



---

## **Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa melalui Media Permainan Edukasi Kartu Linimasa pada Siswa kelas IV SDN 47 Dumbo Raya**

**Amaliya Ladju <sup>1\*</sup>, Candra Cuga <sup>2</sup>, Reska Putri Ismail <sup>3</sup>**

---

**Corenspondensi Author**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

[amaliyaladju377@gmail.com](mailto:amaliyaladju377@gmail.com)

[candracuga@ung.ac.id](mailto:candracuga@ung.ac.id)

[reskaputriismail@gmail.com](mailto:reskaputriismail@gmail.com)

**Keywords :**

Wawasan Kebangsaan;  
Media Pembelajaran;  
Permainan Edukasi;  
Kartu Linimasa;  
Pendidikan Pancasila

**Abstrak** Urgensi penelitian ini terletak pada upaya menghadirkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap monoton dan teoritis oleh siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan edukasi kartu linimasa pada pembelajaran pendidikan pancasila dikelas IV SDN 47 Dumbo Raya Kota Gorontalo. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas. metode penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap yakni: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi serta tahap analisis dan refleksi, dengan jumlah 21 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yaitu hanya 6 orang siswa yang tuntas atau 28% mendapatkan ketuntasan belajar. Sedangkan 15 orang siswa 72% belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai dibawah 75. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yaitu siklus I dengan ketuntasan belajar 11 siswa atau 52% dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa atau 48%. Kemudian pada siklus II peningkatan ketuntasan belajar siswa berjumlah 18 siswa atau 86% dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar berjumlah 3 siswa atau 14%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi kartu linimasa dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

**Abstrack** The urgency of this research lies in the effort to create an active, enjoyable, and meaningful learning process in elementary schools, particularly in the subject of Civics Education (Pendidikan Pancasila), which is often perceived by students as monotonous and theoretical. The purpose of this study is to improve students' learning outcomes through the use of educational timeline card games in Civics Education learning for fourth-grade students at SDN 47 Dumbo Raya, Gorontalo City. This study employed a classroom action research (CAR) design, conducted through four stages: preparation, implementation, monitoring and evaluation, as well as analysis and reflection, involving a total of 21 students. Based on the initial observation, only 6 students (28%) achieved mastery learning, while 15 students (72%) had not yet met the minimum mastery criterion with scores below 75. The results showed that in Cycle I, 11 students (52%) achieved mastery learning, while 10 students (48%) did not. In Cycle II, there was a significant

*improvement, with 18 students (86%) achieving mastery learning and only 3 students (14%) remaining below the standard. The findings indicate that the use of educational timeline card games can significantly enhance students' learning outcomes. This suggests that integrating interactive and engaging media into the learning process not only increases students' motivation and participation but also helps them understand and retain the learning material more effectively.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License* 

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan jenjang seseorang dalam menempuh atau mempelajari suatu pengetahuan (Jannah, 2023). Dalam Pendidikan juga seseorang bisa mendapat berbagai macam pengalaman yang dijadikan sebagai pembelajaran sehingga biasanya orang yang menempuh Pendidikan maka pola pikir nya akan berubah ke lebih baik. Sehingga itu Pendidikan memiliki berbagai macam tingkatan yang harus di tempuh (Prasetyo et al, 2021). Dalam dunia Pendidikan guru dan siswa memiliki peran yang sangat penting, guru bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan, membimbing, dan menginspirasi siswa, sementara siswa bertanggung jawab untuk belajar, berpartisipasi dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Yulianti et al, 2020; Akhyar et al, 2022).

Hasil belajar yaitu diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang relative tetap. Ini dapat diartikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya proses belajar yang dialami siswa (Zega, 2023 ; Delfi et al, 2025). Hal ini mengharuskan guru melakukan perubahan agar pembelajaran lebih bermakna dan diterima para siswa dengan baik, sehingga siswa mendapatkan perubahan pada hasil belajar. Oleh karena itu guru dalam dunia pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih lagi pada kurikulum saat ini guru diminta untuk bisa lebih cerdas dan kreatif dalam memilih kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran (Purwaningsih, 2022). Salah satunya adalah melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Dan guru pun harus bisa memilih permainan-permainan yang baik untuk digunakan pada pembelajaran.

