

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Teori Belajar

Teori sering dikaitkan dengan seperangkat konsep, ide dan prosedur yang bisa dipelajari, dianalisa serta di verifikasi kebenarannya. Jadi, teori belajar adalah kumpulan konsep, ide, prosedur yang didalamnya cara mempraktikkan proses belajar. Antara tenaga pendidik dan peserta didik, elemen-elemen lainnya yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Kata pembelajaran dapat dipahami sebagai usaha tenaga pendidik yang dilakukan secara sadar dalam membantu peserta didik agar bisa belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Semakin sadar dan profesional seorang tenaga pendidik dalam mendidik maka kualitas peserta didik juga semakin baik dan juga sebaliknya. Menurut Rusman (2017:1) belajar merupakan suatu proses interaksi terhadap semua situasi individu siswa, baik dalam proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengkomunikasikan, dan memahami sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu interaksi antar siswa yang dapat menyebabkan perubahan kognitif, afektif dan psikomotor yang dihasilkan dari suatu pelatihan dan pengalaman. Perubahan yang terjadi diakibatkan dari hasil belajar dapat terlihat melalui suatu perubahan dan mempraktikkan ajaran yang didapat maka akan menjadi suatu kebiasaan yang akan memunculkan jati diri dari individu tertentu.

a. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky

Teori belajar Vygotsky adalah salah satu teori belajar sosial yang sangat sesuai dengan model pembelajaran konstruktivisme sosial karena dalam model

pembelajaran menekankan pada Bahasa dan budaya adalah kerangka kerja yang melaluinya manusia dapat memahami realitas (Akpan, 2020:50). Pelajar memiliki dua tingkat perkembangan berbeda yaitu, tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan aktual terjadi ketika individu mandiri dalam menggunakan kemampuan kognitifnya secara fungsional. Selanjutnya perkembangan potensial merupakan tingkatan kognitif yang bisa dicapai oleh anak-anak melalui bantuan orang dewasa seperti pendidik, orang tua, atau teman sebaya yang lebih kompeten.

Asumsi dasar dari teori konstruktivisme Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi jika peserta didik mempelajari bagaimana cara untuk menangani materi-materi yang belum dipelajari tetapi materi tersebut masih dalam ruang lingkup jangkauan kemampuan atau bisa disebut *Zone of Proximal Development* (Trianto, 2007:29). Sebuah jarak antara Tingkat perkembangan yang diartikan sebagai kemampuan memecahkan sebuah masalah dengan cara individu atau mandiri itulah *Zone of Proximal Development* (Parwati, dkk, 2018:89).

Berdasarkan penjelasan diatas, teori vygotsky dapat diaplikasikan oleh seorang tenaga pendidik di dalam kelas, bisa menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam kelompok kecil. Salah satu pembelajaran yang memungkinkan terciptanya iklim kelas yang interaktif dan kolaboratif. Pembelajaran konstruktivisme memungkinkan peserta didik untuk menjalin hubungan interaksi sosial dengan teman sebaya yang lebih berkompeten melalui arahan

dan bimbingan dari tenaga pendidik. Iklim kelas dalam pembelajaran konstruktivisme dapat memfasilitasi peserta didik dalam membangun kualitas berpikir serta membangun kultur sosialnya dalam pembelajaran berkelompok. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa teori Vygotsky merupakan salah satu teori yang melandasi pelaksanaan pembelajaran konstruktivisme di dalam kelas.

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013: 3). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi bahan ajar kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dirasa sulit untuk dijelaskan secara verbal. Media adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang merupakan bagian integral dari pembelajaran.

Sadiman (2012: 7) mengemukakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Berdasarkan pendapat diatas, media dapat disimpulkan bahwa media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sebagai bentuk

komunikasi baik secara tercetak maupun audio visual dengan peralatannya. Media hendaknya dapat didengar, dilihat dan dibaca.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam Bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Warsita, 2008: 265). Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar sebab didalamnya bukan Pendidikan atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar (Hamzah & Nina, 2011: 70).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Munadi (2013: 54-57) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat komponen besar berdasarkan keterlibatan indera:

- 1) Media Audio, merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran serta dapat memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan yang diterima dari media audio berupa pesan verbal, yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal; seperti bunyi-

bunyian, vokalisasi, gerutuan, gumam, musik. Yang termasuk jenis media audio adalah program radio dan program media rekam.

