



Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Card Game (LCG) terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lawang

Hani Auliyah Febriyanti^{1*} Wahyu Djolo Sulisty²

¹Universitas Negeri Malang, Indonesia

*hani.auliyah.2107316@students.um.ac.id

Dikirim: 25-12-2024; Direvisi: 30-06-2025; Diterima: 02-07-2025; Diterbitkan: 31-08-2025

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kesadaran sejarah peserta didik di SMA Negeri 1 Lawang meskipun hasil belajar mereka dalam mata pelajaran sejarah tergolong tinggi. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik kelas XI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *non-equivalent control group design*. Sampel terdiri dari 34 peserta didik kelas kontrol dan 35 peserta didik kelas eksperimen. Teknik analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, *independent t-test*, MANOVA, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Linimasa Card Game* (LCG) berpengaruh signifikan terhadap kesadaran sejarah (Sig. 0,001 < 0,05) dan hasil belajar (Sig. 0,008 < 0,05). Uji MANOVA menunjukkan nilai Sig. 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan pengaruh media terhadap kedua variabel secara simultan. Uji regresi menunjukkan bahwa kesadaran sejarah memberikan kontribusi sebesar 46,9% terhadap hasil belajar. Rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik pada variabel kesadaran sejarah maupun hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Linimasa Card Game* (LCG) efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar; kesadaran sejarah; linimasa card game

Abstract: This study was motivated by the low historical awareness of students at SMA Negeri 1 Lawang despite their high academic performance in history. This is due to the use of monotonous and uninteractive learning media. The purpose of this study is to determine the effect of the *Linimasa Card Game* (LCG) media on students' historical awareness and academic performance in grade XI. The method used is quantitative with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group type. The sample consists of 34 students in the control group and 35 students in the experimental group. Data analysis techniques included validity, reliability, normality, independent t-test, MANOVA, and simple linear regression tests. The results showed that the *Linimasa Card Game* (LCG) media significantly influenced historical awareness (Sig. 0.001 < 0.05) and learning outcomes (Sig. 0.008 < 0.05). The MANOVA test showed a Sig. value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating the simultaneous effect of the media on both variables. The regression test showed that historical awareness contributed 46.9% to learning outcomes. The posttest average of the experimental class was higher than that of the control class, both in terms of historical awareness and learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of the *Linimasa Card Game* (LCG) is effective in improving students' historical awareness and learning outcomes.

Keywords: historical awareness; learning outcomes; linimasa card game



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pembelajaran sejarah merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik yang berfokus pada mempelajari gambaran tentang kehidupan masyarakat di masa lampau, termasuk peristiwa-peristiwa penting yang memiliki makna khusus (Latif, 2006). Manfaat mempelajari sejarah, jika ditinjau dari sudut pandang tujuan pembelajaran, sejarah melekat pada tiga aspek yang saling terkait yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung, peserta didik tidak hanya diajak untuk belajar tentang masa lalu, melainkan mereka juga menghayati nilai-nilai dalam sejarah, dan bertindak sesuai dengan pelajaran sejarah guna menjadi seorang individu yang lebih baik dan berkontribusi pada masyarakat (Isjoni, 2007) dalam (Asmara, 2019).

Untuk mengembangkan pemahaman konsep sejarah, peserta didik perlu memiliki kesadaran sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, diharapkan peserta didik dapat memahami tentang fakta-fakta sejarah, mengaitkannya dengan realitas sosial, dan mengevaluasi peristiwa-peristiwa tersebut. Peserta didik juga akan memahami nilai-nilai dalam sejarah, mengembangkan minat dalam mempelajari sejarah, melestarikan peninggalan sejarah, dan turut berpartisipasi secara aktif di dalam kegiatan yang memiliki keterkaitan dengan sejarah. Sehingga, peserta didik akan memiliki kesadaran sejarah yang dapat mendukung keterampilan dalam memahami konsep-konsep sejarah (Itaquillah & Purwaningsih, 2023).

Kesadaran sejarah merupakan cara seseorang memandang dan memahami sejarah, dengan mengaitkannya dalam konteks atau lingkungan tempat dirinya berada. Kesadaran sejarah melibatkan proses berpikir yang terencana, dengan tujuan untuk memanfaatkan pengetahuan tentang masa lalu dalam menilai, menentukan sikap dan tindakan manusia di masa kini (Gottschalk, 2008:51) dalam (Permana, 2017). Hal ini dikenal dengan *historical mindedness*, yakni pemikiran yang berlandaskan sejarah, seseorang menggunakan sejarah guna memberikan perspektif pada kehidupan masa kini, dan untuk merumuskan keputusan dalam konteks yang lebih luas dari pengalaman dan perkembangan sejarah. Menurut Sayono (2013), kesadaran sejarah berasal dari upaya belajar sejarah. Belajar sejarah menciptakan pemahaman tentang bagaimana budaya dan peradaban manusia berkembang, hal ini kemudian disebut sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*).