Permainan adalah suatu jenis kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan secara individu maupun berkelompok biasanya kegiatan ini digemari oleh anak-anak (Rahman et al, 2022). Edukasi merupakan suatu proses penyampaian ilmu pengetahuan kepada individu ataupun sekelompok orang yang bertujuan untuk memberikan suatu pengetahuan atau informasi mendidik yang belum banyak diketahui (Susilowati, 2018). Dengan demikian permainan edukasi merupakan permainan yang membuat suatu pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan sehingga ini dapat membuat siswa lebih terkesan dalam memahami pembelajaran (Widyastuti et al, 2020). Dan jika suatu pembelajaran telah terkesan pada siswa ini tentunya akan meningkatkan hasil belajar mereka. Karena siswa lebih senang dan gemar untuk bermain oleh karena itu permainan edukasi dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas dan dikaitkan dengan pembelajaran pembelajaran yang ada sehingga materi yang sulit pun akan dengan mudah siswa pahami (Winanda et al, 2021).

Lnimasa *card game* atau permainan kartu linimasa adalah jenis permainan yang beredukasi yang bertujuan untuk mengenalkan alur atau periode atau suatu peristiwa dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan (Aeni et al, 2020). Permainan ini dibuat oleh Adhicipta Raharja Wirawan, dosen Akuntansi Fakultas Bisnis, dan Ekonomika Universitas Surabaya. Permainan terdiri dari 20 komponen kartu. Inti dari permainan ini ada pada kartu peristiwa yang memiliki dua sisi, antara lain sisi soal yang ditandai dengan icon tanda tanya dan sisi lainnya terdapat tanda bertuliskan tahun sebagai jawaban. Sedangkan kartu tokoh hanya memiliki satu sisi bergambar dengan dilengkapi biografi tokoh tersebut (Rohmah et al, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 4 November 2024 peneliti menemukan bahwa beberapa siswa kelas IV SDN 47 Dumbo Raya belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) Yaitu  $>75$ . Hasil dari ulangan harian 21 siswa terdapat 6 siswa (28%) yang mendapat nilai diatas kkm, sementara 15 siswa (72%) masih rendah dan belum memenuhi standar. Rendahnya pemahaman siswa kelas IV terhadap pembelajaran pendidikan pancasila. Pada pembelajaran pendidikan pancasila guru belum menggunakan media yang menarik. Dalam hal ini guru sebagai pendidik yang hendaknya mampu menyesuaikan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan solusi yang dapat ditawarkan ialah menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. yang dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan sehingga dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap pembelajaran pendidikan pancasila. Oleh karena itu permainan edukasi kartu lini masa dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan siswa sekolah dasar (Wicaksono et al, 2019).

Sementara penelitian membuktikan bahwa media kartu kuartet tematik mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN (Yasin et al, 2024). Namun, kedua penelitian tersebut lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar melalui permainan berbasis kompetisi sederhana, bukan pada pengembangan kemampuan berpikir kronologis dan logis seperti yang disajikan dalam permainan kartu linimasa, dengan demikian, terdapat gap penelitian bahwa belum banyak studi yang secara spesifik meneliti efektivitas penggunaan media permainan edukasi kartu linimasa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Padahal, permainan ini memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami urutan peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai Pancasila secara kronologis dan menyenangkan.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada penerapan media kartu linimasa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media permainan edukasi kartu linimasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 47 Dumbo Raya.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sesuai dengan karakteristik PTK, penelitian ini dirancang dengan menggunakan model siklus, penelitian digunakan dalam dua siklus. Hasil dari satu siklus akan disempurnakan pada siklus berikutnya sampai mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dengan setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, tahap analisis dan refleksi. penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SDN 47 Dumbo Raya pada tahun ajaran 2024/2025. Sekolah ini beralamat di jalan R. Atje Slamet, Leato Utara, Kecamatan Dumbo raya, Kota Gorontalo. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 21 siswa yang terdapat 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

### **Tahap Persiapan**

Peneliti menemukan permasalahan didalam kelas atau pembelajarannya, maka peneliti dapat memutuskan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut melalui sebuah kegiatan penelitian. Setelah permasalahan didapat berdasarkan observasi maka di identifikasi, dan selanjutnya melakukan perencanaan. Yang pada siklus pertama dilakukan tahapan pertama yaitu merencanakan langkah langkah apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dikelas, hingga melakukan kelengkapan alat dan bahan mengajar yang berkaitan dengan pelaksanaan pada tahap selanjutnya. Hal ini penting yang perlu diingat ketika melakukan perencanaan adalah sifat fleksibel dari perencanaan itu sendiri. Jadi perencanaan juga perlu memperhatikan hal-hal yang bersifat strategis untuk kelancaran pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di SDN 47 Dumbo Raya.

