

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TIMELINE GAME*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA**

Manggarwati Qurrota A'yuni¹, Riyadi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Negeri Surabaya

¹manggarwatiquorrota.20068@mhs.unesa.ac.id, ²riyadi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan ingin mengetahui dampak dan seberapa besar dampak dari media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya dalam mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa One Shot Case Study. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya. Data dikumpulkan melalui uji kemampuan berpikir kronologis siswa setelah menggunakan media pembelajaran Timeline Game. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dan uji regresi linier sederhana untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, “ada pengaruh yang signifikan antara pemakaian media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji korelasi Pearson yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, dengan koefisien korelasi sebesar 0,673, menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara kedua variable”. Besar pengaruh media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa ditunjukkan oleh koefisien determinasi sebesar 0,454 atau 45,4 persen, sedangkan sisa 54,6 persen dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Kata kunci: *Timeline Game*, Pembelajaran sejarah, Kemampuan berpikir kronologis.

Article History

Received: February 2026
Reviewed: February 2026
Published: February 2026

Plagiarism Checker No 234

**Copyright : Author
Publish by : Sindoro**



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

Abstract

This study was conducted to determine the impact and extent of the impact of the Timeline Game learning media on the chronological thinking skills of students at Labschool Unesa 1 Surabaya High School in history lessons. The method used in this study was quantitative with a pre-experimental design in the form of a One Shot Case Study. The subjects in this study were 11th grade students at SMA Labschool Unesa 1 Surabaya. Data were collected through testing students' chronological thinking skills after using the Timeline Game learning media. Data analysis was performed using Pearson Product Moment correlation test and simple linear regression test to answer the research questions. The results of this study indicate that, "there is a significant effect of using the Timeline Game learning media on students' chronological thinking skills. This can be seen from the results of the Pearson correlation test, which shows a significance value of 0.000, which is less than 0.05, with a correlation coefficient of 0.673, indicating a strong and positive relationship between the two variables". The magnitude of the effect of the Timeline Game learning media on students' chronological thinking skills is indicated by a coefficient of determination of 0.454 or 45.4 percent, while the remaining 54.6 percent is influenced by other factors outside this study.

Keywords: *Timeline Game, History learning, Chronological thinking skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan untuk membimbing serta menyiapkan peserta didik agar mampu menyesuaikan diri secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan. Menurut Oemar Hamalik (dalam Suardi, 2012), Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik di dunia nyata adalah tujuan utama pendidikan. Orang-orang baik yang akan berkeluasan, berkeluarga, dan pada akhirnya mengisi posisi penting dalam masyarakat. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, melainkan mencakup penanaman visi, prinsip, dan kemampuan yang diperlukan peserta didik untuk hidup bermasyarakat, sehingga pendidikan berperan penting dalam menumbuhkembangkan potensi individu dan mendidik generasi yang luar biasa untuk masa depan.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah untuk membantu siswa mengembangkan karakter moral, beriman dan menghormati Tuhan Yang Maha Esa, sehat jasmani, berpengetahuan luas, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis". Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan sistem pendidikan nasional yang memadai dan dikelola dengan baik agar mampu menciptakan suasana belajar dan pembelajaran terstruktur. Sistem pendidikan nasional terdiri dari banyak elemen yang saling berhubungan, salah satunya adalah kurikulum. Dalam sistem ini, kurikulum diartikan sebagai rencana pembelajaran yang

memuat tujuan, materi, dan bahan ajar, serta cara pelaksanaannya agar tujuan belajar yang sudah ditetapkan bisa tercapai. Seiring dengan kemajuan zaman dan perubahan tantangan kehidupan manusia, kurikulum mengalami pembaruan, termasuk penyempurnaan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar yang berpatokan kepada kebebasan belajar peserta didik dan membebaskan guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Menurut Lao dan Hendrik (dalam Iqbal et al., 2023), makna merdeka belajar dalam pembelajaran berarti peserta didik diberi kebebasan untuk berpikir, berkreasi, berinovasi, serta belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.

Esensi pembelajaran mandiri dalam proses pendidikan melibatkan pemikiran mandiri, inovasi mandiri, dan upaya untuk menciptakan dan belajar secara mandiri. Dalam program pembelajaran mandiri, sejarah merupakan mata pelajaran yang integral, tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami esensi negara mereka sendiri. Tujuan ini diwujudkan melalui pemahaman tentang asal-usul bangsa, kondisi saat ini, dan arah perkembangan nasional dan manusia di masa depan. Pengajaran sejarah melibatkan pembelajaran dari masa lalu untuk merangsang perubahan positif, sedangkan negara-negara yang tidak mengetahui sejarah mereka sendiri mudah tertipu (Rowse dalam Budi & Santosa, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah menuntut adanya pemahaman sejarah yang baik. Menurut Susanto (2014), pemahaman merupakan proses internalisasi pengetahuan yang memengaruhi cara berpikir dan bertindak individu, yang salah satu unsur utama dalam pemikiran sejarah adalah pengertian waktu yang menuntut kemampuan berpikir secara kronologis (Frederick & Soeri Soeroto dalam Susanto, 2014).