Salah satu cara dalam membangun kesadaran sejarah adalah dengan memperkuat literasi sejarah (Itaquillah & Purwaningsih, 2023). Ketika belajar sejarah, peserta didik mendapatkan peluang untuk menganalisis, memahami aktivitas manusia, dan bagaimana manusia saling berhubungan antar satu sama lainnya di masa lalu. Dengan demikian, peserta didik dapat menggali lebih dalam tentang apa yang telah terjadi. Kesadaran sejarah mendukung proses belajar dengan membantu peserta didik dalam pemahaman kontekstual, mengembangkan keterampilan analisis dan kritis, meningkatkan motivasi, dan memperkuat keterkaitan antara pengetahuan sejarah dan realitas saat ini. Hal-hal tersebut berkontribusi pada hasil belajar yang berdampak positif pada kualitas dan kedalaman hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah target capaian yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang tercermin dalam cara berpikir dan bertindak. Pencapaian tersebut dapat dilihat lewat pengukuran dan penilaian terhadap sejumlah hasil belajar, yang dilengkapi dengan indikator-indikator hasil belajar yang terukur dan dapat diamati (Sri Budyartati, dkk 2014). Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu. Tujuan pembelajaran dikatakan tercapai jika peserta didik memperoleh nilai hasil yang memuaskan ketika evaluasi dalam pembelajaran.

Pada tahun ajaran 2024/2025, SMA Negeri 1 Lawang di kelas XI menerapkan Kurikulum Merdeka. Pendidik mata pelajaran sejarah di kelas XI tahun ajaran tersebut menyampaikan materi masa pergerakan kebangsaan hingga masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia menggunakan media *Powerpoint* dan video pembelajaran. Hal ini sudah sesuai dengan modul ajar

sejarah tahun 2024/2025 yang telah disusun dan digunakan oleh pendidik. Kesulitan yang dialami peserta didik pada materi pelajaran sejarah dari masa pergerakan kebangsaan hingga masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia berkaitan dengan tokoh-tokoh yang tidak sering muncul, atau peran suatu tokoh tidak terlihat menonjol, sehingga peserta didik kesulitan dalam menghafal tokoh dan perannya. Serta, sebagian besar peserta didik kesulitan memahami konsep waktu sejarah, misalnya urutan tahun, tanggal, atau peristiwa yang saling terkait.

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas masih sering dilakukan secara konvensional, dengan mengandalkan buku teks dan media presentasi seperti *PowerPoint* (Prasetyo, 2021). Hal ini juga terjadi di SMA Negeri 1 Lawang, di mana proses pembelajaran sejarah cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Meskipun hasil belajar sejarah secara kognitif tergolong baik, observasi awal menunjukkan bahwa kesadaran sejarah peserta didik masih rendah, seperti kurangnya minat terhadap peristiwa sejarah, lemahnya keterkaitan antara sejarah dan kehidupan masa kini, serta sikap kurang apresiatif terhadap nilai-nilai sejarah. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan dalam memfasilitasi proses pemahaman peserta didik terhadap materi yang kompleks (Diyantari et al., 2020). Salah satu media yang efektif adalah media yang berbentuk permainan, karena menciptakan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik maupun antar peserta didik. Melalui pendekatan ini, tidak hanya kemampuan kognitif yang berkembang, tetapi juga aspek sosial peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial, di mana peserta didik dapat menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah dengan bantuan orang lain dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Teori ini mendukung penggunaan strategi pembelajaran kelompok dan media interaktif seperti permainan edukatif, karena memungkinkan peserta didik saling belajar satu sama lain dan memperkuat keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Menurut Botturi (2007), permainan dalam pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep secara lebih konkret dan memperkuat pengalaman belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan sangat cocok diterapkan pada peserta didik usia sekolah, khususnya usia 7–18 tahun, yang secara psikologis memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas bermain. Hal ini membuka peluang bagi peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Imran & Suryani, 2018). Dalam konteks pembelajaran sejarah yang memiliki cakupan materi luas dan abstrak, pendekatan berbasis permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan kesadaran sejarah dan hasil belajar. Meskipun penelitian mengenai media permainan edukatif telah banyak dilakukan, kajian khusus mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis kartu seperti *Linimasa Card Game* (LCG) masih sangat terbatas dan membutuhkan eksplorasi lebih lanjut.

Linimasa Card Game (LCG) merupakan sebuah permainan kartu yang mempelajari tentang rangkaian peristiwa, atau permainan untuk menebak urutan peristiwa sejarah beserta tokoh-tokoh yang terlibat. *Linimasa Card Game* (LCG) menyajikan materi sejarah Indonesia tentang masa pergerakan kebangsaan Indonesia, masa pendudukan Jepang, proklamasi kemerdekaan Indonesia, hingga masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Permainan ini dikemas ke dalam bentuk kartu yang mudah dan menyenangkan. Terdapat hal yang menarik dari media *Linimasa Card Game* (LCG) karena disajikan gambar-gambar yang disertai oleh keterangan peristiwa dan tanggal terjadinya peristiwa sejarah. *Linimasa Card Game* (LCG) dilengkapi komponen permainan berupa 20 kartu tokoh, 4 kartu juara, 20 kartu peristiwa, dan 12 kartu pemain.

