

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PEMINATAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IIS 1
SMA N 1 SANDEN BANTUL YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

E-JURNAL



**Oleh:
ERLINA INDRI PUJI ASTUTI
13406241043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PEMINATAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IIS 1
SMA N 1 SANDEN BANTUL YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

Penulis 1 : Erlina Indri Puji Astuti
Penulis 2 : M. Nur Rokhman, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
erlindri45@gmail.com

ABSTRAK

Kurang optimalnya minat belajar sejarah siswa menjadi permasalahan pada kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Bantul, Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat belajar sejarah melalui bermain jawaban serta mengetahui kelebihan dan kendala dalam implementasi model bermain jawaban saat diterapkan dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas X IIS 1 di SMA N 1 Sanden.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi dalam 2 siklus. Setiap siklusnya mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Pada siklus I penerapan model bermain jawaban didapatkan hasil observasi minat belajar sejarah peserta didik 70% dan angket sebesar 72,47% di atas indikator keberhasilan ≥ 65 . Kemudian pada siklus II dengan kolaborasi Ular Tangga Berhadiah hasil observasi minat 76,7% dan angket sebesar 79,58%. (2) Penerapan model bermain jawaban dalam pembelajaran sejarah peminatan memiliki kelebihan, yaitu peserta didik merasa senang dan menunjukkan sikap antusias, tidak bosan dalam belajar, bertambah wawasan materi, lebih aktif, berani berpendapat, melakukan sanggahan, berani maju ke depan dan berani bertanya. (3) Kendala dalam penerapan model bermain jawaban, yaitu dari segi waktu karena dilakukan setelah jam istirahat, kurang kondusifnya kelas, kurang maksimalnya kerjasama antar kelompok.

Kata kunci: Minat belajar, bermain jawaban, pembelajaran sejarah.

**THE IMPLEMENTATION OF THE ANSWER PLAYING LEARNING MODEL IN
SPECIALIZED HISTORY LEARNING TO IMPROVE THE LEARNING INTEREST
OF STUDENTS OF GRADE X OF SOCIAL SCIENCES 1 OF SMAN 1 SANDEN,
BANTUL, YOGYAKARTA, IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

Penulis 1 : Erlina Indri Puji Astuti
Penulis 2 : M. Nur Rokhman, M. Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
Erlindri45@gmail.com

ABSTRACT

Students' history learning interest which is not optimal becomes a problem in Grade X of Social Sciences 1 of SMA Negeri 1 Sanden, Bantul, Yogyakarta. This study aimed to investigate how to improve history learning interest through playing answers, the advantages, and the constraints in the implementation of the answer playing model when it was applied in history learning for students of Grade X of Social Sciences 1 of SMA Negeri 1 Sanden.

This was a Classroom Action Research (CAR) study implemented in 2 cycles. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection activities. The data were collected by observations, questionnaires, interviews, and documentation. The data trustworthiness was enhanced by source and technique triangulations. The data analysis used qualitative and quantitative techniques.

The results of the study were as follows. (1) History learning through the answer playing learning model was capable of improving students' history learning interest in Grade X of Social Sciences 1 of SMA Negeri 1 Sanden, Bantul, Yogyakarta, in the 2016/2017 academic year. In Cycle I, based on the observation, the application of the answer playing model answers showed the students' history learning interest by 70% and based on the questionnaire it was 72.47%, which was above the success indicator of > 65. Then in Cycle II, in collaboration with the prize snakes and ladders game, from the observation the interest was 76.7% and from the questionnaire it was 79.58%. (2) The advantages of the answer playing model were that students felt happy, showed enthusiastic attitudes, were not bored in learning, increased their insights of the materials, were more active, were brave to express opinions and arguments, and were willing to come to the front of the class and ask questions. (3) The constraints were related to time because it was done after the break time, the less conducive class, and the cooperation between groups which was not maximal.

Keywords: *learning interest, answer playing, history learning*

CATATAN:

Jika SMA Negeri 1 Sanden diterjemahkan, terjemahannya adalah Public Senior High School 1 of Sanden, disingkat Public SHS 1 of Sanden.

II. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak semata-mata pendidik menjelaskan dan yang dididik memperhatikan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam proses pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi. Agar dapat terjalin interaksi dibutuhkan adanya strategi dalam pengajaran. Strategi inilah yang kemudian akan mempermudah pendidik atau guru untuk dapat berinteraksi dengan siswa. Guru perlu belajar untuk mengetahui strategi-strategi yang harus dilakukan untuk mengatasi macam-macam sikap dan perilaku siswa supaya pembelajaran bisa lebih menarik. (Leo Agung dan Nunuk Suryani, 2012: 73)

Fakta yang peneliti dapatkan di kelas X IIS 1 SMA N 1 Sanden didapati guru jarang menerapkan strategi-strategi khusus untuk mengatasi tipe-tipe siswa yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, pembelajaran sejarah menjadi tidak menarik karena guru sangat monoton. Berdasarkan hasil observasi dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti lakukan, guru sejarah khususnya yang mengampu di kelas X IIS 1 SMA N 1 Sanden memang hanya menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi di mana guru menjadi sentral saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas menyebabkan siswa cenderung malas dan kurang memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran sehingga tidak terjalinlah interaksi antara keduanya secara maksimal. Pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi membuat siswa menjadi pasif.

Apalagi untuk jam pelajaran sejarah yang terbagi menjadi wajib dan sejarah peminatan dengan total 5 jam setiap minggunya. Khususnya untuk sejarah peminatan diperlukan waktu 3 x 45 menit setiap pertemuan dalam seminggu. Dapat dibayangkan jenuhnya siswa ketika pelajaran sejarah berlangsung jika guru hanya menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, pada awal pemilihan jurusan banyak dari mereka yang memilih jurusan MIA (IPA), akan tetapi *quota* untuk kelas MIA sudah terpenuhi. *Quota* yang terbatas ini membuat mereka yang nilai UN mata pelajaran IPA kalah saing masuk ke kelas IIS (IPS). Hal ini juga menjadi salah satu kenapa minat belajar sejarah terutama pada sejarah peminatan di kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden kurang optimal.

III. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk menjadi tahu, untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku baik sikap maupun kepribadian. R Gagne dalam buku yang ditulis oleh Ahmad Susanto (2015:1) mendefinisikan belajar sebagai proses di mana perilaku sebuah organisme berubah akibat dari pengalaman yang dia dapat. Menurut Hilgard (Suyono dan Hariyanto, 2014: 9-12) belajar adalah suatu proses dimana perilaku manusia akan muncul atau berubah terhadap adanya respon dari situasi. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui suatu pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi memiliki makna yang lebih luas dari pada itu, yaitu mengalami (Oemar Hamalik, 2015: 27).

2. Pembelajaran

Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar (Endang

Komara, 2014: 29). Dalam pembelajaran, motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar sangat diperlukan agar dapat terjalin interaksi sesuai apa yang diinginkan. Target keberhasilan pelajar dalam belajar dapat diukur dari perubahan sikap, dan kemampuan sikap siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang disuguhkan oleh pengajar akan lebih mudah mencapai target belajar siswa.

Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010: 13) menyimpulkan bahwa pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilakukan.
- d. Pelaksanaan pembelajaran harus terkendali baik dari isi, waktu, proses dan hasilnya.

3. Peminatan

Berdasarkan Permendikbud nomor 69 tahun 2013 kelompok peminatan memiliki tujuan (1) untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan minatnya dalam sekelompok matapelajaran sesuai dengan minat keilmuannya di perguruan tinggi, dan (2) untuk mengembangkan minatnya terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu.

“Matapelajaran pilihan terdiri atas pilihan akademik untuk antara Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah serta pilihan akademik dan vokasional untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Matapelajaran pilihan ini memberi corak kepada fungsi satuan pendidikan, dan didalamnya terdapat pilihan sesuai dengan minat peserta didik. Struktur ini menerapkan prinsip bahwa peserta didik merupakan subjek dalam belajar yang memiliki hak untuk memilih matapelajaran sesuai dengan minatnya.” (sumber: Permendikbud nomor 69 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas/MA)

4. Sejarah

Istilah sejarah diadopsi dari bahasa Arab yaitu *Syajarah* yang memiliki arti pohon kehidupan. Sebagai pohon, sejarah dimaksudkan sebagai awal dari segala peristiwa yang menjadi realitas masa kini. *Syajarah* sebagai pohon juga memiliki korelasi dengan *syajarah* sebagai keturunan atau asal-usul yang juga disebut sebagai silsilah. Silsilah disini biasanya ditulis untuk menuliskan keturunan raja-raja Inggris berawal dari bahasa Yunani Kuno yang berarti ilmu (Abdul Rahman Hamid dan Muhammad Saleh Majid, 2011: 3-4). Supardi (2011: 43) juga menuliskan bahwa kata *history* dalam bahasa Inggris berasal dari Bahasa Yunani Kuno “*istoria*” yang berarti ilmu.