Kemampuan berpikir kronologis adalah kecakapan menyusun kejadian atau informasi sejarah berdasarkan urutan waktu terjadinya agar alurnya mudah dipahami. Menurut Kochhar (dalam Susanto, 2014), pembelajaran kronologi menjadi tujuan penting dalam pendidikan sejarah karena urutan peristiwa membantu memahami perkembangan masa lalu hingga masa kini. Kemampuan ini juga tercantum dalam capaian pembelajaran Sejarah SMA dan standar kompetensi lulusan yang menekankan kemampuan mengkaji persoalan yang kompleks, menarik simpulan, serta menyampaikan pendapat berdasarkan data yang tepat akurat. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya pada bulan Agustus hingga November 2023, ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kronologis, masih ditemukan masalah ketika siswa mengalami kesulitan dalam menyusun peristiwa sejarah secara berurutan, khususnya pada materi masuknya bangsa Barat ke Indonesia, di mana siswa belum mampu menentukan urutan kedatangan bangsa-bangsa Barat tersebut. Permasalahan kedua muncul ketika siswa belum mampu mengaitkan peristiwa yang terjadi di wilayah yang berbeda, seperti hubungan antara kebijakan tanam paksa di Hindia Belanda dengan kondisi yang terjadi di Belanda, sehingga jawaban siswa masih bersifat umum dan belum menunjukkan pemahaman terhadap keterkaitan sebab dan akibat antarkeja dian sejarah. Permasalahan ketiga terlihat pada akhir pembelajaran ketika siswa belum mampu menyimpulkan materi pergantian kekuasaan kolonial Barat secara utuh, baik dari aspek tokoh, runtutan peristiwa, maupun faktor penyebab terjadinya pergantian kekuasaan, sehingga guru harus memberikan kesimpulan. Kondisi ini menunjukkan lemahnya kebiasaan siswa mengingat dan memahami sejarah yang meliputi aspek waktu, tempat, tokoh, dan kronologi peristiwa.

Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami peristiwa sejarah dalam kaitannya dengan geografi dan waktu, meskipun ini merupakan landasan penting untuk belajar berpikir secara kronologis. Ini sama dengan pendapat Kuntowijoyo (2018) yang menyatakan bahwa pemahaman sejarah membutuhkan kesadaran terhadap dimensi ruang dan waktu, di mana ruang menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, sedangkan waktu menunjukkan kapan peristiwa tersebut berlangsung. Pemahaman yang baik

terhadap konsep ruang dan waktu memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, mengenali pola-pola sejarah, serta mengembangkan pemikiran analitis yang sangat diperlukan dalam memahami sejarah secara mendalam. Sam Wineburg (dalam Agung & Wahyuni, 2013) juga menegaskan bahwa tanpa pemahaman ruang dan waktu, seseorang akan kesulitan menempatkan peristiwa sejarah dalam konteks yang benar. Dengan demikian, berpikir kronologis merupakan salah satu kemampuan paling penting yang perlu dikembangkan dalam studi sejarah. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dan sejauh mana penggunaan materi pembelajaran Timeline Game memengaruhi kemampuan berpikir kronologis siswa. Diharapkan dari hasil penelitian ini bermanfaat memberikan informasi dan referensi pengembangan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media Timeline Game, serta manfaat praktis bagi siswa dalam mempermudah pemahaman konsep sejarah secara kronologis, bagi guru sebagai referensi media ajar dan peningkatan wawasan pembelajaran, bagi peneliti sebagai pengembangan pengalaman penelitian, dan bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam penerapan media pembelajaran sejarah yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan desain pra-eksperimental, studi ini menggabungkan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang memanfaatkan data berupa angka dan dianalisis menggunakan pendekatan statistik untuk memperoleh hasil penelitian. Penelitian ini biasanya melibatkan pengumpulan data melalui survei, eksperimen, atau studi korelasional, dan analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik yang canggih. Menurut sugiyono (2016) penelitian kuantitatif memiliki beberapa kelebihan salah satunya yaitu metode Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data dalam jumlah cukup besar dan menganalisisnya secara statistik, sehingga hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipercaya. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan model One-Shot Case Study, karena desain ini memudahkan peneliti untuk mengamati dan mengukur hasil perlakuan secara langsung setelah diberikan tanpa perlu melakukan pretest. Dalam model ini, peneliti hanya memberikan perlakuan kepada kelompok yang diteliti kemudian melakukan pengukuran terhadap hasil perlakuan tersebut.

