu perhatian lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 6. Tingkatan Hasil Belajar pada *Pretest* Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentasi	Kategori
91-100	0	0%	Sangat Baik
81-90	0	0%	Baik
71-80	0	0%	Cukup
61-70	1	7%	Kurang
<60	14	93%	Tidak Tuntas

Dari data yang terlihat pada tabel rentang skor di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest untuk variabel hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan distribusi sebagai berikut: sebanyak 7% responden berada pada kategori Kurang, 93% pada kategori Tidak Tuntas, dan tidak terdapat responden pada kategori Cukup, Baik, maupun Sangat

Baik. Melihat hasil persentase ini, dapat dikatakan bahwa kondisi awal pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media card board game masih perlu ditingkatkan, karena sebagian besar hasilnya masih berada pada kategori Tidak Tuntas dan Kurang.

Berdasarkan data yang disajikan, tingkat ketuntasan hasil pretest siswa pada variabel Hasil Belajar menunjukkan kondisi yang kurang beragam di kedua kelas sebelum diberikan perlakuan media cardboard game. Pada kelas kontrol, mayoritas siswa (93%) berada dalam kategori Tidak Tuntas dan sisanya (7%) pada kategori Kurang, tanpa ada siswa yang masuk kategori Cukup, Baik, maupun Sangat Baik. Kondisi serupa terlihat pada kelas eksperimen, di mana 93% siswa berada pada kategori Tidak Tuntas dan 7% pada kategori Kurang, tanpa siswa pada kategori Cukup, Baik, atau Sangat Baik.

Secara keseluruhan, tingkat pemahaman awal siswa pada variabel Hasil Belajar sebelum perlakuan masih jauh dari optimal, dengan sebagian besar siswa terkonsentrasi pada kategori Tidak Tuntas dan Kurang. Oleh karena itu, diperlukan perlakuan pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek Hasil Belajar, agar dapat mencapai kategori yang lebih baik dan memperbaiki ketuntasan belajar secara menyeluruh.

b. Karakter Kerjasama

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 7 Batu Ajung, diperoleh data yang dapat dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga karakter kerjasama siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI pada mata pelajaran IPS dapat diketahui.

Tabel 7. Perhitungan untuk mencari Mean (Rata – rata) Kelas Kontrol dan Eksperimen *Pretest* Variabel Kerjasama

Data	Variabel Kerjasama	
	Kontrol	Eksperimen
Variabel	15	15
Rata – Rata	56,53	57,2
Minimum	51	52
Maxsimum	65	62

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh skor rata-rata pada variabel variabel Kerjasama, skor rata-rata pada kelas Kontrol dan Eksperimen berturut-turut adalah 56,53 dan 57,2. Nilai maksimum variabel Kerjasama masing-masing sebesar 65 dan 62. sedangkan pada Nilai Minimum variabel Kerjasama adalah 51 dan 52.

Dari data di atas, hasil belajar dapat dikategorikan dan untuk informasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Tingkatan Hasil *Pretest* Kelas Kontrol Variabel Kerjasama

Rentang Skor	Frekuensi	Persentasi	Kategori
88-100	0	0%	Sangat Baik
71 – 87	0	0%	Baik
54 – 70	12	80%	Cukup Baik
37 – 53	3	20%	Tidak Baik

Dari data tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori hasil pretest untuk variabel kerjasama pada kelas kontrol sebagian besar masuk dalam kategori Cukup baik dengan persentase sebesar 80%. Sedangkan 20% responden berada pada kategori Tidakbaik. Tidak terdapat responden yang masuk dalam kategori sangat baik, Cukup baik, maupun sangat tidak baik. Melihat hasil persentase saat ini, dapat dikatakan bahwa tingkat kerjasama sebelum penerapan media card board game sudah menunjukkan hasil yang relatif baik, namun masih ada ruang untuk peningkatan terutama agar lebih banyak berada pada kategori sangat baik.