5. Minat

a. Konsep Dasar Minat

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang mempunyai pengaruh besar terhadap prestasi. Pencapaian tinggi rendahnya prestasi belajar akan sangat dipengaruhi oleh minat siswa itu sendiri. Minat dapat timbul disebabkan keinginan seseorang akan suatu hal dalam hidupnya yang cenderung akan membuatnya senang dan bahagia (Dalyono, 2007: 56-57).

Minat menurut Slameto dalam Djaali (2008: 121) adalah suatu rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya. Minat dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Sardiman dalam buku yang ditulis oleh Ahmad Susanto (2015:57)

menjelaskan bahwa minat merupakan suatu kondisi yang akan terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhannya.

b. Cara meningkatkan minat

Sudarmono (1994: 65) menjelaskan ada beberapa langkah yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, yaitu.

1. Mengarahkan perhatian pada tujuan yang hendak dicapai.
2. Mengenai unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar.
3. Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana itu.
4. Pastikan tujuan belajar saat itu misalnya: menyelesaikan PR atau laporan.
5. Dapatkan kepuasan setelah menyelesaikan belajar.
6. Bersikap positif di dalam menghadapi kegiatan belajar.
7. Melatih kebebasan emosi selama belajar.

c. Faktor faktor yang mempengaruhi minat

Muhibbin Syah (2008: 132-138) menuliskan terdapat 3 faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang disebabkan dari dalam individu siswa tersebut. Faktor internal masih dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek fisiologis yang terdiri dari kondisi jasmani siswa serta aspek psikologis yang terdiri dari sikap, bakat, intelektual, dan motifasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang disebabkan dari luar individu tersebut. Biasanya faktor eksternal berupa lingkungan di mana siswa atau individu tersebut tinggal maupun bersosialisasi

3) Faktor Pendekatan Pelajar

Faktor pelajar merupakan faktor yang berasal dari bagaimana siswa dapat mempelajari materi pelajaran baik meliputi strategi maupun metode atau model yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti lebih cenderung menggunakan faktor pendekatan pelajar untuk meneliti minat siswa lebih dalam pada penelitian ini.

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti perkembangan fisik, mental, emosi dan egosentris; faktor eksternal seperti budaya; dan faktor pendekatan pelajar seperti kesiapan dari pendidik maupun yang dididik, dan kesempatan belajar.

d. Ciri-ciri Minat

Ciri-ciri minat dari para ahli antara lain: (1) Tidak lekas putus asa, (2) Tekun dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas, (3) Tidak cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin diberikan (4) Tidak memerlukan dorongan dari luar dan berusaha berprestasi sebaik mungkin (5) Mempunyai rasa suka dan senang terhadap sesuatu hal yang diminati sehingga ingin mendalami, (6) Senang dan rajin belajar, (7) Penuh semangat, (8) Senang memecahkan soal, (9) Selalu mempertahankan pendapat, (10) Melakukan sanggahan atau bantahan, (11) Mengajukan pertanyaan, (12) Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar mengajar baik langsung ataupun tidak langsung, (13) Berani maju ke depan sebagai demonstrator, (14) Adanya rasa tertarik dan lebih menyukai pada suatu hal yang menjadi minat dari pada yang lain, (15)

Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, (16) Mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.

6. Model Bermain Jawaban

a. Konsep Dasar Model

Abdul Aziz Wahab (2012: 52) menjelaskan model merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. SS Chauhan dalam Abdul Aziz Wahab juga menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat menciptakan situasi yang membuat siswa bisa berinteraksi. Good dan Travers dalam Wina Sanjaya (2015: 48) menjelaskan bahwa model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks dari suatu sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis dan lambang-lambang lainnya.

b. Konsep Dasar Bermain Jawaban

Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan model-model pembelajar yang berbeda dalam pengajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran Bermain Jawab yang dirancang untuk membantu siswa untuk berfikir kritis dan kreatif. Suryasiwa dalam website www.rijal09.com menjelaskan model bermain jawaban merupakan sebuah strategi untuk menjelajahi dunia dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui dan dari apa yang tidak diperbuat sampai mampu melakukannya. Media ini hanya memerlukan aktivitas siswa dan kreatifitas guru.