Sebanyak 33 siswa kelas XI-1 menjadi subjek penelitian untuk studi ini, yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025 di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya, yang berlokasi di Jl. Citra Raya Unesa, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan memberikan soal posttest kepada siswa setelah penerapan media pembelajaran Timeline Game sebagai variabel bebas (X) untuk mengukur kemampuan berpikir kronologis sebagai variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini, selain penggunaan tes, lembar observasi dibagikan kepada guru untuk mengamati implementasi program pendidikan, sehingga dapat ditentukan apakah pendidikan tersebut disampaikan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Selain itu, survei dilakukan di antara siswa untuk memahami tingkat keterlibatan mereka dengan materi pendidikan, yaitu Timeline Game. Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk verifikasi validitas, reliabilitas, validitas diskriminatif, dan tingkat kesulitan alat penilaian. Analisis selanjutnya mencakup uji normalitas dan uji linearitas. Dan untuk menguji hipotesis melakukan analisis regresi linier sederhana dan uji korelasi pearson product moment

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Uji Instrumen

Penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menentukan kegunaan instrumen tersebut. Seluruh instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan data dari 32 responden di luar sampel utama guna menghindari bias hasil penelitian. Hasil uji validitas angket ujian ini terdiri dari 25 soal, dan lima soal (nomor 2, 5, 22, 24, dan 25) dinyatakan tidak valid karena koefisien korelasi yang dihitung, r , lebih rendah dari nilai tabel r sebesar 0,334 pada tingkat signifikansi 0,05. Ketidakvalidan butir soal tersebut menunjukkan bahwa beberapa pernyataan belum sepenuhnya mampu merepresentasikan indikator yang diukur sehingga tidak digunakan dalam pengambilan data utama. Selain itu, dari 22 pertanyaan yang diuji, uji validitas setelah tes menemukan bahwa 7 pertanyaan dianggap tidak valid karena nilai r hitung kurang dari nilai r -tabel, sedangkan 15 pertanyaan lainnya dianggap valid karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r -tabel, dengan tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, tes tersebut dianggap mampu mengukur kemampuan berpikir kronologis siswa secara akurat.

Selanjutnya, dari hasil kuesioner lingkungan belajar memperoleh nilai uji reliabilitas adalah 0.870, yang menunjukkan konsistensi internal yang tinggi pada kuesioner tersebut. Item-item uji akhir menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0.608, yang berada dalam rentang reliabilitas moderat ($0.60 \leq r < 0.80$). Oleh karena itu, penilaian ini cukup konsisten untuk mengevaluasi keterampilan berpikir temporal. Hasil dari semua uji daya beda menunjukkan bahwa item 10 memiliki nilai 0,063 dalam kategori “tidak baik”, sedangkan item 12 memiliki nilai -0,63 dan masuk ke dalam kategori sangat lemah. Item 19, dengan nilai 0,188, masuk ke dalam kategori “buruk”, item 20, dengan nilai -0,375 dengan kategori sangat buruk. Ini mengartikan bahwa skor-skor tersebut belum mampu membedakan antara pengetahuan tinggi dan rendah siswa. Oleh karena itu, skor dengan daya diskriminasi rendah tidak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan uji tingkat kesukaran, dari 22 soal ujian, 4 dinilai sulit, 5 sedang, dan 13 mudah. Distribusi tingkat kesulitan ini menunjukkan bahwa alat ujian memiliki variasi yang cukup untuk mengukur kemampuan siswa dalam memperkirakan waktu, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

2. Hasil Analisis Instrumen

a. Instrumen Angket Media Timeline Game

Angket respons dilakukan untuk instrument pendapat siswa menggunakan media Timeline Game. Melalui angket ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai persepsi siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Aspek yang diukur meliputi minat siswa terhadap media Timeline Game, kemudahan penggunaan media, keaktifan siswa selama pembelajaran, serta peran media dalam membantu pemahaman materi sejarah yang berkaitan dengan konsep kronologi. Angket respon berfungsi sebagai instrumen pendukung untuk melengkapi data kuantitatif, yang diberikan kepada siswa kelas XI-1 SMA Labschool Unesa 1 Surabaya pada akhir pembelajaran. Instrumen angket terdiri atas 20 item menggunakan skala likert 1-4. Data hasil angket dianalisis dengan mengelompokkan butir pernyataan berdasarkan indikator, kemudian skor tiap indikator dijumlahkan, dibagi skor maksimal, dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui kecenderungan respons siswa secara lebih rinci.

Hasil analisis menunjukkan pendapat siswa tentang penggunaan media pembelajaran Timeline Game mendapat rata-rata 83% kategori baik. Pada indikator minat terhadap media pembelajaran, mendapat nilai 82% kategori baik yang dimana mengartikan siswa tertarik dan menikmati pembelajaran berbasis permainan. Indikator fleksibilitas penggunaan media mendapatkan 88% sangat baik, yang menunjukkan bahwa media Timeline Game gampang dipakai dan efektif dipakai dalam pembelajaran kelompok. Selanjutnya, indikator peningkatan partisipasi dan interaksi siswa memiliki nilai 84% dengan kriteria baik, yang menunjukkan bahwa

media Timeline Game mampu mendorong keaktifan siswa melalui diskusi dan kerja sama kelompok. Pada indikator kemudahan mengurutkan peristiwa sejarah secara kronologis memperoleh 82% dengan kriteria baik, Dimana penyajian materi dalam bentuk garis waktu membantu siswa memahami urutan peristiwa secara runtut. Indikator pemahaman hubungan sebab akibat 86% sangat baik, menunjukkan siswa mampu memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah. Sementara itu, indikator peningkatan daya ingat terhadap peristiwa, tokoh, dan tanggal 84% baik, yang menunjukkan perlunya penguatan tambahan agar daya ingat siswa lebih optimal.