- 2) Media visual, merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, termasuk dalam media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak.
- 3) Media Audio-Visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terlihat (dalam bentuk visual) maupun terdengar (dalam bentuk audio). Contoh media ini diantaranya film, film dokumenter, drama.
- 4) Multimedia, merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung, bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, berbagai peran dan forum teater.

c. Fungsi Media pembelajaran

Media pembelajaran fungsinya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan berupa sarana prasarana yang mampu memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam bentuk mendorong motivasi belajar, mempermudah dan memperjelas dengan konsep yang canggih

agar menjadi lebih sederhana serta kongkrit dalam memahaminya (Usman 2002: 21). Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memberikan sumber informasi dari sumber (guru) terhadap penerima (siswa) dengan menggunakan metode sebagai prosedur untuk membantu dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta minat belajar, motivasi belajar siswa. Penggunaan media tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dengan baik (Rosyid 2009: 29).

Menurut Daryanto (2013: 9) fungsi media pembelajaran ada empat khususnya untuk media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi pada media visual merupakan inti dari semua fungsi yang ada di media visual, yaitu sangat menarik dan dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi yang ada dipelajari berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif pada media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan oleh peserta didik ketika belajar serta pada saat membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif pada media visual bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa pada gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar berikut.

Fungsi kompensatoris pada media visual merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, suatu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca teks dan mengingatnya kembali.

2.1.3. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah hakikatnya memiliki tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah dan tujuan untuk membangun bangsa. Dalam hubungan terhadap aspek kognitif yang diterima peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang memiliki peran penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2012: 210) bahwa pembelajaran sejarah ternyata memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa yang akan mengembangkan aktivitas peserta didik untuk melakukan analisis berbagai peristiwa, dipahami dan dirasakan nilai-nilainya dari peristiwa tersebut sehingga melahirkan contoh untuk mengambil sikap dan kemudian bertindak.

Sederhananya pembelajaran sejarah adalah bagian dari sistem pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan kegiatan belajar pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar mengajar sehingga mendorong dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan diri. Hakikatnya tujuan dalam pembelajaran yaitu perubahan perilaku peserta didik, seperti perubahan dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Perilaku dalam bidang kognitif yaitu pengembangan kemampuan pengetahuan peserta didik. Perilaku dalam bidang afektif yaitu pengembangan sikap peserta didik dan perilaku

psikomotorik yaitu pengembangan kemampuan motoric peserta didik, Leo Agung & Sri Wahyuni (2013: 5).

Kamarga (dalam Hansiswani Kamarga & Yani Kusmarni, 2012: 70) mengemukakan pembelajaran sejarah memiliki tujuan umum sehingga dapat bermakna bagi peserta didik, idealnya membantu peserta didik untuk meraih kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami masa lalau dalam konteks masa kini
- b. Membangkitkan minat terhadap masa lalu yang bermakna
- c. Membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsa
- d. Membantu memahami akar budaya dan iterelasinya dengan berbagai aspek kehidupan nyata
- e. Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya bangsa lain di berbagai dunia
- f. Melatih berinkuiri dan memecahkan masalah
- g. Mengenalkan pola berfikir ilmiah dari ilmuan sejarah
- h. Mempersiapkan peserta didik untuk menepuh pendidikan yang lebih tinggi

Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya harus dapat memetakan pembelajaransejarah sesuai dengan kontekstualnya, sehingga sejalan dengan yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Menurut Johnson (2007: 65) Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and learning* (CTL) dapat dimaknai sebagai strategi pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas penting kehidupan nyata yang dihadapi oleh peserta didik.

2.1.4. Media Linimasa Card Game

a. Pengertian Linimasa Card Game

Linimasa Card Game merupakan jenis permainan edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan alur atau periode sejarah dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan. Kartu Linimasa Card Game terdiri dari 20 kartu tokoh dan 20 kartu peristiwa yang bisa dimainkan satu sampai empat orang. Pada kartu terdapat gambar tokoh dan penjelasan singkat antara tokoh dengan peristiwa yang terjadi dan dicetak tebal. Kartu peristiwa memiliki dua sisi, yang pertama gambar dan nama peristiwa dengan tanda tanya pada kotak tahun. Sisi kedua terdapat gambar dan penjelasan singkat dengan jawaban tahun terjadinya peristiwa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Lini adalah garis tengah atau garis pertengahan sedangkan masa adalah waktu, dan Card Game dalam bahasa Indonesia adalah kartu game, menurut Kasmandi (1996: 134) bahwa Linimasa Card Game adalah garis lurus yang dibagi sesuai dengan waktu dan peristiwa yang diminta dalam kartu game tentang materi sejarah yang disajikan. Cara bermainnya terdapat tiga cara dalam Linimasa Card Game, yang pertama Tautan Tokoh, Memori Waktu dan Kalayuda.