Model pembelajaran bermain jawaban akan membuat siswa merasa gembira. Siswa akan dihadapkan oleh suatu tantangan yang berupa masalah dan bersifat kompetisi. Selain itu, siswa juga akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang mereka pikirkan. Siswa mengekspresikan pengetahuan apa yang mereka miliki sekaligus memperoleh pengetahuan baru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Bermain Jawaban

Suryasiwa dalam www.rijal09.com menyebutkan kelebihan dari model pembelajaran bermain jawaban sebagai berikut.

- 1) Permainan jawaban merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan jawaban dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Suryasiwa juga menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pelaksanaan permainan jawaban biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
- 2) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan jawaban.

- 3) Permainan jawaban pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran, melainkan hanya sebagai selingan saja.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan dari model pembelajaran ini, peneliti dapat meminimalisir kekurangan dengan memahami langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan jauh-jauh hari sebelumnya.

d. Langkah-langkah Model Bermain Jawaban

Menurut Agus Suprijono (2009: 118) hal-hal yang harus dipersiapkandalam mengembangkan metode pembelajaran bermain jawaban adalah sebagai berikut.

- a. Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
- b. Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di atas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan.
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang telah dibuat pada langkah kedua sesuai kategori tertentu.
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong diberi tulisan nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- e. Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- f. Tempel atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas.

Setelah peneliti melakukan persiapan awal yang hanya dilakukan oleh guru, tahap selanjutnya akan dilakukan oleh peneliti dan siswa (Agus Suprijono, 2009: 118). Adapun tahap-tahap permainan dalam model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

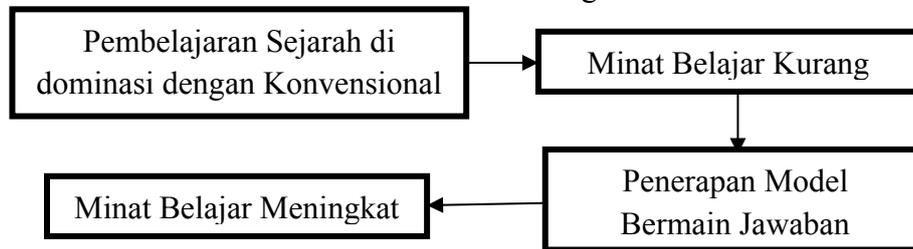
- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dalam setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- b. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan dengan jumlah yang sama.
- c. Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan memperkirakan berada di kantong yang manakah jawaban tersebut.
- d. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan selanjutnya diberikan kepada kelompok yang lain.
- e. Kegiatan di ulang hingga pertanyaan habis.
- f. Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang berkaitan dengan materi dalam permainan.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran sejarah yang didominasi dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi dirasakan siswa sangat membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa kehilangan semangat belajar. Kurang kondusifnya suasana kelas dan kurang kreativitas guru dalam menyampaikan materi menyebabkan minat belajar sejarah siswa kurang optimal. Banyak siswa yang asik berbicara dengan temannya, bermain *gadget*, dan tidur selama pembelajaran. Bahkan guru harus memanggil nama siswa agar mau maju ke depan kelas untuk mempresentasikan tugasnya. Ketika guru memberikan tugas siswa cenderung mengeluh. Beberapa siswa bahkan

tidak mengumpulkan tugas sampai batas akhir pengumpulan. Saat diskusi berlangsungpun siswa tidak aktif. Bahkan tidak ada siswa yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan, dengan demikian minat belajar yang diperoleh siswa pun kurang optimal.

Gambar 1. Kerangka Pikir



IV. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sanden Bantul, Yogyakarta yang beralamatkan di Murtigading, Sanden Bantul Yogyakarta. Dilakukan pada semester genap sampai dengan semester ganjil yaitu dimulai dari bulan Desember 2016 sampai bulan Mei 2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 1 SMA N 1 Sanden yang berjumlah 26 siswa. Alasan memilih kelas ini karena kelas ini paling bermasalah terhadap minat belajar. Hal ini dibuktikan dengan kurang optimalnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah baik saat pembelajaran berlangsung maupun dalam bentuk tugas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK. Menurut Kemmis dalam Wina Sanjaya (2015: 24) Jenis sumber data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi observasi, angket minat belajar, wawancara dengan guru wawancara dengan perwakilan siswa.