b. Instrumen Kemampuan Berpikir Kronologis

Analisis hasil posttest kemampuan berpikir kronologis siswa dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kemampuan berpikir kronologis siswa kelas XI-1 setelah mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Timeline Game. Posttest ini diberikan kepada seluruh siswa yang berjumlah 33 orang sebagai bentuk evaluasi akhir pembelajaran. Soal posttest terdiri dari 15 item soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kronologis pada ranah kognitif C1 sampai dengan C4. Indikator C1 digunakan Kemampuan siswa untuk mengingat fakta dan peristiwa sejarah, serta mengevaluasi tingkat pemahaman mereka; kemampuan mereka untuk menerapkan informasi kronologis dan menganalisis serta mengevaluasi hubungan antara peristiwa sejarah. secara lebih mendalam. Melalui analisis hasil posttest ini, peneliti dapat mengetahui tidak hanya tingkat penguasaan materi sejarah oleh siswa, tetapi juga bagaimana siswa memahami urutan peristiwa, serta menalar hubungan sebab-akibat berdasarkan dimensi waktu. Hasil analisis ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran timeline Game dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah. Yang dapat dijabarkan dengan menggunakan analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif Kemampuan Berpikir Kronologis

RATA - RATA PRESENTASE KESELURUHAN	86,46%
KATEGORI	SANGAT BAIK
MEAN	25,94
MEDIAN	26
MODUS	27
STANDARD DEVIATION	2,68

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kemampuan berpikir kronologis siswa, instrumen penelitian menggunakan dua bentuk skala penilaian, yaitu skala Ya-Tidak dan skala Likert. Skala Ya-Tidak digunakan pada 10 butir soal untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam mengenali dan mengidentifikasi urutan peristiwa sejarah secara kronologis, dengan skor maksimal sebesar 32. Penggunaan skala ini dinilai efektif karena mampu menggambarkan pemahaman awal siswa secara langsung terkait ketepatan urutan peristiwa. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar, yang menandakan kemampuan dasar berpikir kronologis berada pada kategori baik. Sementara itu, skala Likert digunakan pada 5 butir soal dengan skor maksimal keseluruhan sebesar 134 untuk mengukur kemampuan berpikir kronologis secara lebih mendalam, khususnya pada aspek pemahaman hubungan waktu, kesinambungan antar peristiwa, serta analisis sebab dan akibat. Hasil perolehan skor menunjukkan bahwa siswa mampu memberikan respons bertingkat dengan baik, sehingga mencerminkan tingkat pemahaman yang tinggi terhadap materi yang disajikan melalui media pembelajaran Timeline Game. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh siswa mencapai 856 dari skor maksimal 990 atau sebesar 86,46% dengan kategori sangat baik. Nilai

mean sebesar 25,94, median 26, dan modus 27 menunjukkan bahwa data terpusat pada nilai tinggi dengan distribusi yang relatif merata, sementara standar deviasi sebesar 2,68 mengindikasikan variasi kemampuan antar siswa yang rendah. Temuan ini menunjukkan berarti penggunaan media Timeline Game memberikan dampak yang relatif homogen dan positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa.