Penelitian tentang pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) telah dilakukan sebelumnya. Aeni (2019), dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Linimasa Sejarah Card Game* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS dalam Pembelajaran Sejarah di SMA

Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2018–2019”, menunjukkan bahwa penggunaan LCG mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 77,96% pada kelas eksperimen. Selain itu, Nugraha dkk. (2022) dari Universitas Syiah Kuala melakukan penelitian berjudul “*Pengaruh Media Linimasa Sejarah Card Game terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Kota Binjai, Sumatera Utara*”, yang juga menemukan peningkatan minat belajar sebesar 64% pada kelas eksperimen.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi secara efektif. Penelitian oleh Dewi Diyantari et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Selain itu, Setyawan (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga memperkuat pemahaman konsep dan membangun kesadaran akan materi yang dipelajari, termasuk kesadaran sejarah. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik seperti permainan kartu *Linimasa Card Game* (LCG) dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran sejarah melalui interaksi dan refleksi peserta didik terhadap materi sejarah.

Namun, penelitian terkait pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu, di SMA Negeri 1 Lawang belum pernah menggunakan media pembelajaran serupa yang berbasis permainan kartu. Karakteristik SMA Negeri 1 Lawang yang unggul di wilayah Malang Utara terbukti dengan prestasi-prestasi peserta didiknya dalam bidang akademik-non akademik tingkat, daerah, nasional maupun internasional, dan rata-rata nilai rapot yang memuaskan akan sangat mendukung jika dalam proses pembelajarannya diterapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti halnya media *Linimasa Card Game* (LCG).

Penelitian ini mengkaji pengaruh *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar, berbeda dari penelitian sebelumnya yang meneliti minat belajar. Oleh sebab itu, peneliti mendapat celah penelitian dengan menguji media *Linimasa Card Game* (LCG) dengan variabel yang berbeda dan belum pernah diujikan. Dengan pendekatan kuantitatif dan model Quasi Eksperimen, penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas pengaruh *Linimasa Card Game* (LCG) dalam meningkatkan kedua variabel tersebut pada peserta didik kelas XI.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental tipe Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian menghasilkan data berbentuk angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis terkait pengaruh media pembelajaran *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran *Linimasa Card Game* (LCG), dan dua variabel terikat, yaitu kesadaran sejarah dan hasil belajar sejarah.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lawang sebanyak 378 peserta didik yang terbagi dalam 12 kelas. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yakni kelas XI-5 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan media *Linimasa Card Game* (LCG), dan kelas XI-6 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan media *Linimasa Card Game* (LCG) sebagai instrumen perlakuan, serta angket kesadaran sejarah dan tes hasil belajar sebagai instrumen pengukuran.

Angket kesadaran sejarah disusun dalam bentuk pernyataan tertulis yang wajib dijawab oleh responden, sedangkan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang mengukur pengetahuan peserta didik. Pemilihan angket menggunakan instrumen skala *Likert* (Sugiyono,

2019) dengan skala 1-5. Analisa data menggunakan rumus yang dikutip dari (Akbar, 2013) yakni:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

- P = Hasil analisis,
- $\sum x$ = Total keseluruhan jawaban responden,
- $\sum xi$ = Nilai Maksimum
- 100 = Konstanta

Tabel 1. Instrumen Penilaian Angket

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid / Sangat Baik
61% - 80%	Valid / Baik
41% - 60%	Kurang Valid / Kurang
21% - 40%	Tidak Valid/ Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Valid/ Sangat Tidak Baik

Sementara itu, analisa data hasil belajar menggunakan rumus yang dikutip dari (Aqib, 2016) yakni:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

- X = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah semua nilai peserta didik
- $\sum n$ = Jumlah peserta didik

Berdasarkan persentase nilai mean yang diperoleh maka dapat diinterpretasikan ke dalam tabel Instrumen penilaian tes yang di adaptasi menurut (Purwanto, 2014) sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Penilaian Tes

Tingkat kepuasan	Nilai rata-rata
90% - 100%	Sangat Memuaskan
80% - 89%	Memuaskan
70% - 79%	Cukup Memuaskan
60% - 69%	Kurang Memuaskan
< 59%	Gagal

Apabila 80% peserta didik mencapai nilai KKM, maka pemberian perlakuan media dapat dikategorikan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori memuaskan.

Sebelum dilakukan analisis utama, data diuji terlebih dahulu untuk memenuhi prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan data berdistribusi normal, serta uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji coba instrumen pada kelas non-sampel untuk validasi, pelaksanaan pretest pada kelas kontrol dan eksperimen, pemberian perlakuan pembelajaran, kemudian posttest dan pengisian angket kesadaran sejarah oleh peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan data pretest dan posttest, serta analisis inferensial yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, uji-t untuk membandingkan rata-rata pretest antar kelompok, MANOVA untuk menguji pengaruh

simultan media pembelajaran *Linimasa Card Game* (LCG), terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar, serta regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh media terhadap masing-masing variabel terikat secara parsial. Dalam analisis validitas (korelasi person) diperlukan rumus, berikut:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi antar skor item dan total
- n = Jumlah responden
- x = Skor tiap item
- y = Skor total angket
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antar skor item dan total
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat skor item
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat skor total

Item dikatakan valid jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05 atau nilai $r > r_{tabel}$. Reliabilitas diukur dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*:

$$a = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- a = Koefisien reliabilitas (*Cronbach's Alpha*)
- n = Jumlah item instrument
- σ_i^2 = Varians setiap item
- σ_t^2 = Varians total skor

Instrumen dikatakan reliabel jika $\alpha > 0,70$.