V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Sanden, Bantul, Yogyakarta

SMA Negeri 1 Sanden terletak di jalur transportasi Jogja-Sorobayan, 13 km sebelah selatan kota Bantul. Tepatnya berada dusun Ngentak, Murtigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta (diakses dari www.sman1sanden.sch.id). SMA Negeri 1 Sanden atau lebih dikenal dengan nama “sasayota” telah melahirkan prestasi-prestasi yang cukup membanggakan karena tenaga pengajar yang berkualitas dan berkompeten dibidangnya. Sistem yang digunakan di SMA Negeri 1 Sanden berstandar ISO sehingga menjadikan SMA Negeri 1 Sanden lebih terorganisir, rapi dan mudah dalam pelayanan. SMA Negeri 1 Sanden ini merupakan salah satu sekolah di Bantul yang menggagas wawasan lingkungan. Gagasan ini mendapat dukungan dalam berbagai upaya guna untuk menuju sekolah Adiwiyata dan Swaliba (sekolah berwawasan lingkungan dan mitigasi bencana). Sekolah ini memiliki green house yang di dalamnya terdapat tanaman bunga maupun sayuran. Dengan adanya green house ini diharapkan akan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap lingkungan hidup.

Visi SMA Negeri 1 Sanden adalah Unggul dalam prestasi, iman, taqwa, berkarakter dan berbudaya Indonesia serta berwawasan lingkungan. Sedangkan Misi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan mutu pelayanan dan pembelajaran bidang akademik maupun non-akademik.
- Meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan agama.
- Meningkatkan pengamalan nilai-nilai budaya dan karakter Indonesia.
- Meningkatkan kecintaan terhadap lingkungan hidup.

Adapun tujuan dari SMA N 1 Sanden dalam merealisasikan visi dan misinya adalah: Pengembangan Kurikulum SMA Negeri 1 Sanden yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

- a. Meningkatkan kualitas siswa sehingga mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- b. Meningkatkan kualitas siswa dalam pengamalan agama yang dianutnya
- c. Meningkatkan kualitas siswa sehingga menjadi insane yang berakhlak mulia dan berkepribadian Indonesia
- d. Meningkatkan kualitas peserta didik dalam kepedulian terhadap kelestarian lingkungan

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra-Tindakan

Kegiatan pra-tindakan sudah dimulai sejak kegiatan PPL bulan Juli-September 2016. Pertama, peneliti mengurus surat perizinan dari Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, yang kemudian dikirimkan kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) wilayah Provinsi DIY di Jalan Jendral Sudirman No.5 Yogyakarta yang berlokasi di timur Tugu Jogjakarta. Setelah itu peneliti mendapat surat rujukan yang ditukan kepada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga (Dikpora) Daerah Istimewa Yogyakarta yang beralamat di Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Baru setelah itu Dikpora mengeluarkan surat perizinan melakukan penelitian yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sanden

2. Penyusunan Rencana Tindakan

Penyusunan rencana tindakan dalam penelitian ini, dimulai dari membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 sesuai dengan materi. Guru (Bapak Sunaryono) bertindak sebagai observer yaitu mengisi lembar observasi setiap siklus. Selain guru terdapat observer lain yakni Ulfiani Murputiawati, mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNY angkatan 2013.

3. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas pada kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden menggunakan model bermain jawaban dilakukan dalam 2 siklus, pada siklus pertama diterapkan 2x pertemuan dan pada siklus kedua 1x pertemuan selama 3 jam pelajaran (45 menit x 3 jam). Jumlah total pertemuan siklus tersebut adalah 3x pertemuan yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Siklus I

Siklus satu dilakukan pada hari Kamis tanggal 30 Maret dan 6 April 2017 jam pelajaran ketiga atau pukul 08.30 WIB. Siklus satu dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x45 menit. Pada pertemuan pertama dihadiri 24 siswadan pertemuan kedua 25 siswa dari total 26 peserta didik.

Hasil pengamatan menunjukkan model bermain jawaban dapat meningkatkan minat belajar sejarah dan telah mencapai indikator keberhasilan $\geq 65\%$ yaitu sebesar 72,47%. Hal tersebut dapat dilihat pada angket yang dibagikan kepada peserta didik setelah tindakan atau pembelajaran yang dilakukan menggunakan model bermain jawaban yaitu 72,47%. Peningkatan tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi minat yang menunjukkan peningkatan minat belajar sejarah pada siklus I yaitu 70%.