Hasil posttest diberikan ke 33 siswa setelah pembelajaran menggunakan media Timeline Game menunjukkan rata-rata capaian kemampuan berpikir kronologis sebesar 86,46% dengan kategori sangat baik. Posttest terdiri atas 15 item soal yang disusun berdasarkan indikator kognitif C1 hingga C4, dengan indikator C1 dan C3 menggunakan skala Ya-Tidak, serta indikator C2 dan C4 menggunakan skala Likert 1-4. Pada indikator C1 (mengingat), capaian Siswa yang memperoleh 90% atau lebih dikategorikan ke dalam kategori sangat baik bahkan beberapa item mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat fakta, tokoh, waktu, dan peristiwa sejarah dengan sangat baik. Indikator C2 (memahami) menunjukkan persentase antara 80,30% hingga 85,61% dengan kategori baik hingga sangat baik, yang menandakan siswa telah mampu memahami hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah meskipun masih memerlukan penguatan pada sebagian kecil siswa. Pada indikator C3 (menerapkan), seluruh siswa memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan kemampuan sangat baik dalam mengurutkan peristiwa sejarah secara kronologis. Sementara itu, indikator C4 (menganalisis) menunjukkan capaian baik hingga sangat baik, meskipun satu item memperoleh persentase 75,76% yang mengindikasikan perlunya peningkatan kemampuan analisis mendalam.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai agar mengetahui studi ini mengikuti distribusi normal atau tidak, yang merupakan salah satu persyaratan dasar untuk menerapkan analisis statistik parametrik. Selama penelitian, peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk dalam perangkat lunak SPSS versi 25. Uji Shapiro-Wilk dipilih karena ukuran sampel yang diteliti relatif kecil hanya 50, sehingga uji tersebut dinilai lebih tepat dan akurat untuk digunakan dalam menguji normalitas data. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, maka hasil analisis yang dilakukan selanjutnya diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun hasil uji normalitas data menggunakan uji shapiro-wilk disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Timeline Game	.111	33	.200*	.940	33	.070
Kemampuan Berpikir Kronologis	.108	33	.200*	.963	33	.315
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Menurut tabel di atas, nilai signifikansi data penggunaan permainan timeline media adalah 0,070, sedangkan nilai signifikansi data kemampuan berpikir kronologis adalah 0,315. Kedua nilai signifikansi tersebut melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05, menunjukkan bahwa penggunaan permainan garis waktu media dan kemampuan berpikir kronologis terdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Untuk memastikan apakah hubungan antar variabel bersifat linier atau non linier, digunakan teknik uji linearitas. Salah satu persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi dan korelasi adalah uji ini. Karena merupakan prasyarat untuk melakukan analisis korelasi dan regresi, para peneliti dalam studi ini menggunakan SPSS versi 25 untuk melakukan uji linearitas. Melalui uji linearitas ini, peneliti dapat memastikan bahwa cara kedua variabel berhubungan yang dipelajari diikuti oleh garis yang lurus atau linear, sehingga analisis statistik lanjutan dapat dilakukan secara tepat. Adapun hasil uji linearitas antara variabel penggunaan media timeline game dengan kemampuan berpikir kronologis disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Berpikir Kronologis * Media Timeline Game	Between Groups	(Combined)	140.212	17	8.248	1.380	.268
		Linearity	104.259	1	104.259	17.441	.001
		Deviation from Linearity	35.953	16	2.247	.376	.970
	Within Groups		89.667	15	5.978		

Berdasarkan hasil uji linear, deviasi signifikan ditemukan pada nilai linear 0,970. Nilai ini melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara penggunaan lingkungan pemrograman game dan kemampuan berpikir temporal. Hasil ini menunjukkan bahwa perubahan waktu bermain game dan penggunaan media tidak menyebabkan perubahan signifikan pada kemampuan berpikir temporal siswa.

3. Hasil Uji Hipotesis**a. Uji Regresi Linier Sederhana**

Uji ini digunakan untuk melihat sejauh mana variabel penggunaan media pembelajaran timeline game dapat mempengaruhi variabel kemampuan berpikir kronologis siswa. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program spss versi 25 agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan objektif. melalui uji regresi ini, peneliti dapat mengetahui arah pengaruh, besarnya pengaruh, serta signifikansi hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Temuan dari uji regresi linier sederhana dalam penelitian ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.520	2.669		4.692	.000
	Media Timeline Game	.199	.039	.673	5.072	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kronologis

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kronologis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “H0 Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah SMA Labschool Unesa 1 Surabaya. H1 Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan

berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah SMA Labschool Unesa 1 Surabaya". Persamaan regresi berikut ini diperoleh dari tabel analisis regresi linier sederhana: $Y = 12,520 + 0,199X$ Keterangan: Y = Kemampuan berpikir kronologis siswa X = Penggunaan media pembelajaran Timeline Game $12,520$ = Konstanta $0,199$ = Koefisien regresi Persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila penggunaan media Timeline Game bernilai nol, maka kemampuan berpikir kronologis siswa memiliki nilai sebesar $12,520$. Sementara itu, koefisien regresi sebesar $0,199$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan media Timeline Game akan meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa sebesar $0,199$ satuan. Koefisien regresi bernilai positif, yang berarti bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat searah. Analisis Koefisien Regresi Berdasarkan tabel Unstandardized Coefficients, diperoleh nilai koefisien B pada konstanta sebesar $12,520$, sedangkan nilai koefisien B pada variabel penggunaan media Timeline Game sebesar $0,199$. Nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua koefisien tersebut adalah $0,000$, yang berarti lebih kecil dari $0,05$. Dengan demikian, penggunaan media Timeline Game berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Berdasarkan hasil tersebut, "maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya".