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, nilai *D* (selisih maksimum) didapat dari perbedaan maksimum antara distribusi empiris (data sebenarnya) dan teoretis (distribusi normal). Kriteria uji normalitas, jika nilai Sig. (p-value) > 0,05 → data berdistribusi normal. Jika nilai Sig. (p-value) ≤ 0,05 → data tidak normal. Selanjutnya, MANOVA digunakan untuk menguji perbedaan multivariat antara kelompok kontrol dan eksperimen pada variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar secara simultan, sedangkan regresi linear sederhana mengukur hubungan pengaruh variabel bebas terhadap masing-masing variabel terikat dengan model persamaan:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

- Y = Variabel terikat
- X = Variabel bebas
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi (pengaruh Y terhadap X)
- e = Residu atau selisih antara prediksi dan data nyata

Dengan demikian, prosedur dan analisis data pada penelitian ini sudah disusun secara sistematis untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Lawang.

Hasil Penelitian

Hasil

Sebelum digunakan dalam pengambilan data utama, instrumen angket dan tes terlebih dahulu diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Selain itu, untuk instrumen tes juga dilakukan analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda. Uji coba dilakukan pada kelas yang tidak dijadikan sampel utama, yaitu kelas XI-3 untuk angket dan XI-9 untuk tes. Hasil uji instrumen disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Kesadaran Sejarah

20 Item Kuesioner Angket	Keterangan	Jumlah Item	Nomor Butir
	Valid ($p < 0.05$)	16	1-15, 19
	Tidak Valid ($p > 0,05$)	4	16, 17, 18, 20

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Saal Tes

40 Item Soal Tes	Keterangan	Jumlah Item	Nomor Butir
	Valid ($p < 0.05$)	30	Soal selain no. 4, 11, 13, 17, 19, 20, 23, 25, 28, 32
	Tidak Valid ($p > 0,05$)	10	4, 11, 13, 17, 19, 20, 23, 25, 28, 32

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen	Jumlah Item	Nilai Alpha	Kriteria
Angket	20	0,754	Reliabel
Tes	40	0,879	Sangat Reliabel

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Jumlah Soal	Nomor Soal
Sangat Mudah	14	9, 10, 13, 15, 18, 20, 21, 24, 29, 31, 32, 37, 39, 40
Mudah	19	2, 3, 5, 6, 8, 12, 14, 16, 17, 22, 25, 26, 27, 30, 33, 34, 35, 36, 38
Sedang	6	1, 7, 11, 19, 23, 28
Sukar	1	4

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 7. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Kategori	Jumlah Soal	Nomor Soal
Baik Sekai	5	12, 22, 24, 30, 40
Baik	20	1, 2, 6–10, 14–16, 21, 26–27, 29, 31, 33–35, 37–38
Cukup	7	3, 5, 18, 25, 32, 36, 39
Jelek	8	4, 11, 17, 19, 20, 23, 28

Sumber: Data penelitian, 2025

Setelah dilakukan analisis pada instrumen angket dan tes, melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal. Langkah selanjutnya melakukan analisis

deskriptif untuk memudahkan penyajian data pada setiap variabel. Sebelum menguji pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah, dan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri Lawang, dilakukan tahap pengujian yakni analisis deskriptif, uji normalitas, uji-t, dan uji hipotesis.

Untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran sejarah siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan media pembelajaran *Linimasa Card Game* (LCG), dilakukan analisis deskriptif terhadap data angket. Hasil analisis berikut memperlihatkan perbedaan skor rata-rata angket antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagaimana disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Angket Kesadaran Sejarah

No	Kelas	Jml	Skor diperoleh	Skor Maksimum	Hasil analisis (P)
1.	Pretest Kontrol	34	2197	2720 (34 x 80)	80,77
2.	Posttest Kontrol	34	2163	2720 (34 x 80)	79,52
3.	Pretest Eksperimen	35	2300	2800 (35 x 80)	82,14
4.	Posttest Eksperimen	35	2381	2800 (35 x 80)	85,03

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 8, hasil angket kesadaran sejarah menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) peserta didik di kelas kontrol cenderung tetap, yaitu 80,77 pada pretest dan 79,52 pada posttest, yang mengindikasikan tidak terdapat peningkatan signifikan setelah pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan media *Linimasa Card Game* (LCG), terjadi peningkatan dari 82,14 menjadi 85,03. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Linimasa Card Game* (LCG), berpotensi dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Selain kesadaran sejarah, variabel yang dianalisis adalah hasil belajar peserta didik. Analisis deskriptif dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata skor tes hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, baik pada tahap pretest maupun posttest. Rincian data hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 9 berikut ini. Adapun untuk indeks variabel hasil belajar pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Tes Hasil Belajar