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan juga terdapat beberapa kendala dalam penerapan model pembelajaran bermain jawabanyang pertama,

dari segi waktu karena penerapan model bermain jawaban dilakukan setelah istirahat sehingga beberapa peserta didik terutama laki laki terlambat masuk kelas. Kedua, kurang kondusifnya kelas karena pembagian kelompok yang dilakukan secara acak membuat peserta didik laki-laki tidak satu kelompok dengan teman dekatnya sehingga membuat mereka berjalan jalan. Ketiga, kurang maksimalnya kerjasama antar kelompok, beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang kurang terlalu bergantung kepada teman yang pandai sehingga membuat mereka yang kurang menjadi pasif. Keempat, siswa yang malas menjawab pertanyaan lebih memilih untuk maju dan mengambil jawaban daripada ikut menjawab pertanyaan. Kelima, kurang munculnya daya saing atau kompetisi antar kelompok karena tidak ada tujuan material. Usaha untuk mengatasi masalah tersebut yaitu melalui perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan melakukan kolaborasi dengan model pembelajaran ular tangga berhadiah. Melalui kolaborasi ini siswa yang kurang kondusif akan menjadi kondusif, daya saing atau kompetisi lebih meningkat melalui point dan hadiah, dan dilakukan *rolling* kepada siswa yang mengambil jawaban di kotak.

2) Siklus II

Siklus dua dilakukan pada hari Senin tanggal 20 April 2017 jam pelajaran ketiga atau pukul 08.30 WIB. Siklus kedua dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x45 menit yang dihadiri 24 siswa dari 26 peserta didik. Berbeda dengan siklus I, siklus II ini hanya dilakukan satu kali penerapan karena pada siklus I penerapan model bermain jawaban sudah benar. Siklus II dilakukan dengan tindakan-tindakan sebagai berikut:

Hasil angket menunjukkan bahwa model bermain jawaban yang berkolaborasi dengan Ular Tangga Berhadiah pada siklus II dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik menjadi 79,58%. yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebelumnya pada siklus I hasil angket minat belajar sejarah sebesar 72,47% dan termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dalam siklus II ini terdapat peningkatan sebesar 7,11%. Pencapaian siklus II sudah berhasil karena sudah mencapai kriteria lebih dari nilai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 65\%$. Hasil presentase ini diperoleh dari pengisian lembar angket minat yang dilakukan oleh peserta didik kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden. Sedangkan untuk hasil observasi minat belajar pada siklus II menunjukkan angka 76,7% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil observasi minat siklus II meningkat 6,7% dari siklus I yaitu 70%. Hasil ini didapat dari lembar observasi yang diisi oleh guru dan observer peneliti saat tindakan siklus II. Proses pembelajaran dengan model bermain jawaban yang berkolaborasi dengan model ular tangga berhadiah telah menunjukkan hasil yang lebih optimal.

C. Pembahasan

1. Implementasi Model Pembelajaran Bermain Jawaban dalam Pembelajaran Sejarah Peminatan untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Tahun Ajaran 2016/2017.

Pada siklus I, peneliti melakukan 2 kali pertemuan dalam penerapan model bermain jawaban. Peneliti menjelaskan langkah-langkah model bermain jawaban, kemudian peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang untuk berdiskusi dan dilanjut dengan bermain jawaban. Secara umum siklus I berjalan dengan lancar meskipun berdasarkan hasil refleksi

masih terdapat beberapa permasalahan. Pelaksanaan siklus I sudah menunjukkan adanya keberhasilan yaitu dengan presentase 72,47% pada hasil angket dan 70% pada hasil observasi dengan indikator keberhasilan $\geq 65\%$.

Pada siklus II, peneliti menggunakan model bermain jawaban yang dikolaborasikan dengan ular tangga berhadiah. Tujuan berkolaborasi dengan ular tangga berhadiah tersebut yaitu agar peserta didik lebih kondusif, semua dapat turut aktif, tertarik dan berminat untuk memenangkan permainan. Pelaksanaan siklus II sudah lebih baik dari siklus sebelumnya, telah menunjukkan perbaikan dari siklus I. Hasil pelaksanaan siklus II dapat lebih meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. Dapat diketahui bahwa hasil persentase minat sebesar 79,58% dan hasil observasi sebesar 76,7% yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu penelitian dihentikan karena telah melebihi indikator pada siklus I dan minat sudah meningkat dengan baik.