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.673 ^a	.454	.436	2.013
a. Predictors: (Constant), Media Timeline Game				

Analisis Ringkasan Model: Hasil menunjukkan bahwa koefisien korelasi (R) adalah $0,673$. Hubungan antara penggunaan media Timeline Game dan kemampuan berpikir kronologis siswa termasuk dalam kategori kuat, menurut nilai ini, dan koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,454$. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Timeline Game memengaruhi $45,4\%$ variasi kemampuan berpikir kronologis siswa, dan faktor lain di luar variabel yang diteliti memengaruhi $29,8\%$.

b. Uji Pearson Correlation

Uji signifikansi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Timeline Game sebagai variabel bebas (X) dengan kemampuan berpikir kronologis siswa sebagai variabel terikat (Y). Melalui uji korelasi Pearson Product Moment peneliti tidak hanya dapat mengetahui keberadaan hubungan antara variabel X dan Variabel Y , tetapi juga dapat mengukur tingkat kekuatan hubungan tersebut, apakah termasuk kedalam kategori rendah, sedang, kuat, atau kuat. Uji ini juga mampu menentukan arah hubungan yang terjadi, apakah bersifat positif atau negatif. Apabila positif maka menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan media pembelajaran timeline game, maka semakin meningkat pula kemampuan berpikir kronologis siswa. Nilai signifikansi yang telah ditentukan kemudian dibandingkan dengan temuan uji signifikansi korelasi. Para peneliti menggunakan ambang batas signifikansi $0,05$ dalam penelitian ini. Nilai signifikansi yang lebih rendah menunjukkan adanya hubungan antara media pembelajaran timeline game dan kemampuan berpikir kronologis siswa. Berikut merupakan hasil uji Korelasi Product Moment:

Tabel 5 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Correlations			
		Media Timeline Game	Kemampuan Berpikir Kronologis
Media Timeline Game	Pearson Correlation	1	.673**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Kemampuan Berpikir Kronologis	Pearson Correlation	.673**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan tabel tersebut, Uji signifikansi hubungan antara penggunaan media pembelajaran Timeline Game dan kemampuan berpikir kronologis siswa mendapatkan nilai sebesar 0,00. Nilai ini lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran timeline game memiliki keterkaitan yang nyata dengan kemampuan berpikir kronologis siswa. Maka semakin baik penerapan media pembelajaran timeline game dalam pembelajaran semakin tinggi pula kemampuan siswa dalam memahami, mengurutkan dan menganalisis peristiwa berdasarkan kronologi waktu.

Berdasarkan tabel tersebut juga dapat dilihat juga hasil perhitungan nilai r hitung. Nilai r hitung merupakan koefisien korelasi yang menggambarkan arah hubungan antara dua variabel yang diteliti. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai r hitung sebesar 0,673. Berdasarkan nilai ini, pemanfaatan materi pembelajaran timeline game dan kemampuan berpikir kronologis siswa memiliki hubungan yang kuat. Dalam penelitian ini, nilai r tabel adalah 0,349. Nilai ini merupakan nilai pembanding yang diperoleh dari tabel distribusi nilai koefisien korelasi pearson berdasarkan jumlah sampel (n) dan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel dapat diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel yaitu r hitung $>$ r tabel ($0,673 > 0,349$). Dengan demikian, sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis korelasi maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Selain itu, besarnya nilai koefisien korelasi yang berada pada kategori kuat menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran timeline game memiliki keterkaitan yang erat dengan peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel termasuk dalam kategori kuat dan bersifat positif yang berarti semakin baik penggunaan media Timeline Game maka kemampuan berpikir kronologis siswa juga cenderung semakin meningkat.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa “penggunaan media pembelajaran Timeline Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menghasilkan persamaan $Y = 12,520 + 0,199X$, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media Timeline Game”. Nilai konstanta sebesar 12,520 mengindikasikan bahwa tanpa penggunaan media tersebut, kemampuan dasar berpikir kronologis siswa tetap berada pada nilai tersebut, sedangkan koefisien regresi sebesar 0,199 menunjukkan bahwa setiap

peningkatan penggunaan Timeline Game akan diikuti oleh peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa. Temuan ini menegaskan bahwa media Timeline Game berkontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media timeline atau garis waktu mampu memperjelas keterkaitan waktu antar peristiwa sejarah sehingga membantu siswa memahami alur sejarah secara runtut dan sistematis. Hal tersebut juga tampak dari hasil posttest, di mana siswa mampu mengurutkan peristiwa sejarah berdasarkan waktu secara tepat, bahkan terdapat siswa yang mampu menjawab seluruh soal pengurutan peristiwa dengan benar. Temuan ini sejalan dengan pendapat McNeill dan Krajick (dalam Daryanto, 2010) yang menyatakan bahwa media timeline membantu siswa mengorganisasi informasi sejarah dan memahami hubungan sebab-akibat antar peristiwa. Dukungan terhadap temuan tersebut terlihat pada capaian indikator C4 (menganalisis) yang menunjukkan persentase di atas 80% dengan capaian tertinggi mencapai 94,70%, yang menandakan bahwa siswa mampu mengaitkan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan konteks peristiwa global, khususnya Perang Dunia II. Selain itu, indikator C3 (menerapkan) memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu mengurutkan peristiwa sejarah secara tepat dan runtut. Temuan ini diperkuat oleh respon siswa yang menyatakan bahwa media Timeline Game memudahkan mereka dalam memahami dan menyusun peristiwa sejarah secara kronologis.