Langkah-langkah bernain linimasa tautan tokoh persiapan kocok kartu tokoh dan bagikan kartu ketiap pemain sebanyak tiga kartu dengan tertutup seperti gambar tokohnya menghadap kebawah. Jika bermain sendiri maka ambil lima kartu tokoh agar tingkat mudah atau delapan kartu tokoh untuk tingkat sulit. kartu tokoh yang tersisa diletakan dibawah sebagai dek dengan gambar tokohnya menghadap kebawah dan pastikan kartu tokoh dek ini mudah

dijangkau oleh pemain. bagikan tiga kartu main kesetiap pemain dimana setiap pemain memiliki kartu tokoh yang sama. Kartu permainan tersebut fungsinya sebagai nya dari setiap pemain. pastikan semua kartu peristiwa bagian sisi soal ikon dengan tanda tanya menghadap keatas semua, kemudian kocok semua kartu tersebut. ambil satu kartu peristiwa dan letakan ditengah kemudian dibalik kesisi jawaban. Kartu tersebut akan menjadi peristiwa pertama sebagai panduan awal permainan dan permainan siap dimulai.

Cara bermain pemain pertama (termuda) mengambil kartu peristiwa sisi soal tanpa membalik kartu tersebut dari tumpukan dek kartu peristiwa teratas. Pemain tersebut wajib membacakan pertanyaan peristiwa tersebut ke seluruh pemain. Lalu menebak apakah kartu peristiwa tersebut terjadi sebelum atau setelah kartu peristiwa yang sudah dibalik (sisi jawaban). Setelah pemain menentukan jawaban maka pemain tersebut membalik kartu peristiwa (sisi jawaban) dan cocokkan apakah tanggal peristiwa sesuai tebakannya.

Pemain wajib membaca tanggal peristiwa dan penjelasan peristiwa pada sisi jawaban ke seluruh pemain. Jika benar, maka pemain wajib memilih satu aksi dari tiga aksi berikut ini, Bebas meletakkan satu kartu tokoh yang ia miliki di bawah kartu peristiwa sesuai keterangan teks berwarna merah dalam penjelasan tokoh di dalam kartu tersebut. Jika kartu tokoh yang dimiliki belum cocok dengan seluruh kartu peristiwa di area bermain maka pemain boleh melakukan aksi kedua atau ketiga.

Membuang satu kartu tokoh atau sejumlah maksimal yang pemain miliki ke tumpukan dek buangan kartu tokoh (letakkan secara terbuka/menghadap ke

atas), lalu mengambil kartu tokoh sebanyak kartu yang sebelumnya dibuang. Contoh: Pemain A membuang dua kartu 25 tokoh untuk mendapatkan dua kartu tokoh baru dari dek. Jika kartu tokoh di dek habis, maka kartu tokoh dalam dek buangan dikocok ulang dan letakkan sebagai dek kartu tokoh baru dengan posisi menghadap ke bawah atau tertutup. Tidak melakukan aksi apapun atau pass.

Jika pemain memiliki aksi pertama yaitu meletakkan kartu tokoh, maka pemain wajib membaca penjelasan tokoh pada kartu tokoh yang telah diletakkan di bawah kartu peristiwa. Jika salah, tetap letakkan kartu peristiwa tersebut sesuai dengan urutan tanggal peristiwa dan pemain tidak boleh meletakkan kartu tokoh, tetapi wajib mengambil satu kartu tokoh dari tumpukkan dek teratas kartu tokoh.