2. Kelebihan dalam Implementasi Model Bermain Jawaban dalam Pembelajaran Sejarah Peminatan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Tahun Ajaran 2016/2017.

- 1) Peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Penerapan model bermain jawaban membuat suasana yang berbeda dalam belajar sejarah yaitu belajar sejarah menggunakan permainan sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar.
- 3) Menambah wawasan peserta didik karena mendapat pertanyaan-pertanyaan yang tak terduga dan tidak terpaku pada bacaan dalam LKS.
- 4) Peserta didik menjadi lebih berpartisipasi secara aktif, terlihat ketika peserta didik yang berani berpebdapat, melakukan sanggahan atau bantahan, berani maju ke depan sebagai demonstrator dan berani bertanya jika menemukan hal baru.

3. Kendala dalam Implementasi Model Bermain Jawaban dalam Pembelajaran Sejarah Peminatan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Tahun Ajaran 2016/2017.

- 1) Dari segi waktu, karena penerapan model bermain jawaban dilakukan setelah jam istirahat membuat beberapa peserta didik terutama laki laki terlambat masuk kelas.
- 2) Kurang kondusifnya kelas karena pembagian kelompok yang dilakukan secara acak membuat peserta didik laki-laki tidak satu kelompok dengan teman dekatnya sehingga membuat mereka berjalan jalan.
- 3) Kurang maksimalnya kerjasama antar kelompok, beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang kurang terlalu bergantung kepada teman yang pandai sehingga membuat mereka yang kurang menjadi pasif.

D. Pokok Temuan Penelitian

1. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka penerapan model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden menjadi lebih optimal.
2. Melalui perubahan perlakuan dalam pembelajaran sejarah peminatan, semua peserta didik dituntut untuk aktif bekerjasama karena semua peserta didik dituntut untuk berpendat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Penerapan model pembelajaran bermain jawaban untuk meningkatkan minat belajar pada siklus I didapatkan hasil observasi minat belajar sejarah peserta didik 70% dan angket sebesar 72,47%. Kemudian pada siklus II hasil observasi minat 76,7% dan angket sebesar 79,58% setelah dikolaborasikan dengan model

pembelajaran ular tangga berhadiah dan termasuk dalam kategori tinggi dengan indikator $\geq 65\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik setelah diterapkannya model bermain jawaban pada siklus I dan dikolaborasikan dengan ular tangga berhadiah pada siklus II meningkat.

4. Kelebihan dalam penerapan model pembelajaran bermain jawaban adalah menambah wawasan peserta didik karena pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tak terduga dan tidak terpaku pada bacaan LKS. Selain itu juga peserta didik lebih berani berpendapat, melakukan sanggahan, berani bertanya jika menemukan hal baru dan berani maju ke depan kelas tanpa disuruh.

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah peminatan di kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Pada siklus I penerapan model bermain jawaban didapatkan hasil observasi minat belajar sejarah peserta didik 70% dan angket sebesar 72,47%. Peserta didik merasa senang, tidak bosan, dan semangat dalam memecahkan soal. Kemudian pada siklus II hasil observasi minat 76,7% dan angket sebesar 79,58%. Penerapan model bermain jawaban pada siklus II peneliti kolaborasikan dengan model pembelajaran ular tangga berhadiah. Kolaborasi ini berhasil mendorong peserta didik untuk lebih kondusif, aktif, lebih tertarik dan lebih berminat untuk memenangkan permainan. Pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017, dan akan lebih optimal bila dikolaborasikan dengan Ular Tangga Berhadiah.
2. Penerapan model bermain jawaban dalam pembelajaran sejarah peminatan memiliki beberapa kelebihan, yaitu peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran, penerapan model bermain jawaban membuat suasana yang berbeda dalam belajar sejarah yaitu belajar sejarah menggunakan permainan sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar, menambah wawasan peserta didik karena mendapat pertanyaan-pertanyaan yang tak terduga dan tidak terpaku pada bacaan dalam LKS, peserta didik menjadi lebih berpartisipasi secara aktif, terlihat ketika peserta didik yang berani berpendapat, melakukan sanggahan atau bantahan, berani maju ke depan sebagai demonstrator dan berani bertanya jika menemukan hal baru.
3. Penerapan model bermain jawaban juga memiliki beberapa kendala, yaitu dari segi waktu, karena penerapan model bermain jawaban dilakukan setelah jam istirahat membuat beberapa peserta didik terutama laki laki terlambat masuk kelas, kurang maksimalnya kerjasama antar kelompok, beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang kurang terlalu bergantung kepada teman yang pandai sehingga membuat mereka yang kurang menjadi pasif.
1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam pembelajaran di semua mata pelajaran.
 - b. Diharapkan sekolah mampu mengembangkan dan memfasilitasi pelatihan model, metode, teknik, dan strategi mengajar guru yang kemudian diterapkan dalam pembelajaran sehingga guru dapat berinovasi saat proses pembelajaran berlangsung.