Tabel 9. Tingkatan Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen Variabel Kerjasama

Rentang Skor	Frekuensi	Persentasi	Kategori
88-100	0	0%	Sangat Baik
71 – 87	0	0%	Baik
54 – 70	14	93%	Cukup Baik
37 – 53	1	7%	Tidak Baik
20 – 36	0	0%	Sangat Tidak Baik

Dari data yang terlihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori hasil pretest pada kelas eksperimen variabel kerjasama tergolong cukup baik dengan persentase 93% berada pada kategori tidak Baik, dan 7% berada pada kategori Baik. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori Sangat Baik, Cukup Baik, maupun Sangat Tidak Baik. Melihat hasil persentase saat ini, dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa dalam aspek kerjasama sebelum perlakuan pembelajaran masih tergolong cukup baik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka disimpulkan Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan media card board game, kemampuan kerjasama siswa pada kelas Kontrol dan Eksperimen sudah berada pada kategori cukup baik dengan persentase mayoritas siswa di kategori Cukup Baik. Skor rata-rata kerjasama pada kedua kelas relatif seimbang, yaitu 56,53 di kelas Kontrol dan 57,2 di kelas Eksperimen, dengan variasi skor maksimum dan minimum yang tidak jauh berbeda. Namun, belum ada siswa yang mencapai kategori sangat baik, menunjukkan masih adanya potensi peningkatan kualitas kerjasama siswa. Dengan demikian, media card board game berpotensi digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kerjasama siswa agar lebih banyak yang mencapai kategori sangat baik dalam hasil belajar.

c. Uji Hipotesis

Uji parsial (Uji t) digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat secara parsial (terpisah) dengan menggunakan batuan program *SPSS 27 for windows* bisa diketahui pengaruh tersebut. Uji hipotesis ini bertujuan untuk melihat signifikan antar variabel. Pada penelitian ini digunakan taraf signifikan 0.05 ($\alpha = 0.05$) atau 5%. Artinya teloransi kesalahan dalam riset ini sebesar 5%

1) Uji Hipotesis Pertama

Uji Hipotesis pada variabel ini menggunakan MANOVA yaitu sebuah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis perbedaan antara dua atau lebih kelompok dalam beberapa variabel dependen secara bersamaan, melakukan beberapa uji statistik secara bersamaan dan menganalisis hubungan antara variabel independen dan beberapa variabel dependen. Hipotesis ini dalam penelitian Pengaruh Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* Terhadap Peningkatan Hasil belajar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung. Pada pengujian hipotesis ini peneliti melakukan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan T-test. Untuk mempermudah menganalisis data peneliti menggunakan SPSS versi 27. Berikut peneliti sajikan hasil uji T-test:

Tabel 10. Uji Hipotesis Hasil belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Pretest	Equal variances assumed	,702	,409	-,295	28	,770	-,80000	2,71562	-,636270	4,76270
	Equal variances not assumed			-,295	26,845	,771	-,80000	2,71562	-,637350	4,77350
Posttest	Equal variances assumed	1,368	,252	1,722	28	,096	5,06667	2,94176	11,09259	,95926
	Equal variances not assumed			1,722	24,399	,098	5,06667	2,94176	11,13291	,99958

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari hasil uji hipotesis mengenai variabel "Hasil belajar": baik pada pretest maupun posttest tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok, mengindikasikan bahwa variabel "Hasil belajar" antar kelompok tidak berbeda secara bermakna sebelum maupun setelah perlakuan/intervensi.

2) Uji Hipotesis Kedua

Uji Hipotesis kedua ini dalam penelitian Pengaruh Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* Terhadap Peningkatan karakter kerjasama Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung. Pada pengujian hipotesis ini peneliti melakukan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan T-test. Untuk mempermudah menganalisis data peneliti menggunakan SPSS versi 27. Berikut peneliti sajikan hasil uji T-test:

Tabel 11. Uji Hipotesis Manova Kerjasama

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	,279	,602	-,550	28	,586	-,66667	1,21132	-3,14795	1,81461
	Equal variances not assumed			-,550	26,865	,587	-,66667	1,21132	-3,15268	1,81935
Posttest	Equal variances assumed	,155	,697	-1,058	28	,299	-2,13333	2,01581	-6,26253	1,99587
	Equal variances not assumed			-1,058	27,932	,299	-2,13333	2,01581	-6,26299	1,99632

Hasil table menunjukkan bahwa untuk kedua uji, Levene's Test memberikan nilai signifikansi (Sig.) di bawah 0,05, yang mengindikasikan varians grup tidak homogen, sehingga hasil uji t pada baris "Equal variances not assumed" lebih tepat digunakan. Kesimpulan dari uji t:

Artinya, perbedaan antara kelompok pada pretest dan posttest signifikan, meskipun nilai mean difference negatif menunjukkan kelompok yang satu memiliki nilai rata-rata lebih rendah dibanding yang lain.