Secara kurikuler, hasil penelitian ini juga relevan dengan capaian pembelajaran sejarah jenjang SMA sebagaimana tertuang dalam SK BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 yang menekankan pengembangan pemahaman konsep waktu, kesinambungan peristiwa, serta hubungan sebab-akibat dalam konteks sejarah. Ditinjau dari fakta lapangan selama pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media Timeline Game menunjukkan perubahan yang cukup jelas pada aktivitas siswa di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok, saling berdiskusi untuk menentukan urutan peristiwa yang tepat, serta berani mengemukakan pendapat ketika terjadi perbedaan jawaban antar anggota kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional, di mana siswa tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas menyusun dan memverifikasi kronologi peristiwa sejarah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, guru dapat menjalankan tahapan pembelajaran secara sistematis mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup dengan persentase keterlaksanaan sebesar 95,45% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Media Timeline Game dinilai mudah digunakan dan tidak menyulitkan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran, meskipun terdapat satu kegiatan yang tidak terlaksana, yaitu penayangan video pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia karena keterbatasan waktu. Namun demikian, ketidakterlaksanaan kegiatan tersebut tidak mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan karena inti pembelajaran tetap tercapai melalui aktivitas permainan dan diskusi.

Apabila ditinjau dari perspektif teori kerucut pengalaman Edgar Dale, media timeline termasuk ke dalam kategori simbol visual yang berada pada bagian atas kerucut pengalaman, yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa bersifat lebih abstrak dibandingkan pengalaman langsung. Media pada tingkat ini berpotensi membatasi kedalaman pengalaman belajar apabila hanya digunakan sebagai alat visual pasif. Oleh karena itu, teori Edgar Dale tidak sepenuhnya dijadikan sebagai landasan utama dalam penelitian ini. Namun, fakta lapangan menunjukkan bahwa implementasi Timeline Game tidak hanya memanfaatkan timeline sebagai media visual, melainkan dikemas dalam bentuk permainan berbasis kelompok yang melibatkan aktivitas menyusun, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara langsung. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan tersebut menjadikan pengalaman belajar tidak lagi bersifat simbolik semata, tetapi mendekati pengalaman belajar langsung melalui interaksi

sosial dan kolaborasi. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa di kelas, baik selama diskusi kelompok maupun saat mereka mempresentasikan proyek kelompok mereka di depan kelas. Dengan demikian, meskipun secara teoritis timeline berada pada tingkat pengalaman abstrak menurut Edgar Dale, penerapan Timeline Game dalam penelitian ini mampu menurunkan tingkat keabstrakan tersebut dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Killi et al. (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar. Dengan demikian, efektivitas media Timeline Game dalam penelitian ini tidak hanya ditentukan oleh jenis medianya, tetapi juga oleh cara media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas.

Secara statistik, koefisien kualitas evaluasi sebesar 0,454 menunjukkan bahwa 45,4% keterampilan berpikir temporal siswa dipengaruhi oleh penggunaan lingkungan permainan temporal, sementara variasi yang tersisa disebabkan oleh faktor eksternal di luar studi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan garis waktu adalah lingkungan pembelajaran yang berguna dalam mengajarkan sejarah dan perlu diusulkan sebagai lingkungan pendidikan mutakhir untuk meningkatkan pengetahuan penalaran temporal siswa sekolah menengah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dianalisis, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan rumusan masalah pertama yaitu apakah terdapat efektivitas alat bantu pembelajaran Timeline Game terhadap kemampuan berpikir temporal siswa SMP di Surabaya Lab School Unesa 1. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara alat bantu pembelajaran Timeline Game dan kemampuan berpikir temporal siswa. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan korelasi yang signifikan secara statistik antara kedua variabel dengan koefisien korelasi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05). Di dalam uji korelasi pearson juga terdapat nilai koefisien korelasi (r) yang memiliki hasil sebesar 0,673 nilai ini berada sangat dekat dengan angka +1, yang dimana menunjukkan adanya hubungan yang positif yang kuat antara kedua variabel, yang berarti bahwa setiap kenaikan nilai satu variabel dapat mempengaruhi kenaikan nilai variabel yang lainnya. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan atau penerapan media Timeline Game maka semakin tinggi pula kemampuan berpikir kronologis siswa. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan penggunaan media Timeline Game benar-benar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa.
2. Mengenai pertanyaan kedua, yaitu sejauh mana penggunaan Timeline Game sebagai alat bantu pengajaran memengaruhi pemikiran kritis siswa, khususnya kemampuan penalaran temporal, analisis menunjukkan bahwa materi pengajaran ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan penalaran temporal siswa. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil tes. Berdasarkan hasil tes, model regresi, dan nilai signifikansi 0,000 (di bawah 0,05), dapat disimpulkan bahwa penggunaan game timeline memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan penalaran temporal siswa. Selain itu, persamaan regresi linier menunjukkan $Y = 12,520 + 0,199X$, persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap 1 satuan pada penerapan media Timeline Game akan meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa sebesar 0,199 satuan.