- c. Sekolah memberikan apresiasi kepada guru yang berprestasi agar mampu bersaing dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang kondusif, menarik dan menyenangkan agar siswa tidak bosan.
 - b. Guru seharusnya lebih kreatif dalam berinovasi menerapkan model atau metode pembelajaran agar peserta didik merasa senang dengan pelajaran.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik sebaiknya lebih disiplin dengan waktu.
 - b. Peserta didik sebaiknya membudayakan untuk membaca buku sagar wawasannya lebih luas.
Peserta didik seharusnya lebih bisa menghargai guru.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdul Aziz Wahab, (2012), *Metode dan Model-Model Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Abd Rahman Hamid, (2014), *Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.
- Abd Rahman Hamid, Muhammad Saleh Madjid, (2011), *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.
- Abu Achmadi, Cholid Narbuko, (2012), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Susanto, (2015), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Agus Salim, (2006), *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Yogyakarta: Tiara Kencana.
- Agus Suprijono, (2009), *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aman, (2011), *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, Suharsimi dkk, (2009), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalyono, (2007), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, (2008), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang Artiati Suhesti, (2006), *Sang Guru: Peta Ringkasan Hubungan Guru-Murid di Pelbagai Tradisi*, Yogyakarta: Ekspresi Buku.
- Endang Komara, (2014), *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, Bandung: Refika Aditama.
- Eveline Siregar, Hartini Nara, (2010), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Haris Herdiansyah, (2010), *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Hariyanto, Suyono, (2014), *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kuntowijoyo, (2005), *Pegantar Ilmu Sejarah*, Bandung: Bentang.
- Leo Agung, Nunuk Suryani, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak.
- Lexy J. Moleong, (1988), *Metodologi penelitian kualitatif*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miftahul Huda, (2014), *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miles, Huberman, (1992), *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Miles, Huberman, (1992), *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press.
- Muhibbin Syah, (2008), *Psikologi Belajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik, (1015), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Riduwan, (2013), *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Jawa Barat: ALFABETA.
- S.K. Kochhar, (2008), *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*, Jakarta: Grasindo.
- Slameto, (2003), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Renika Cipta.
- Sugihartono, (2013), *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suharjono, Supardi, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi, (2011), *Dasar-dasar Ilmu Sosial*, Yogyakarta: Ombak.
- Susilo, (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Suyono, Hariyanto, (2014), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tatang, (2013), *Managemen Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press.
- Taufik Tea, (2009), *Inspiring Teaching: Mendidik Penuh Inspirasi*, Jakarta: Gema Insani.
- Wina Sanjaya, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Kencana.

Jurnal:

- Yettie Wandansari, (2004), "Peran Dukungan Orang Tua dan Guru Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Berbakat Intelektual", *Provitae*, Vol 1, No 1, Jakarta: Obor.

Internet:

- Rijal09, (2016), *Pengertian Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban*, tersedia dalam www.rijal09.com, diakses pada tanggal 15 Desember 2016.
- NN, Sejarah SMA Negeri 1 Sanden, tersedia dalam www.sman1sanden.sch.id, diakses pada tanggal 10 Mei 2017.

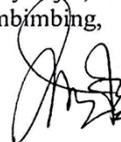
Reviewer



Dr. Aman, M. Pd.
19741015 200312 1 001

Yogyakarta, 21 Agustus 2017

Menyetujui,
Pembimbing,



M. Nur Rokhman, M. Pd
19660822 199203 1 002