Pemain yang melakukan kesalahan wajib meletakkan satu kartu pemain miliknya di atas kartu peristiwa tersebut sebagai penanda kesalahan yang telah dilakukan. Jika seorang pemain sudah tidak memiliki kartu pemain, maka ia tereliminasi dari permainan. *Tujuh*, Setelah itu giliran pemain selanjutnya sesuai arah jarum jam (sebelah kiri) dan lakukan permainan sesuai dengan langkah 1 s.d 6.

Akhir permainan permainan berakhir ketika Dek kartu peristiwa sudah habis, maka permainan terus berlangsung dengan meletakkan sisa kartu tokoh yang dimiliki setiap pemain dan cocok pada kartu peristiwa di area permainan sesuai giliran. Seluruh pemain yang tidak tereliminasi telah memperoleh kartu juara. Seluruh pemain tereliminasi. Kondisi menang bilamana bermain

bersama, maka pemain yang berhasil meletakkan seluruh kartu tokoh yang ia miliki akan mendapatkan kartu juara 1. Pemain yang berhasil berikutnya akan mendapatkan kartu juara 2 dan seterusnya. Apabila bermain sendiri, jika pemain berhasil meletakkan seluruh kartu tokoh tanpa melakukan kesalahan maka ia mendapatkan kartu juara.

Linimasa memory waktu, persiapan kocok seluruh kartu tokoh, lalu letakkan kartu secara tertutup dengan susunan 4x5 atau 5x4 di area permainan. Pastikan seluruh kartu peristiwa dengan sisi jawaban dengan ikon berisi tanggal menghadap ke atas. Letakkan sejajar kartu peristiwa di samping kanan dek kartu peristiwa pada area permainan.

Cara bermain, setiap pemain memiliki kesempatan melakukan satu sampai dengan dua pilihan aksi dalam satu kali putaran. Pilihan aksi pertama adalah mengintip satu kartu tokoh dari arena permainan lalu mengembalikan kembali ke posisi semula di area permainan. Pilihan aksi kedua adalah mengklaim kartu tokoh ketika cocok dengan salah satu dari satu sampai empat kartu peristiwa yang telah terbuka, yaitu satu kartu peristiwa teratas dari dek dan tiga kartu peristiwa yang terbuka dimana semuanya dalam posisi jawaban. Saat mengklaim kartu tokoh, maka pemain tersebut melakukan empat hal, pertama ambil kartu peristiwa yang diklaim sebagai miliknya dan letakkan di depan dia. Kedua, tokoh dibalik menghadap ke atas. Ketiga, letakkan kartu pemain dengan gambar garuda di atasnya sebagai penanda miliknya. Keempat, isi kembali kartu peristiwa yang diklaim dari dek, dimana hal ini tidak perlu dilakukan jika yang diklaim adalah kartu peristiwa teratas dari dek.

Jika diawal giliran, pemain melakukan aksi klaim kartu maka harus dipastikan kartu tokoh tersebut benar dan jika salah maka kartu tokoh dan kartu peristiwa yang terkait itu dikeluarkan dari area permainan. Pemain dapat melakukan dua aksi yang sama dalam setiap giliran atau mengkombinasikan dua aksi di atas dengan urutan bebas. Sebagai contoh, Adi melakukan aksi pertama mengintip kartu tokoh. Ketika kartu tokoh yang diintip ternyata tidak sesuai dengan empat kartu peristiwa yang terbuka, maka ia mengulang aksi yang sama dengan mengintip kartu tokoh lain. Adi wajib mengingat kartu tokoh yang telah ia buka, jika tidak maka ia terpaksa mengulang aksi mengintip kartu tokoh pada giliran berikutnya.

Ayu sebagai pemain berikutnya sesuai arah jarum jam, menduga bahwa dua kartu tokoh yang telah dibuka Adi tidak cocok dengan kartu peristiwa yang telah dibuka maka, ia memilih aksi pertama untuk mengintip kartu tokoh selain yang telah dilihat Adi. Ternyata kartu tokoh tersebut ada disalah satu dari empat kartu peristiwa yang terbuka. Aksi kedua yang telah dilakukan Ayu adalah mengklaim kartu tokoh tersebut dengan mengambil kartu peristiwa yang sesuai dengan kartu tokoh menjadi miliknya, kemudian Ayu membalik kartu tokoh dan meletakkan satu kartu pemain dengan gambar garuda di atas kartu tersebut.