Dapat diketahui juga dari rumusan persamaan regresi linier, nilai koefisien regresinya bernilai positif, ini menandakan bahwa pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y bersifat positif searah, yaitu semakin tinggi kualitas dan pemanfaatan Timeline Game dalam pembelajaran maka semakin meningkat juga kemampuan berpikir kronologis siswa. Selain itu, Besarnya pengaruh dapat dilihat dari koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,454 atau 45,4%.

Angka ini menunjukkan bahwa 45,4% perubahan kemampuan berpikir kronologis siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Timeline Game. Sedangkan, sisanya yaitu 54,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian seperti gaya belajar siswa, motivasi belajar masing-masing individu siswa, atau lingkungan belajar siswa. Dengan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Timeline Game sangat efektif untuk meningkatkan dan membentuk pola pikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah.

Saran

1. Bagi Pengajar, media Pembelajaran Timeline Game dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah terutama pada materi yang menuntut pemahaman urutan peristiwa, hubungan sebab akibat dan analisis waktu.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, mengingat penelitian dalam skripsi ini merupakan pre-experimental dengan desain one-shot case study, peneliti berikutnya diharapkan dapat menggunakan desain pretest-posttest atau quasi-experiment untuk melihat perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. In Yogyakarta: Ombak Dua. Ombak Dua.
- Antopani, H. (2016). *PENGUNAAN MEDIA TIME LINE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH: Penelitian* repository.upi.edu. <http://repository.upi.edu/id/eprint/23540>
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program (Teori dan Praktek dalam Kontek Pendidikan dan Nonpendidikan)*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Hasbullah, H. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartodirdjo, S. (1992). *PENDEKATAN ILMU SOSIAL DALAM METODOLOGI SEJARAH*. Gramedia Pustaka Utama
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bintang Surabaya.
- Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah (Edisi Baru)*. Tiara Wacana.
- Ramli, M. (2012). *BUKU UTUH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. IAIN Antasari Press.
- Suardi, M. (2012). *PENGANTAR PENDIDIKAN TEORI DAN APLIKASI*. PT. INDEKS.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan (2nd ed.)*. Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tosepu, Y. A. (2022). *Pikir, Pikiran, Berpikir (Pengertian, Konsep, Fungsi, Macam, Tingkatan, dan Faktornya)*.

B. Jurnal

- Budi, Y., & Santosa, P. (2017). *PROBLEMATIKA DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN SEJARAH DI SEKOLAH MENEGAH ATAS KOTA DEPOK*. Tahun, 3(1), 31.
- Cooper, H. (2017). *History 5-11: A guide for teachers*. taylorfrancis.com. <https://doi.org/10.4324/9781315194875/history-5%E2%80%9311-hilary-cooper>
- Dara, M. C., & Setiawati, E. (2017). *Pengaruh penggunaan media timeline terhadap kemampuan berpikir kronologis pembelajaran sejarah di sman 2 metro*. HISTORIA: Jurnal Program Studi <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/733>

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2 Revisi). Dava Media.
- Fazillah, I. (2021). *Penggunaan Media Aplikasi Timeline Untuk Perkembangan Pembelajaran Sejarah Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Mas Pab 1 Sampali*. repository.uinsu.ac.id. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/14544>
- Gee, J. P. (2003). Learning about learning from a video game: Rise of nations. Retrieved August. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=e08f261b1d3388219f87ffd73cf6e8567e58f867>
- Hamara, A. (2019). *Pengaruh media pembelajaran Timeline terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Penelitian Quasi* digilib.uinsgd.ac.id. <https://digilib.uinsgd.ac.id/21340/>
- Hidayat, R. B. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TIME LINE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN* repository.upi.edu. <http://repository.upi.edu/id/eprint/37669>
- Iqbal, M., Winanda, A., Hanum Sagala, D., Rahmadani Ar Hasibuan, U., Islam Negeri Sumatera Utara Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2023). Peran Guru dalam Kebijakan Merdeka Belajar dan Implementasinya terhadap Proses Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pancur Batu. *Journal on Education*, 05(03).
- KEPALA BADAN STANDAR, K. D. A. P. K. P. K. R. D. T. (2022). *BSKAP Nomor 008/H/KR/2022* (Vol. 5733129, Issue 021).
- Kiili, K., Devlin, K., & Multisilta, J. (2015). Is game-based math learning finally coming of age. *International Journal of ...* https://families.brainquake.com/assets/pdf/IJSG_Editorial_2015.pdf
- Lorenc, J., Mrozowski, K., Oniszczyk, A., Staniszewski, J., & Starczynowska, K. (2013). How is chronological thinking tested? *Edukacja An Interdisciplinary Approach*, 1.
- MENTERI PENDIDIKAN, K. R. D. T. R. I. (2022). *Salinan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022*.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>