No	Kelas	Jumlah	Skor diperoleh	Skor Maksimum	Hasil analisis (P)
1.	Pretest Kontrol	34	2803	3400 (34 x 100)	82,44
2.	Posttest Kontrol	34	2734	3400 (34 x 100)	80,41
3.	Pretest Eksperimen	35	2552	3500 (35 x 100)	72,91
4.	Posttest Eksperimen	35	2984	3500 (35 x 100)	85,26

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 9, rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas kontrol mengalami sedikit penurunan dari pretest sebesar 82,44 menjadi 80,41 pada posttest. Sebaliknya, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dari 72,91 menjadi 85,26 setelah menggunakan media *Linimasa Card Game* (LCG). Hal ini menunjukkan bahwa media *Linimasa Card Game* (LCG) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah dilakukan uji normalitas. Pendistribusian data baik berdistribusi normal dan tidak normal dapat dilihat dengan menggunakan bantuan aplikasi statistik yakni SPSS 22. Menurut Ghazali (2016) pendistribusian data dinyatakan normal apabila memiliki nilai sig. > 0,05. Diketahui bahwa uji normalitas pada variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Angket Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar

No.	Kelas	Angket Kesadaran Sejarah		Tes Hasil Belajar	
		Nilai Sig.	Distribusi	Nilai Sig.	Distribusi
1.	Pretest Kontrol	0,651	Normal	0,092	Normal
2.	Posttest Kontrol	0,449	Normal	0,074	Normal
3.	Pretest Eksperimen	0,346	Normal	0,481	Normal
4.	Posttest Eksperimen	0,074	Normal	0,198	Normal

Sumber: Data penelitian, 2025

Hasil uji normalitas pada Tabel 10 dengan metode *Shapiro-Wilk* pada variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis statistik lanjutan. Distribusi yang normal ini menunjukkan bahwa data hasil angket dan tes tidak menyimpang dari sebaran normal secara statistik.

Hasil uji homogenitas pada nilai angket kesadaran sejarah dan hasil belajar disajikan kedalam tabel, berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

No	Variabel	Nilai Sig. (Levene's Test)	Homogenitas
1.	Kesadaran Sejarah	0,025	Tidak Homogen
2.	Hasil Belajar	0,511	Homogen

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 11, uji homogenitas menunjukkan bahwa variabel kesadaran sejarah memiliki nilai signifikansi sebesar 0,025, sehingga dinyatakan tidak homogen. Sebaliknya, variabel hasil belajar memiliki nilai signifikansi 0,511, yang berarti data bersifat homogen. Ketidakhomogenan pada kesadaran sejarah menjadi alasan digunakan uji *t-Welch*, sedangkan hasil belajar dapat dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-Welch* untuk variabel kesadaran sejarah dan uji *Independent Sample t-Test* untuk variabel hasil belajar. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 12. Uji Hipotesis (t-Test dan t-Welch)

No	Variabel	Jenis Uji	Nilai Sig. (2-tailed)	Keputusan Hipotesis
1.	Kesadaran Sejarah	t-Welch	0,001	H ₁ Diterma
2.	Hasil Belajar	Independent t-Test	0,008	H ₁ Diterma

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 12 menunjukkan hasil uji hipotesis yang dilakukan untuk kedua variabel. Uji *t-Welch* untuk kesadaran sejarah menghasilkan nilai signifikansi 0,001, dan uji *t* untuk hasil belajar menghasilkan nilai signifikansi 0,008. Kedua nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga

hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Linimasa Card Game* (LCG) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik.

Uji MANOVA digunakan untuk menganalisis perbedaan antara dua variabel terikat atau lebih secara bersamaan. Uji MANOVA dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar. Sebelum dilakukan uji MANOVA, terlebih dahulu dilakukan uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar. Hasil uji korelasi Pearson antara kedua variabel tersebut ditampilkan pada tabel berikut:

Table 13. Hasil Uji Korelasi Pearson

Variabel 1	Variabel 2	Pearson Correlation (r)	Nilai Sig. (2-tailed)
Kesadaran Sejarah	Hasil Belajar	0,368	0,002

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 13, uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,002 dan nilai korelasi sebesar 0,368. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kesadaran sejarah peserta didik, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang mereka capai.

Setelah diketahui bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan berdasarkan uji korelasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji MANOVA untuk mengetahui pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap variabel kesadaran sejarah dan hasil belajar secara simultan. Hasil uji MANOVA disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 14. Uji MANOVA dan Between Subject Effects

Uji	Nilai Sig.	Keterangan
MANOVA (multivariat)	0,001	Signifikan (H_1 diterima)
Between Subject Effect (Y_1)	0,001	Signifikan (berpengaruh terhadap Y_1)
Between Subject Effect (Y_2)	0,008	Signifikan (berpengaruh terhadap Y_2)

Tabel 14 menunjukkan bahwa hasil uji MANOVA menghasilkan nilai signifikansi 0,001, yang berarti terdapat pengaruh media *Linimasa Card Game* (LCG) secara simultan terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar. Uji lanjutan *Between Subject Effects* juga menunjukkan bahwa masing-masing variabel terikat (kesadaran sejarah dan hasil belajar) dipengaruhi secara signifikan oleh perlakuan media *Linimasa Card Game* (LCG), dengan nilai sig. masing-masing 0,001 dan 0,008.