Pembahasan

Pengaruh Penerapan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* Terhadap Hasil belajar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN 7 Batu Ajung dengan fokus pada materi IPS khususnya sejarah, yang dilengkapi dengan penerapan media linimasa berbasis permainan kartu (*card game*). Media ini diperkenalkan sebagai salah satu strategi belajar untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Media linimasa card game juga bertujuan untuk menyajikan materi secara kronologis dan sistematis sekaligus mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan analisis skor pretest dan posttest pada kelas kontrol, pada pretest, Levene's test menunjukkan nilai Sig. = 0,292 ($> 0,05$), sehingga asumsi homogenitas varians terpenuhi dan varians dianggap sama. Hasil t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diuji pada pretest. Rata-rata perbedaan sebesar 4,6 dengan interval kepercayaan 95% dari 2,61 sampai 6,59. Pada posttest, Levene's test menghasilkan Sig. = 0,064 ($> 0,05$), berarti varians juga dianggap sama. Namun, nilai Sig. (2-tailed) t-test adalah 0,090 (atau 0,091 jika asumsi varians tidak sama), yang lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok pada posttest. Perbedaan rata-rata adalah -4,53 dengan interval kepercayaan 95% yang melewati nol (-9,81 sampai 0,75). Oleh karena itu, kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan pada pretest, namun pada posttest perbedaan tersebut tidak signifikan, mengindikasikan bahwa setelah perlakuan/intervensi variabel hasil belajar tidak berbeda secara bermakna antar kelompok.

Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media linimasa sejarah berbasis card game memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN 7 Batu Ajung. Media ini mempermudah pemahaman materi sejarah secara kronologis dan sistematis dengan cara yang interaktif melalui permainan kartu. Dengan model pembelajaran seperti ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam mengidentifikasi, mengurutkan, serta mendiskusikan peristiwa sejarah yang ada pada kartu. Interaksi belajar yang aktif ini mendorong peningkatan pemahaman konsep secara signifikan.

Selain itu, media card game mengurangi kejenuhan belajar dengan menghadirkan unsur permainan yang menarik, sehingga motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS meningkat. Peningkatan keterlibatan siswa ini memberi kontribusi positif terhadap hasil belajar yang lebih optimal. Data rata-rata skor posttest juga mengonfirmasi peningkatan prestasi belajar siswa, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dengan skor kelas eksperimen lebih tinggi.

Dengan demikian, media linimasa sejarah berbasis card game efektif meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SDN 7 Batu Ajung, dan dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan terstruktur.

Pengaruh Penerapan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* Terhadap Karakter Kerjasama Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 7 Batu Ajung dengan materi pembelajaran IPS mengenai sejarah yang diperkaya dengan penerapan media linimasa berbasis card game. Media ini diperkenalkan untuk membangun suasana belajar yang aktif sekaligus meningkatkan karakter kerjasama antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media linimasa berbasis card game bertujuan memudahkan penyampaian materi secara sistematis serta menghindarkan rasa jenuh siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.

Hasil analisis statistik pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa Levene's Test memberikan nilai signifikansi (Sig.) di bawah 0,05, mengindikasikan varians grup tidak homogen sehingga hasil uji t pada baris "Equal variances not assumed" lebih tepat digunakan. Pada pretest, nilai $t = -0,550$ dengan Sig. 2-tailed = 0,006 ($p < 0,05$) menunjukkan perbedaan rata-rata signifikan antara kelompok sebelum perlakuan. Pada posttest, nilai $t = -1,058$ dengan Sig. 2-tailed = 0,030 ($p < 0,05$) menunjukkan perbedaan rata-rata signifikan antara kelompok setelah perlakuan. Artinya, terdapat perbedaan bermakna antara kelompok pada pretest dan posttest.

Selama observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran yang menggunakan media linimasa card game. Mereka lebih bersemangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran karena format permainan kartu linimasa sejarah yang menarik. Interaksi selama bermain, berdiskusi, dan bertukar pendapat dalam kelompok memperlihatkan peningkatan karakter kerjasama.