Kondisi menang apabila bermain secara bersama, pemain yang berhasil meletakkan seluruh kartu pemain miliknya si atas kartu tokoh yang sesuai dengan kartu peristiwa berhak mengambil kartu juara pertama. Diikuti pemain berikutnya untuk juara kedua dan seterusnya.

Linimasa kalayuda, persiapan kocok seluruh kartu peristiwa dengan sisi soal bergambar ikon tanda tanya menghadap ke atas. Apabila dimainkan dua pemain, maka permainan terdiri dari lima kali putaran per ronde dan bermain sebanyak tiga ronde. Apabila dimainkan tiga 29 pemain, maka permainan terdiri dari tiga kali putaran per ronde dan bermain sebanyak empat ronde. Apabila dimainkan empat pemain, maka permainan terdiri dari dua kali putaran per ronde dan bermain sebanyak lima ronde.

Siapkan satu lembar kertas skor dan alat tulis, kemudian tulis nama pemain dalam satu baris dan tulis jumlah ronde sesuai dengan jumlah pemain dalam satu kolom. Catat total skor di bawahnya. Cara bermain, Setiap putaran seluruh pemain melakukan semua aksi secara bersama-sama. Aksi pertama, bagikan dua kartu peristiwa dengan ikon tanda tanya ke setiap pemain. Setiap pemain tidak boleh membalik kartu tersebut.

Aksi kedua, setiap pemain memilih satu kartu peristiwa yang ia ketahui dengan baik, kemudian memberikan sisa kartu yang lain ke pemain di sebelah kirinya. Aksi ketiga, setiap pemain akan menerima kartu peristiwa dengan ikon tanda tanya dari pemain sebelah kanan mereka, sehingga saat ini pemain memiliki dua kartu peristiwa. Aksi keempat, setiap pemain mengurutkan dua kartu peristiwa yang mana peristiwa di sebelah kiri adalah peristiwa yang terjadi terlebih dahulu dari peristiwa di sebelah kanannya. Perlu diingat bahwa susunan peristiwa tidak boleh diubah kembali.

Pada akhir ronde dilakukan perhitungan skor, dan seluruh pemain akan bersma-sama membalikkan kartu peristiwa milik mereka. Hitung skor mulai

dari kartu peristiwa yang paling kiri, yaitu peristiwa yang paling awal terjadi. Jika kartu pertama dan kedua urutan peristiwanya benar, maka nilainya dua dan jika salah maka nilainya nol. Kemudian cek urutan kartu peristiwa kedua dan ketiga dan seterusnya sesuai dengan jumlah pemain. Hasil total skor pemain per ronde ditulis di kertas yang telah disiapkan. Selanjutnya masuk ke ronde berikutnya. Kumpulkan seluruh kartu peristiwa dari para pemain, termasuk yang tidak digunakan. Pastikan seluruh kartu peristiwa pada kondisi sisi ikon tanda tanya, kemudian kocok kembali hingga merata. Ronde berikutnya siap dimulai. Kondisi menang hitung total skor dari setiap pemain. Pemenangnya adalah pemain dengan skor tertinggi dan berhak mendapatkan kartu juara. Jika terjadi skor yang sama, maka pemenangnya adalah bersama.

Kelebihan dari linimasa card game yang pertama, praktis dan mudah dibawa, mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat besar, pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar dan catatan peristiwa dirangkai secara kronologis, cocok digunakan dalam kelompok kecil yaitu 1-4 orang, adanya fitur kuis yang berbasis android secara grafis memudahkan peserta didik untuk mengulang permainan secara mandiri, peserta didik berperan aktif dalam permainan, setiap permainan memerlukan waktu selama 15 menit. Kekurangannya yaitu yang pertama, harga media linimasa card game lumayan mahal, adanya fitur Augmented Reality (AR) untuk dapat menghadirkan tokoh dalam bentuk animasi 3D yang berbasis android hanya dapat digunakan apabila ada kartu tokoh, materi sejarah yang disajikan masih sebatas sejarah pergerakan nasional Indonesia.

Hasil dari permainan linimasa card game terhadap hasil belajar yaitu peserta didik sangat aktif ketika dalam pembelajaran tersebut, meningkatnya hasil belajar setelah melaksanakan media game tersebut, peserta didik juga lebih antusias ketika bermain karena dalam kartu tersebut didesain semenarik mungkin supaya lebih menarik dan bersemangat ketika belajar.