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel kesadaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan uji regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi ini disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 15. Uji Regresi Linear Sederhana

F Hitung	Nilai Sig.	R ² (Kontribusi)	Keterangan
9,287	0,005	46,9%	Kesadaran sejarah berpengaruh terhadap hasil belajar

Sumber: Data penelitian, 2025

Dari hasil uji regresi yang disajikan dalam Tabel 15, diperoleh nilai F hitung sebesar 9,287 dengan signifikansi 0,005. Ini menunjukkan bahwa variabel kesadaran sejarah secara signifikan memengaruhi hasil belajar. Besarnya kontribusi pengaruh ini ditunjukkan oleh nilai

Hani Auliyah Febriyanti, Wahyu Djoko Sulistyio

Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Card Game (LCG) terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lawang

R^2 sebesar 46,9%, yang berarti hampir separuh variasi dalam hasil belajar dapat dijelaskan oleh variabel kesadaran sejarah.

Pembahasan

Linimasa Card Game (LCG) merupakan sebuah permainan kartu yang mempelajari tentang rangkaian peristiwa atau permainan untuk menebak urutan peristiwa sejarah, beserta tokoh-tokoh yang terlibat. *Linimasa Card Game* (LCG) diciptakan oleh Adhicipta Raharja Wiryawan, seorang dosen dari Universitas Surabaya dan desainer game yang menciptakan media permainan kartu ini pada tahun 2015. *Linimasa Card Game* (LCG) menyajikan materi sejarah Indonesia tentang masa pergerakan kebangsaan, pendudukan Jepang, Proklamasi kemerdekaan Indonesia, hingga perjuangan mempertahankan kemerdekaan dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan.



Gambar 1: Komponen Lengkap *Linimasa Card Game* (LCG)
Sumber: Dokumen penelitian, 2025

Permainan ini mencakup gambar-gambar tokoh dan peristiwa yang dilengkapi dengan pertanyaan, keterangan, dan tanggal terjadinya peristiwa sejarah. *Linimasa Card Game* (LCG) terdiri atas 20 kartu peristiwa, 12 kartu pemain, 20 kartu tokoh, dan 4 kartu juara. Kartu peristiwa memiliki dua sisi: satu berisi soal (ikon tanda tanya), dan sisi lainnya berisi jawaban (tanggal-tahun terjadinya peristiwa sejarah). Sementara itu, kartu tokoh mencantumkan biografi singkat.



Gambar 2: 20 Kartu Tokoh *Linimasa Card Game* (Lcg)
Sumber: Dokumen penelitian, 2025



Gambar 3: 20 Kartu Peristiwa *Linimasa Card Game* (LCG)
Sumber: Dokumen penelitian, 2025

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lawang pada bulan September-Desember tahun 2024, berlokasi di Jalan Pramuka No. 152, Kelurahan Kalirejo, Kec. Lawang, Kabupaten Malang. Kegiatan pertama peneliti melakukan observasi, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara bahwa pembelajaran sejarah di kelas XI dalam proses pembelajarannya pendidik menerapkan media pembelajaran berbentuk *power point*, dan video pembelajaran. Pemilihan kelas dalam penelitian berdasarkan rekomendasi dari kurikulum, dan koordinator pendidik mata pelajaran sejarah untuk menggunakan kelas yang diajarkan oleh Ibu Dra. Helmi Rohana. Kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih berdasarkan nilai tugas, proyek, ulangan yang diberikan oleh pendidik, dengan nilai rata-rata kelas yang hampir serupa. Sebagai hasilnya, dipilih Kelas XI 6 (kontrol), dan XI 5 (Eksperimen) dengan pertimbangan kemampuan akademiknya setara.

Komposisi kelasnya diisi oleh banyak peserta didik yang sering mengikuti olimpiade, serta kelas tersebut mampu untuk dikondisikan daripada kelas lainnya. Menurut wawancara dengan pendidik sejarah di SMA Negeri 1 Lawang, meskipun peserta didik mendapat nilai hasil belajar yang baik, hal itu belum tentu mencerminkan adanya kesadaran sejarah dalam diri mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil kognitif tetapi juga menanamkan nilai-nilai kesadaran sejarah. Pendekatan ini dapat mencakup media inovatif dan menarik seperti *Linimasa Card Game* (LCG), diskusi kontekstual, analisis sumber sejarah, dan proyek kreatif, agar siswa tidak hanya memahami fakta tetapi juga menghargai nilai sejarah dalam membentuk identitas dan tanggung jawab sosial.