### **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Prosedur penelitian dilaksanakan secara bersiklus. Siklus 1 melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tindakan yang telah ditetapkan, melaksanakan pembelajaran, memberi bimbingan dan arahan pada siswa, melaksanakan dan memeriksa hasil kerja siswa, mengevaluasi pelaksanaan tindakan, mengadakan refleksi awal. Siklus 2 proses pelaksanaan dilakukan setelah merefleksi kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 agar kendala yang belum terselesaikan pada siklus 1 dapat diselesaikan pada siklus II, berikut kegiatan pada siklus II melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tindakan yang telah ditetapkan, melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan edukasi kartu linimasa, memberi bimbingan dan arahan permainan pada siswa, melaksanakan dan memeriksa hasil lembar kerja siswa, mengevaluasi pelaksanaan tindakan, mengadakan refleksi awal.

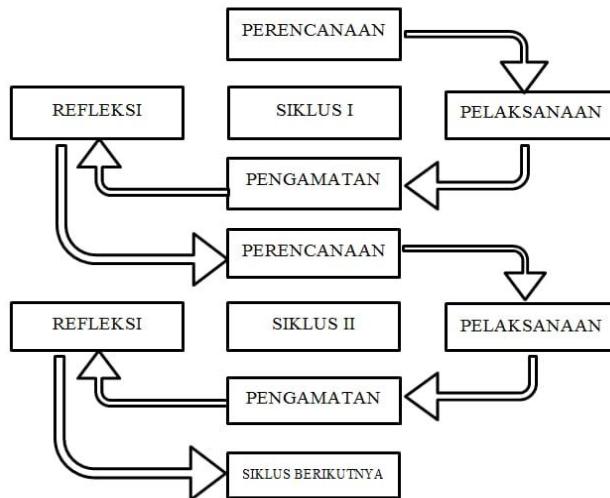
### **Tahap Pemantauan dan Evaluasi**

Pengamatan dan evaluasi dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan melalui pengamatan dengan memanfaatkan lembaran observasi dan pengelolaan hasil tes akhir pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Tahap pemantauan dan evaluasi setiap siklus dilakukan dengan mencatat perkembangan kemampuan belajar siswa sesuai instrumen yang direncanakan.

### **Tahap Analisis dan Refleksi**

Tahap ini kegiatan analisis dan refleksi dilakukan pada akhir siklus. Apabila dalam hasil analisis dan refleksi pada siklus I belum sesuai dengan capaian indikator kinerja maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Apabila hasil analisis dan refleksi pada

siklus berikutnya mencapai indikator kinerja yang ditetapkan oleh peneliti maka penelitian tindakan kelas terbukti dapat “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Edukasi Kartu Linimasa Terhadap Pendidikan Pancasila di Kelas IV.”



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Dalam penelitian ini observasi perlu dilakukan guna memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 47 Dumbo Raya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat berupa soal penugasan dalam bentuk pilihan ganda ataupun essay. Tes pada penelitian ini terdiri dari soal-soal yang harus di jawab oleh siswa. soal-soal tersebut berbentuk objektif dan mencakup 15 butir soal. Tes yang digunakan yaitu untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa, adapun yang dinilai dalam hasil hasil belajar: 1). Memahami Sila Pancasila, 2). Menentukan nilai-nilai Pancasila, 3) Dan Proses Perumusan Pancasila. Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat analisis dan memperjelas data yang dideskripsikan melalui observasi. Dokumentasi bisa berbentuk gambar atau foto.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditetapkan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu indikator proses, hasil, dan reflektif. Dari segi indikator proses, penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa. Selain itu, siswa diharapkan menunjukkan antusiasme, kerja sama, serta semangat belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Guru juga harus mampu melaksanakan seluruh langkah pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun, dengan hasil penilaian minimal berkategori “baik” pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan sisi indikator hasil, keberhasilan penelitian ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Secara kuantitatif, minimal 85% siswa diharapkan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 75$ , serta terdapat peningkatan rata-rata nilai kelas sekurang-kurangnya 10 poin dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu linimasa berpengaruh positif terhadap capaian akademik siswa. Sedangkan dari aspek indikator reflektif, keberhasilan penelitian tampak melalui adanya perubahan positif dalam sikap

dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami serta menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila secara lebih runut, logis, dan kontekstual melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, seluruh indikator tersebut menjadi dasar untuk menilai efektivitas penerapan permainan kartu linimasa dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran di kelas IV SDN 47 Dumbo Raya.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **Deskripsi Siklus I**

Peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan pertama. Adapun hal-hal yang dilakukan adalah diantaranya: a) Penyusunan Modul Ajar yang dilakukan dalam penelitian b) Persiapan media pembelajaran tentang Pendidikan Pancasila yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila. c) Penyusunan Instrumen penilaian hasil belajar siswa. d) penyusunan lembar pengamatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam tahap pelaksanaan pembelajaran terkait pada proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Modul ajar yang dibuat. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pelaksanaan tindakan siklus 1 ini terdapat 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis 28 november 2024, sedangkan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jumat tanggal 29 november 2024.

Tahap pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan modul ajar dan skenario pembelajaran yaitu: 1). Kegiatan Pendahuluan, Pada aktivitas kegiatan pendahuluan memberikan salam, menyapa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran serta melakukan persiapan. Kemudian melakukan kegiatan pembiasaan mengawali pembelajaran dengan berdoa serta menyanyikan lagu nasional. Dan terakhir peneliti menanyakan pemahaman siswa tentang nilai-nilai sila Pancasila dan pendapatnya. 2). Kegiatan Inti, Pada kegiatan inti pertama guru memberikan bacaan teks tentang sila dan nilai-nilai Pancasila, dan kemudian guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dari bacaan teks, setelah itu menjelaskan materi dalam teks tersebut.

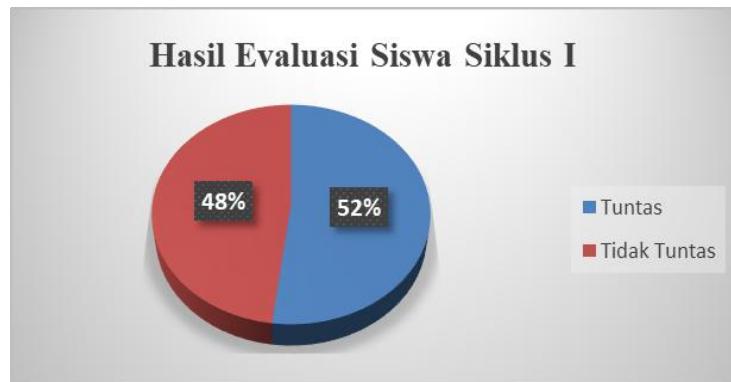
Selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan berdiskusi bersama. Guru memberikan lembar kerja siswa, serta memberikan arahan dalam pengisian lembar kerja yang telah dibagikan, menyimpulkan materi tentang sila Pancasila dan nilai-nilai pancasila yang telah di diskusikan. Setelah melakukan presentasi dan memberikan apresiasi terhadap siswa, guru membagikan Lembar Tes Evaluasi untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dan juga memberikan arahan dalam pengisian tes evaluasi. 3). Kegiatan Penutup, Kegiatan penutup peneliti dan siswa menyimpulkan bersama tentang materi hari ini. Melakukan refleksi, dan memberikan kesempatan untuk siswa dalam menyiapkan diri dan mengatur Kembali buku dan tempat duduk. Kemudian kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai keyakinan dan kepercayaan masing-masing.

### **Hasil Belajar Siswa**

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1**

Keterangan	Jumlah	Percentase
Tuntas	11 Siswa	52%
Tidak Tuntas	10 Siswa	48%

Berdasarkan tabel 1 yang menunjukkan hasil belajar siswa siklus I bahwa yang mendapatkan ketuntasan belajar berjumlah 11 siswa dengan persentase 52% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 10 siswa dengan persentase 48%. Berdasarkan hasil tes, maka sangat diperlukan perbaikan yang peneliti lakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbaikan ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, memahami pembelajaran serta menyelesaikan soal-soal tes pada siklus I. Adapun tingkat ketuntasan yang menunjukkan hasil evaluasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut



**Gambar 2. Diagram Hasil Evaluasi Siswa Siklus I**

Berdasarkan gambar, menunjukkan diagram hasil evaluasi siswa pada siklus 1, dapat dilihat pada diagram yang berwarna biru menunjukkan capaian persentase siswa yang tuntas yaitu 52% dengan jumlah 11 siswa, sedangkan diagram yang berwarna merah dengan persentase 48% dengan jumlah 10 siswa yang tidak tuntas. Adapun hambatan yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan siklus 1 yaitu: 1) Guru belum mampu menyampaikan informasi tujuan dan apersepsi dengan maksimal. 2) Guru belum maksimal dalam membimbing dan membentuk kelompok pada siswa. 3) Siswa belum maksimal dalam menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah dipelajari. 4) Siswa belum maksimal dalam penyampaian tentang materi yang telah dipelajari. Dari siklus 1 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum mencapai tingkat keberhasilan dari indikator kinerja yang telah ditentukan hal ini dapat dapat dilihat dari hasil pengamatan guru, dan siswa, serta evaluasi yang dilakukan saat pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melanjutkan tindakan pada tahap berikutnya yaitu siklus 2.

### **Desripsi siklus II**

Peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan pertama. Adapun hal-hal yang dilakukan adalah diantaranya: a) Penyusunan Modul Ajar yang dilakukan dalam penelitian b) Persiapan media pembelajaran tentang Pendidikan Pancasila yang menggambarkan Proses Perumusan pancasila dan nilai-nilai perumusan pancasila. c) Penyusunan Instrumen penilaian hasil belajar siswa. d) penyusunan lembar pengamatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siklus II ini juga menggunakan modul yang telah dibuat sebelumnya yang memiliki 2 pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2024 untuk pertemuan pertama dan pada tanggal 5 Desember 2024 untuk pertemuan kedua.

Tahap proses kegiatan pembelajaran siklus II ini menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa, dan menggunakan modul yang telah dibuat sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: 1). Kegiatan Pendahuluan, Guru memberi salam, menanyakan kabar, serta mengecek kehadiran siswa, dan siswa berdoa bersama untuk mengawali pembelajaran. Guru menginformasikan materi tentang proses

perumusan pancasila serta menyampaikan tujuan pembelajaran. 2). Kegiatan Inti, Guru memberikan bacaan teks tentang nilai-nilai perumusan pancasila. Siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru untuk menentukan pemahaman siswa dalam bacaan tersebut.

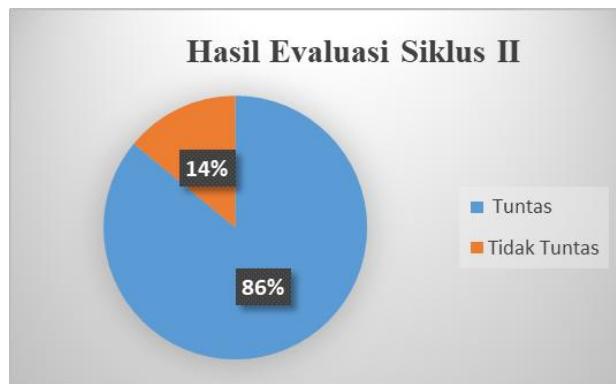
Guru memberi penjelasan pada siswa dan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Guru menyiapkan media permainan kartu linimasa yang akan digunakan, siswa menyimak penjelasan petunjuk dari guru. Siswa dibimbing dan diberikan arahan untuk memainkan media permainan. Setelah bermain siswa menyimpulkan tentang proses perumusan pancasila pada lembar yang diberikan guru. Setiap kelompok siswa menyusun dan berdiskusi tentang proses perumusan pancasila dan mempresentasikannya sesuai arahan guru. Selanjutnya guru membagikan tes evaluasi pada siswa. Dan untuk siswa yang belum sempat mengikuti pertemuan diberikan tes evaluasi pada pertemuan selanjutnya. 3). Kegiatan Penutup, Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran, siswa melakukan persiapan bahwa pembelajaran telah selesai, dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

### **Hasil Belajar Siswa**

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Keterangan	Jumlah	Persentase
Tuntas	18 Siswa	86%
Tidak Tuntas	3 Siswa	14%

Berdasarkan tabel 2 yang menunjukkan hasil belajar siswa siklus II bahwa yang mendapatkan ketuntasan belajar berjumlah 18 siswa dengan persentase 86% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 3 siswa dengan persentase 14%. Adapun tingkat ketuntasan yang menunjukkan hasil evaluasi pada diagram berikut:



**Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II proses pembelajaran menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa dengan perolehan peningkatan ketuntasan belajar siswa berjumlah 18 siswa atau 86% dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar berjumlah 3 siswa atau 14%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hambatan yang ada pada siklus I sudah mengalami peningkatan pada siklus II

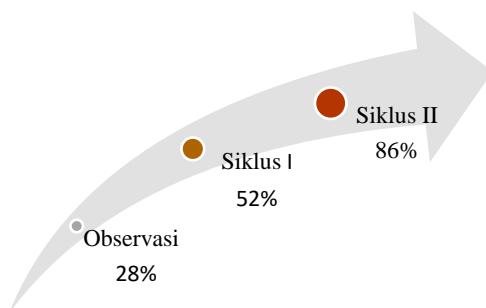
### **Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 47 Dumbo Raya yakni pada siswa kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan edukasi kartu linimasa, dan penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada observasi awal kemampuan yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yaitu hanya 6 orang siswa yang tuntas atau 28% mendapatkan

ketuntasan belajar. Sedangkan 15 orang siswa atau 72% belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai dibawah 75. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat digunakan melalui permainan edukasi kartu linimasa pada saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapatnya hasilnya bernilai positif maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media linimasa sejarah card game berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dan berdampak positif pada hasil belajar siswa (Fuazi et al, 2025).

Pada saat siklus I peneliti melakukan tindakan namun belum menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa untuk melihat proses pembelajaran siswa tanpa menggunakan media permainan secara langsung oleh peneliti. Adapun hasil ketuntasan belajar 11 siswa atau 52% dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa atau 48%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi sila pancasila dan nilai-nilai pancasila mulai meningkat. Meskipun telah terjadi peningkatan, namun tingkat keberhasilan belajar siswa belum cukup karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Hambatan dalam pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan 1 yaitu; 1) Guru masih kurang dalam memberikan bimbingan kepada siswa. 2) Guru masih kurang melakukan refleks. 3) Guru masih kurang untuk penyampaian materi pada siswa. 4) siswa masih belum mampu untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Dan siklus 1 pertemuan 2 yaitu; 1) Guru masih kurang melakukan refleks. 2) Guru masih kurang untuk penyampaian materi pada siswa. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pembelajaran kembali pada siklus II. Untuk hambatan pada siklus 1 tersebut makan dilakukan solusi pada siklus II pertemuan 1 yaitu: 1) Guru menjelaskan materi dengan bantuan bacaan teks dan media, 2) guru mengatur kelompok siswa menyesuaikan dengan permainan media. Dan siklus II pertemuan 2 yaitu; 1) Guru menjelaskan materi dengan bantuan bacaan teks dan media, 2) guru mengatur kelompok siswa menyesuaikan dengan permainan media, 3) Guru berkeliling untuk memberikan arahan dan bimbingan. 4) guru melaksanakan refleksi bersama siswa.



**Gambar 4.** Peningkatan Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II proses pembelajaran menggunakan media permainan edukasi kartu linimasa dengan perolehan peningkatan ketuntasan belajar siswa berjumlah 18 siswa atau 86% dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar berjumlah 3 siswa atau 14%. Hambatan yang ada pada siklus I sudah mengalami peningkatan pada siklus II. Adapun kelebihan dan kekurangan yang peneliti dapatkan saat menggunakan media permainan kartu linimasa yaitu: kelebihannya; 1) Memiliki keunggulan yang signifikan adanya keseruan dan tantangan, 2). Memotivasi pembelajaran, 3) Dapat mengembangkan pemahaman, 4) Dapat meningkatkan pengetahuan baru melalui pengalaman yang ditemukan sendiri. Kekurangannya; 1) Membutuhkan waktu lebih lama, 2) Ketergantungan dalam permainan. Berdasarkan

pemaparan data diatas, maka akan disajikan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II yakni dalam gambar 3:

Berdasarkan gambar peningkatan hasil siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan dalam kriteria ketuntasan. Namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Setelah dilaksanakannya siklus II maka telah mencapai kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Kriteria indikator kinerja yang ditentukan adalah 80%. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II berjumlah 18 siswa dengan persentase 86%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka siswa kelas IV SDN 47 Dumbo raya melalui penelitian tindakan kelas (PTK) mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapatnya bahwa penggunaan permainan kartu linimasa terdapat pengaruh yang signifikan karena siswa terlibat langsung secara aktif, interaktif, dan komunikatif dalam proses pembelajaran dalam kelas (Nugraha et al, 2022).