2.1.5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar dari segi pengetahuan maupun sikap setelah mengikuti proses pembelajaran, dalam artian lain adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hamalik (2007: 30) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku terhadap diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk perubahan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti proses belajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar juga tidak berupa nilai saja, melainkan dalam penalaran, perubahan, kedisiplinan, keterampilan dan yang lainnya yang menuju pada perubahan positif. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 200) Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan atau penilaian untuk mengukur hasil belajar. Berdasarkan pengertian tersebut hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan

tersebut dapat ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa yang sebenarnya telah mengikuti proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami dan memiliki materi pembelajaran tertentu.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017: 194) indikator hasil belajar terdapat tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, yang diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, adalah meliputi menerima, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, ordinative movement, creative movement*.

Indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017: 194) adalah:

1. Ranah kognitif mendasarkan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan melalui metode pembelajaran ataupun penyampaian materi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap, nilai, keyakinan yang memiliki peran penting dalam perubahan perilaku.

Ranah psikomotorik, keahlian dan peningkatan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan keterampilan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Rifa'i. A dan Ani C.T. (2015:78-79) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses belajar dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional; kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan begitu, kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Sama halnya dengan kondisi internal, kondisi eksternal juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik. Diantaranya ada variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Diperkuat dengan pendapat Slameto (2010:54) menurutnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi 2 golongan yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal faktor yang ada diluar individu.

a. Faktor internal

1. Faktor jasmani terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor kesehatan yaitu sehat dalam keadaan baik atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh kesehatannya. Proses belajar akan

terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah atau ada gangguan-gangguan lainnya. Sedangkan faktor cacat tubuh yaitu adanya buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Peserta didik yang cacat belajarnya terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan dengan adanya alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi kecacatannya itu.

2. Faktor psikologi diantaranya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan dan kelelahan;
 3. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglai tubuh dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelusuhan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
- b. Faktor eksternal
1. Faktor keluarga yang terdiri dari cara orangtua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latarbelakang kebudayaan.
 2. Faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan yang alin, disiplinsekolah, alat pelajaran, aktu sekolah, stan pelajaran diatas

ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah, faktor masyarakat, kegiatan peserta didik di lingkungan masyarakat dan bentuk kehidupan dimasyarakat.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian karya ilmiah mutlak diperlukan adanya sumber-sumber sejarah yang relevan. Sumber tersebut berisikan data dan informasi seputar masalah yang hendak dikaji. Untuk mengetahui lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini kiranya sangat penting untuk mengkaji terlebih dahulu hasil penelitian tesis yang hamper memiliki kesamaan dalam segi permasalahan. Dengan tuju dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga bisa menjamin orisinalitas penelitian ini. Dalam Penelitian berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Berbantuan Card Game Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Peneliti menemukan penelitian terdahulu yang relevan.

1. Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Permainan dengan Media Kartu Permainan Linimasa untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 35 Surabaya”. Penelitian ini ditulis oleh Laksmi Puspitowardhani Jurusan Psikologi. Penelitian ini berfokus pada Penggunaan Permainan Linimasa Kartu untuk Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil uji statistik parametrik t-test paired diketahui bahwa penggunaan Kartu Permainan Linamasa efektif meningkatkan prestasi belajar materi sejarah siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan

melibatkan 50 orang siswaw sekolah dasar kelas V. Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media Linimasa Card Game sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada produk media pembelajaran untuk mengetahui penggunaan media kartu Linimasa dalam meningkatkan prestasi belajar materi sejarah siswa kelas V. Selain itu penelitiannya dilakukan juga dengan menggunakan metode eksperimen kuasi dengan jenis penelitian kuantitatif, Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah metode kuasi eksperimen. Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu sebagai upaya untuk mengukur pengaruh belajar terhadap hasil belajar.

2. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu”. Penelitian ini ditulis oleh Nasichatul Aeni Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini berfokus pada meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bumiayu tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimental design karena penelitian ini memiliki kelompok kontrol, Adapun pola atau bentuk kuasi eksperimental design dengan penelitian yang dipilih yaitu nonequivalent control group design. Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan linimasa card game. Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada produk Pengaruh Penggunaan Media Linimasa

Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu, Selain itu penelitiannya dilakukan juga dengan menggunakan metode Quasi Eksperimentan Design Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah metode quasi eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Linimasa Card Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu sebagai upaya untuk mengukur pengaruh belajar terhadap hasil belajar.

3. Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flas Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan”. Penelitian ini ditulis oleh Ni Luh Setiawan dkk, program Pascasarjana Uनेversitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran dengan media Gambar Flas Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra eksperimen dengan jenis one shot-case study. Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media Kartu game, Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada produk media pembelajaran Media Gambar Flas Card Selain itu penelitiannya dilakukan juga dengan menggunakan metode pra-eksperimen jenis one shot-case study Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah metode Kuasi Eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok

control. Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu sebagai upaya untuk mengukur pengaruh belajar terhadap hasil belajar.

4. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Flip Chart Sebagai media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon Tahun Ajaran 2014/2015 “. Penelitian ini ditulis oleh Nilam Arifani Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun 2015. Penelitian ini berfokus pada bagaimana cara penggunaan dan pengaruh media Flip Chart dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen nonquivalen control group design. Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media game kartu, Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu fokus kepada produk media pembelajaran pengaruh penggunaan flip Chart Game sebagai media pembelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa dikelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon. Selain itu penelitiannya dilakukan juga dengan menggunakan metode eksperimen nonequivalent control group design Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah metode kuasi eksperimen. Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu sebagai upaya untuk mengukur pengaruh belajar terhadap hasil belajar.

5. Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Game Card Linimasa Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karangnom Tahun 2019/2020”. Penelitian ini ditulis oleh Ainun Rusmawati Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan metode analisis kuantitatif, tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dengan media game card linimasa untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karangnom tahun ajaran 2019/2020. Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan media linimasa card game.

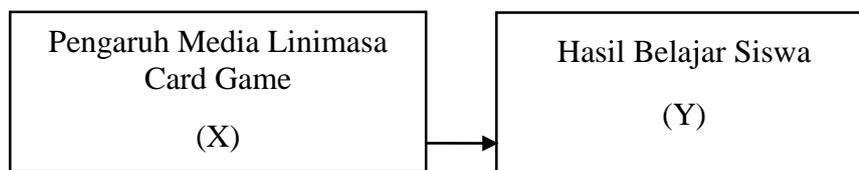
2.3 Kerangka Konseptual

Sejarah memiliki peran penting sebagai hikmat untuk manusia dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah mengenai Revolusi Kemerdekaan merupakan upaya agar menumbuhkan sikap nasionalisme dan patriotisme pada diri siswa dan membentuk kepribadiannya. Namun pembelajaran sejarah di sekolah terkendala oleh beberapa hal seperti kurangnya media pembelajaran dan keterbatasan materi pembelajaran. Penggunaan media umumnya bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar karena efektifnya media tersebut dalam keberhasilan belajar siswa. Selanjutnya media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi dengan mudah dan menciptakan suasana

belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting untuk proses pembelajaran, khususnya pembelajaran sejarah.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah umum dalam bidang ini adalah dukungan permainan sejarah belum efisien dan masih terbatas. Linimasa Card Game merupakan salah satu media pembelajaran yang baik. Media Linimasa Card Game memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran sejarah antara lain, lebih seru dan menyenangkan, lebih mudah digunakan, cara memakainya mudah dan sederhana. Media Linimasa Card yang diberikan akan memberikan kontribusi bagi terwujudnya pembelajaran sejarah. Linimasa Card Game sebagai media pembelajaran harus mampu menciptakan situasi yang kondusif bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan daya serap materi sejarah sehingga menghasilkan nilai yang bagus. Seiring dengan meningkatnya daya serap dan pemahaman siswa yang mendalam sehingga akan menimbulkan peniruan peserta didik terhadap keteladan para tokoh. Dapat dilihat dari diagram alur pikiran peneliti.

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



Keterangan:

X : Pengaruh Media Linimasa Card Game

Y : Hasil Belajar Siswa

→ : Hubungan Variabel X dan Variabel Y

2.4 Hipotesis Penelitian

Margono (2004: 80) menjelaskan bahwa Hipotesis berasal dari kata hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sederhana, belum benar-benar sebagai suatu tesis. Hipotesis memang baru merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Ia mungkin timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan (*deduced*). Berdasarkan kerangka konseptual dapat ditarik suatu kesimpulan sekaligus dijadikan sebuah hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran linimasa berbantuan card game terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.