Sebelum melakukan pretest dan posttest di kelas kontrol dan eksperimen, peneliti menguji instrumen angket kesadaran sejarah dan instrumen soal tes di kelas XI 3 dan XI 9. Dari 20 butir angket, 16 dinyatakan valid. Dari 40 soal tes, 30 valid. Pretest dilakukan di kelas kontrol pada 29 Oktober 2024. Perlakuan berupa PowerPoint dilakukan pada 5 November 2024, diikuti posttest. Di kelas eksperimen, pretest dilakukan 30 Oktober 2024, lalu pembelajaran menggunakan *Linimasa Card Game* (LCG) diberikan pada 13 November 2024, dan posttest dilakukan setelahnya.

Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa dari 20 kuesioner angket hanya 16 yang valid, dan dari 40 soal tes hanya 30 soal yang valid. Selanjutnya, dilakukan pretest di kelas kontrol pada tanggal 29 Oktober 2024 yang dilakukan oleh peserta didik sejumlah 34 peserta didik. Pada tanggal 5 November 2024 pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan memberikan materi melalui bantuan media *powerpoint* di dalam proses pembelajaran sejarah seperti biasa yang dilakukan oleh pendidik. Selanjutnya dilakukan posttest di hari yang sama setelah mendapatkan perlakuan.

Pada kelas eksperimen dilakukan pretest pada tanggal 30 Oktober 2024 dengan diikuti oleh 35 peserta didik. Pada tanggal 13 November 2024 dilakukan pemberian intervensi dengan memberikan media *Linimasa Card Game* (LCG) pada proses pembelajaran sejarah di kelas. Pemberian media *Linimasa Card Game* (LCG) di kelas tersebut memerlukan kelompok yang anggotanya berjumlah 3 sampai 4 peserta didik agar permainan dapat terlaksana. Setelah diberikan perlakuan peserta didik diberikan posttest yang dilaksanakan di hari yang sama dengan diikuti oleh 35 peserta didik

Penelitian ini menunjukkan pada uji deskriptif dalam SPSS 22, bahwa kelas kontrol pada indeks variabel kesadaran sejarah mengalami penurunan rata-rata nilai setelah perlakuan, meskipun pretest masuk dalam kriteria sangat baik dan posttestnya baik. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan, dengan pretest dan posttest masuk dalam kriteria sangat baik. Pada posttest variabel hasil belajar, kelas kontrol mengalami penurunan rata-rata hasil belajar, sementara kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kelas kontrol memiliki nilai hasil belajar memuaskan (sekitar 80%), sedangkan kelas eksperimen berada pada kategori cukup memuaskan hingga memuaskan. Penurunan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti efek pengujian, kejenuhan, pertanyaan berulang, atau gangguan eksternal yang mempengaruhi proses belajar.

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada variabel kesadaran sejarah untuk kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan distribusi data yang normal karena nilai Sig. > 0,05. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* dan *t-Welch* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Linimasa Card Game* (LCG) memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi baik pada variabel kesadaran sejarah maupun hasil belajar dibandingkan kelas kontrol. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Linimasa Card Game* (LCG) terhadap kedua variabel tersebut.

Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran menurut Arsyad (2021), yang menyatakan bahwa media yang menarik, relevan, dan melibatkan peserta didik secara aktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar. *Linimasa Card Game* (LCG) yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis permainan membangkitkan keterlibatan aktif siswa secara emosional dan kognitif. Hal ini mendukung pandangan konstruktivisme Piaget dalam Trianto (2010) bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, di mana *Linimasa Card Game* (LCG) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Untuk melihat pengaruh *Linimasa Card Game* (LCG) secara simultan terhadap dua variabel terikat, yaitu kesadaran sejarah dan hasil belajar, digunakan uji MANOVA. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi MANOVA. Uji MANOVA menghasilkan nilai signifikansi < 0,05, yang menandakan bahwa *Linimasa Card Game* (LCG) berpengaruh secara simultan terhadap kedua variabel. Ini memperkuat pendapat Daryanto (2016) bahwa media pembelajaran yang efektif akan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.

Uji regresi linear sederhana yang dilakukan untuk melihat pengaruh kesadaran sejarah terhadap hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi < 0,005, yang berarti kesadaran sejarah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini memperkuat pernyataan Sardiman (2011) bahwa peserta didik yang memiliki kesadaran sejarah tinggi lebih mampu memahami materi pelajaran secara utuh dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Kesadaran sejarah yang tinggi membentuk cara pandang, sikap, serta penghargaan terhadap proses perjuangan bangsa, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Hasil ini juga sejalan dengan temuan penelitian Aeni, N (2019) yang membuktikan bahwa penggunaan *Linimasa Card Game* (LCG) meningkatkan minat belajar hingga 77,96%, serta Nugraha (2022) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 64% pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa LCG tidak hanya mampu menumbuhkan kesadaran sejarah, tetapi juga berdampak nyata pada pencapaian hasil belajar siswa.

Pembelajaran di era 4.0 seperti sekarang seyogyanya memerlukan media pembelajaran yang baik. Karena peserta didik akan mempunyai minat yang tinggi apabila media pembelajaran yang digunakan baik, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Arsyad, 2021). Belajar yang menggunakan media pembelajaran akan menjadi lebih menarik karena membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang sulit, meningkatkan minat belajar, dan mengoptimalkan interaksi peserta didik dengan materi (Daryanto, 2016). Pemilihan media yang benar dapat ikut serta berkontribusi dalam proses penyampaian materi pembelajaran sejarah dan menciptakan lingkungan belajar yang berwarna serta memungkinkan peserta didik memahami konsep-konsep sejarah secara mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual (Suryani, 2018).