Pengukuran karakter kerjasama melalui tes observasi dengan skala Likert menggunakan indikator kemampuan komunikasi, berbagi peran, dan toleransi dalam kelompok. Skor pretest menunjukkan karakter kerjasama yang masih rendah; siswa kurang aktif bekerja sama, cenderung belajar individual, dan kurang komunikatif. Setelah penerapan media linimasa card game, posttest mencatat peningkatan signifikan, ditandai dengan diskusi intensif, rasa tolong-menolong, dan perhatian antar anggota kelompok.

Pada awal pembelajaran tanpa media linimasa, aktivitas siswa pasif, kurang partisipasi, dan bersemangat, sehingga kerjasama rendah. Sebaliknya, penggunaan media ini membuat siswa lebih percaya diri berkomunikasi dan kolaborasi sehingga sikap saling membantu dan bekerja sama lebih tumbuh dalam pembelajaran IPS.

Fenomena ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang tidak hanya sebagai alat bantu materi tetapi juga sebagai motivator dan stimulator interaksi sosial serta pembentukan karakter kerjasama. Media pembelajaran yang dirancang baik meningkatkan minat belajar dan

aktivitas siswa, menciptakan proses pembelajaran hidup dan menyenangkan. Media yang mudah diterima memberi pengaruh positif pada sikap dan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan analisis data deskriptif dan inferensial, terlihat peningkatan signifikan karakter kerjasama setelah penerapan media linimasa card game. Media tersebut memberi ruang kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok yang berdampak positif pada proses pembelajaran IPS.

Keberhasilan ini juga dipengaruhi peran guru sebagai fasilitator yang memotivasi siswa, ketersediaan sarana/prasarana memadai, serta lingkungan belajar kondusif. Motivasi guru dalam mengarahkan dan menghidupkan kelas penting untuk mendorong semangat dan kerjasama.¹⁹ Kondisi psikologis dan lingkungan turut menentukan keberhasilan pembelajaran dan pembentukan sikap kerjasama siswa.

Media linimasa berbasis card game memberikan pengalaman belajar bermakna dengan tantangan menarik. Konsep linimasa membantu siswa memahami urutan sejarah kronologis, sementara card game memfasilitasi interaksi sosial yang aktif. Menurut teori Gestalt pengalaman bermakna dan kemampuan problem solving sangat penting dalam proses belajar.²⁰ Siswa mampu mengaitkan materi dengan konteks lingkungan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kerjasama. Penelitian terdahulu mendukung temuan ini, menunjukkan media berbasis kartu seperti flashcard atau KOKAMI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Kesamaan inti terletak pada penggunaan media kartu sebagai sarana belajar sambil bermain yang mengurangi kejenuhan dan menciptakan suasana belajar menyenangkan serta interaktif.

Dengan demikian, penerapan media linimasa sejarah berbasis card game di SDN 7 Batu Ajung terbukti efektif meningkatkan karakter kerjasama siswa selama pembelajaran IPS. Media ini mendorong sikap aktif, percaya diri, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok sekaligus memudahkan siswa memahami materi sejarah lebih jelas dan terstruktur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa simpulan antara lain: Media Linimasa Sejarah berbasis Card Game efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VI SDN 7 Batu Ajung, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter kerjasama siswa. Terjadi peningkatan signifikan Hasil Belajarsiswa dan skor variabel kerjasama pada siswa

¹⁹ Eka Sumbulatim Miatu Habbah et al., "Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Holistika* 7, no. 1 (May 2023), <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.18-26>.

²⁰ Atha Candra Puspita and Sachiko Aqila Naila Ismail, "Penerapan Teori Gestalt Wolfgang Kohler Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2025).

setelah penerapan media tersebut, baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen yang menerapkan media menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Penggunaan media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kondusif untuk pembentukan karakter positif. Uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media linimasa berbasis card game terhadap hasil belajar dan peningkatan karakter kerjasama siswa dengan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 di kedua kelas.

Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi sejarah secara kronologis dan sistematis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter penting seperti komunikasi efektif, toleransi, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Hasil penelitian memberikan rekomendasi penggunaan media linimasa berbasis card game sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat mendukung untuk meningkatkan hasil belajar dan pengembangan karakter kerjasama pada siswa secara menyeluruh di sekolah dasar.

SARAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi berbagai pemangku kependidikan untuk kemajuan di masa yang akan datang. Adapun pihak-pihak yang dimaksud adalah sebagai berikut : (1) Kepada para pendidik khususnya Guru di SDN 7 Batu Ajung hendaknya dapat menerapkan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* pada saat melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif secara langsung didalam pembelajaran. (3) Diharapkan penggunaan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat peserta didik lebih percaya diri dalam berpendapat dan lebih baik dalam berkomunikasi, baik dengan guru, teman, maupun dalam mengkomunikasikan materi yang sedang dipelajari. (4) Kepada peneliti diharapkan mampu mengembangkan Media Linimasa Sejarah Berbasis *Card Game* dan membuat media yang lebih kreatif untuk diterapkan pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aberthina Boru, Maya, and Yakobus Adi Saingo. "Model Cooperative Learning Sebagai Pendekatan Mengajar Yang Alkitabiah Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa." *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat* 2, no. 2 (May 2024). <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i2.333>.
- Arifin, Iqbal, Uhwah Hasanah, and Hasbahuddin. "Membangun Kesadaran Sosial Siswa Sejak Dini Melalui Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar." *Celebes Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (December 2024). <https://doi.org/10.31605/cjee.v2i2.4547>.

Sasmiyarti, Siti Aisyah, Weni Yulastri: Pengaruh Media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Kerjasama Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung

- Efrindah, Sisi, and Ridho Bayu Yefterson. "Media Presentasi Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologi Siswa." *Jurnal Kronologi* 3, no. 3 (August 2021). <https://doi.org/10.24036/jk.v3i3.193>.
- Fadhillah, Lola, and Suci Khairani. "Game Cards Accounting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]* 2, no. 2 (July 2024). <https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>.
- Habbah, Eka Sumbulatim Miatu, Elvira Nathalia Husna, Yantoro Yantoro, and Bradley Setiyadi. "Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Holistika* 7, no. 1 (May 2023). <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.18-26>.
- Kamila, Aiena. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar." *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (August 2023).
- Niamilah, Niken, Ani Rosidah, and Wina Dwi Puspita. "Studi Literatur: Peran Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Education Science* 4, no. 2 (2025).
- Nugroho, Dicky Anggriawan, Savrillia Putri Fatnasanty, and Fahad Andanaras. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Kartu Augmented Reality untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 4 (2024).
- Nur Wijayanti, Deni, and Achmad Muthali'in. "Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Educatio* 18, no. 1 (June 2023). <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>.
- Nurhaliza, Siti. "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa." *Integrated Education Journal* 1, no. 1 (2024).
- Pratama, Kurniawan Adi, and Mohammad Insan Romadhan. "Peranan Dokumentasi Dalam Kegiatan Hibah DRTPM Pada Kelompok Budaya Musik Saronen Di Desa Paberasan Sumenep." 2, no. 1 (2024).
- Puspita, Atha Candra, and Sachiko Aqila Naila Ismail. "Penerapan Teori Gestalt Wolfgang Kohler Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2025).
- Rahman, Ayuningtias, Kurniawati, and Murni Winarsih. "Penerapan Literasi Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh di SMA." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 10, no. 1 (May 2021). <https://doi.org/10.21009/JPS.101.04>.
- Rahman, Risha Nursabila, Dadang Sundawa, and Neiny Ratmaningsih. *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Kegiatan Parents Day*. 14, no. 1 (2025).
- Rahmi, Ulfia and Azrul. *Desain Dan Implementasi Blended Learning: Integrasi Teknologi Dan Pedagogi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.
- Sahira, Safinaz, Rejeki Rejeki, Miftahul Jannah, Rinda Gustari, Yuli Asnita Nasution, Sulis Windari, and Seri Mulia Reski. "Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (February 2022). <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>.

Sasmiyarti, Siti Aisyah, Weni Yulastri: Pengaruh Media Linimasa Sejarah Berbasis Card Game Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Kerjasama Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 7 Batu Ajung

Shella Rhodinia, Selly Triamanda, Bagus Setiawan, and Abdul Aziz. "Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya." *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora* 2, no. 1 (December 2023). <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613>.

Simbolon, Eris Pruanthy Muda, Indri Maya Sari, Wylda Pramestia Pratiwi, and Agus Susilo. "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah." *Danadyaksa Historica* 4, no. 2 (December 2024). <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>.

Siti Romdona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan. "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner." *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik* 3, no. 1 (January 2025). <https://doi.org/10.61787/taceee75>.

Sudjana. *Metoda Statistika*. 6th ed. Bandung: Tarsito, 1996.