

ABSTRAK

Laksmi Puspitowardhani, 111314253011, 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". Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2017. 126 halaman.

Salah satu materi IPS yang diberikan di sekolah dasar adalah materi sejarah yang berisi tentang fakta peristiwa, tahun-tahun kejadian dan tokoh-tokoh sejarah. Prestasi belajar siswa pada materi ini cenderung rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor antara lain karena penggunaan metode pembelajaran yang tidak efektif dan kesulitan untuk menghafalkan materi yang sangat banyak. Materi sejarah yang termasuk informasi semantik membutuhkan strategi yang tepat agar materi tersebut bisa diingat dengan baik oleh siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media kartu permainan Linimasa untuk meningkatkan prestasi belajar materi sejarah siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian kuantitatif yang dilakukan menggunakan metode eksperimen kuasi dengan melibatkan 50 siswa sekolah dasar kelas V. Berdasarkan hasil uji statistik parametrik t-test paired diketahui bahwa penggunaan kartu permainan Linimasa efektif meningkatkan prestasi belajar materi sejarah siswa. Metode ini lebih efektif bila dibandingkan dengan metode konvensional ceramah dan diskusi yang diberikan di kelas kontrol.

Kata Kunci : Materi sejarah, metode permainan kartu (card game), prestasi belajar