Keberhasilan implementasi *Linimasa Card Game* (LCG) dalam penelitian ini terlihat dari meningkatnya nilai kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen secara signifikan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam diskusi, dan lebih mudah memahami hubungan antar peristiwa sejarah secara kronologis. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti *Linimasa Card Game* (LCG) efektif membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky dalam perspektif konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu belajar (*learning tools*). Selain itu, Arsyad (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat serta efektivitas proses pembelajaran. Daryanto (2016) juga menyatakan bahwa media visual interaktif mempermudah siswa memahami konsep abstrak secara konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, keberhasilan *Linimasa Card Game* (LCG) tidak hanya ditunjukkan oleh data kuantitatif, tetapi juga didukung oleh landasan teoritik yang kuat tentang pentingnya peran media pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Linimasa Card Game* (LCG) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kesadaran sejarah dan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Lawang. Rata-rata nilai indeks kesadaran sejarah di kelas eksperimen meningkat dari 65,71 pada pretest menjadi 68,03 pada posttest, sementara hasil belajar meningkat dari 72,91 menjadi 85,26. Hasil uji *t-Welch* dan *independent t-test* menunjukkan bahwa *Linimasa Card Game* (LCG) memberikan pengaruh yang bermakna secara statistik terhadap kedua variabel tersebut (nilai Sig. < 0,05). Selain itu, berdasarkan uji regresi linier sederhana, kesadaran sejarah juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, yang menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kesadaran sejarah yang lebih tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, media *Linimasa Card Game* (LCG) tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif peserta didik, khususnya kesadaran terhadap nilai dan makna sejarah. Fakta lapangan menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media ini, mereka terlibat aktif dalam permainan, menunjukkan semangat berkompetisi yang sehat, dan merasa lebih mudah memahami kronologi peristiwa sejarah serta mengenali tokoh-tokoh penting. Meskipun terdapat masukan terkait jumlah kartu yang dirasa

terbatas, peserta didik tetap merasa antusias dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2021) bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, sesuai dengan pandangan Daryanto (2016), media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif seperti *Linimasa Card Game* (LCG) dapat membantu peserta didik memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan *Linimasa Card Game* (LCG) sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah, khususnya dalam membentuk kesadaran sejarah dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri selaku penulis, terimakasih kepada bapak Wahyu Djoko Sulistyio selaku pembimbing penulis. Serta, kepada kedua orang tua, kakak kandung, saudara, dan sahabat-sahabat penulis yang telah membantu menyemangati penulis dalam mengerjakan artikel ini.

Daftar Rujukan

- Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 196–205.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>.
- Botturi, L. (2007). Designing serious games: Towards a pedagogical model. In U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (Eds.), *Serious Games: Mechanisms and Effects* (pp. 29045). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Budyartati, S., Harsanti, A. G., Dewi, C., Dayu, D. P. K., & Rohmanurmeta, F. M. (2014). *Problematika Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cv. Ae Media Grafika. <https://1/books.google.co.id/books?id=NLByDwAAQBAJ>.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi Diyantari, I. A. K., Ngurah Wiyasa, I. K., & Surya Manuaba, I. B. (2020). Model Snowball Throwing Berbantuan Media Pop Up Book Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 9–21. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26973>.
- Diputra, G. (2018). Pengembangan Penggunaan Aplikasi Sejarah Linimasa Card Game Sekolah Dasar Untuk Siswa Kelas X di SMA N 2 Tuban. *Jurnal Ilmiah Keguruan Dan Ilmu*

- Pendidikan*, 8(1), 73–81. <https://doi.org/10.55129/jp.v8i1.777>.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Imran, R. F., & Suryani, N. A. (2018). Preoperational Development of Eearly Childhood with Insectarium Media. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 267-271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.88>.
- Itaqqullah, R. P., & Purwaningsih, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian Rendi Putra Itaqqullah. *Journal Pendidikan Sejarah*, 15(1), 1-9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/58454>.
- Latif, J. A. (2006). *Manusia Filsafat Dan Sejarah*. Bumi Aksara.
- Nugraha, *Yoga Tri, Kusnafizal, T., & Kamza, M. (2022). Pengaruh Media Linimasa Sejarah Card Game terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Kota Binjai Sumatera Utara. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 313–318. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22279>.
- Permana, N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kesadaran Sejarah Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri I Muara Bungo/Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 30–37. <https://doi.org/10.21009/jps.062.04>.
- Prasetyo, A. H. (2021). Pengembangan Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Museum Sepuluh November. *Avatara: Journal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 1-10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/42852>.
- Purwanto, M. N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.17977/sb.v7i1.4733>.
- Setyawan, S. (2015). *Kelas Asyik Dengan Games*. Gramedia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.DdxZ
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wibowo, T. U. S. H. (2017). Membangun Literasi Sejarah Lokal di Kalangan Siswa melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama. In *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching* (Vol. 1, pp. 976-986).