**Gambar 5. Media Permainan Kartu Linimasa**

Berdasarkan penggunaan media kartu linimasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan adanya interaksi secara langsung menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, memungkinkan siswa memahami urutan peristiwa atau konsep secara visual dan sistematis. Selain itu, keterlibatan siswa secara langsung dalam menyusun dan membaca kartu linimasa membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep, sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami. Akibatnya, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu linimasa dapat membantu siswa memahami hubungan kronologis suatu peristiwa dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan runtut (Arni et al, 2024). Penelitian serupa juga mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu linimasa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Lintiasri et al, 2024). Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa media visual yang konkret membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep abstrak dan meningkatkan daya retensi memori jangka panjang (Jati et al, 2024). Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya kartu linimasa, tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 47 Dumbo Raya dapat disimpulkan telah meningkatkan hasil belajar melalui permainan edukasi kartu linimasa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus 1 dan berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik dan berhasil. Dengan persentase ketuntasan pada awal observasi yang masih sangat rendah yaitu 6 siswa mengalami ketuntasan dengan persentase 28%, untuk siklus 1 yang mengalami ketuntasan terdapat 11 siswa dengan persentase 52%, dan siklus II yang mengalami ketuntasan terdapat 18 siswa dengan persentase 86%. Dengan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukasi kartu linimasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena penggunaan kartu linimasa yang memiliki kelebihan dan kekurangan pada penelitian saat menggunakan media permainan kartu linimasa yaitu: kelebihannya; 1) Memiliki keunggulan yang signifikan adanya keseruan dan tantangan, 2) Memotivasi pembelajaran, 3) Dapat mengembangkan pemahaman, 4) Dapat meningkatkan pengetahuan baru melalui pengalaman yang ditemukan sendiri. Kekurangannya; 1) Membutuhkan waktu lebih lama, 2) Ketergantungan dalam permainan. Untuk itu permainan kartu linimasa dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian penggunaan media kartu linimasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan adanya interaksi secara langsung yang menggunakan media menarik dalam pembelajaran maka siswa akan mampu mengingat materi pembelajaran dengan cepat, sehingga hasil belajar siswa.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup pelaksanaan yang hanya mencakup satu kelas dan dua siklus tindakan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk semua konteks pembelajaran. Selain itu, pengaruh faktor eksternal seperti perbedaan karakter siswa dan kondisi lingkungan belajar belum sepenuhnya dikontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas, melibatkan beberapa sekolah atau jenjang kelas berbeda, serta memadukan permainan edukasi kartu linimasa dengan media digital interaktif agar dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan memberikan hasil yang lebih komprehensif.

## **Daftar Pustaka**

- Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 196-205.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546.
- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Journal of Education*, 12-26. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.219>
- Delfi, A., Samsi, P., Reska, P. I. (2025). Pengembangan Media Album Budaya Nusantara Pada Materi Keberagaman Budaya SDN 6 Wonosari, Gorontalo. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1375-1387 <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1014>

- Fauzi, P., Zahri, T. A., & Fitriansyah, H. (2025). Pembumian Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan pada Gen Z di Kecamatan Manggar Kabupaten Belitung Timur. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 658–669. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5958>
- Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
- Jati, D. H. P., & Des Fitria, E. (2024). Media Pembelajaran Permainan Kartu Norma Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Boyolali. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 785-791. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3779>
- Lintiasri, S., Nisa, A. F., & Al Masjid, A. (2025, June). Pengaruh Media Kartu Permainan Berbasis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(1), pp. 161-174.
- Nugraha, Y. T., 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.
- Prasetyo, T. A., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi Pendidikan Pancasila pada mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8638-8643.
- Purwaningsih, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422-427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatal Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohmah, A. N., & Zuliana, E. (2025). Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 790–800. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6243>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), 111-126. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma-Jurnal Komputer & Informatika*, 22(1), 95-100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Winanda, V., & Yana, E. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning: Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 12(2), 147-152. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2021.vol12\(2\).9386](https://doi.org/10.25299/perspektif.2021.vol12(2).9386)

Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(3), 188-203. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i3.155>

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527-533. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>

Zega, R. F. W. (2023). Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 53-64. <https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108>