

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERHADIAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SEJARAH WAJIB PESERTA DIDIK
KELAS XI MIA 3 SMA N 2 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

E-JURNAL



Oleh:
Teguh Nur Salim
NIM. 13406241044

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

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERHADIAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SEJARAH WAJIB PESERTA DIDIK
KELAS XI MIA 3 SMA N 2 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Penulis 1: Teguh Nur Salim
Penulis 2: M. Nur Rokhman, M. Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
Teguh.armyutd@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI MIA 3 SMAN 2 Yogyakarta belum optimal. Tujuan penelitian adalah mengetahui bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI MIA 3 SMAN 2 Yogyakarta dengan penerapan model Ular Tangga Berhadiah.

Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis Taggart dan terjadi dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Validitas data melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI MIA 3 SMAN 2 Yogyakarta TA 2016/2017. Berdasarkan hasil angket penerapan model Ular Tangga Berhadiah pada siklus I dihasilkan rata-rata minat belajar peserta didik sebesar 77,85%. Pada siklus II hasil angket mengalami peningkatan sebesar 79,6%; Dengan demikian, penerapan model Ular Tangga Berhadiah lebih optimal jika ditambah perlakuan dengan 2 hadiah untuk dua kelompok pemenang (2) Kelebihan penerapan model Ular Tangga Berhadiah yaitu peserta didik lebih senang dan antusias, peserta didik tidak bosan dalam belajar dan peserta didik lebih aktif serta bersemangat mengikuti pembelajaran, (3) Kendala yang dihadapi yaitu menuntut waktu yang cukup panjang, model Ular Tangga Berhadiah tidak bisa digunakan dalam beberapa waktu yang berkelanjutan, maksimal 2 atau 3 secara beruntun karena mengakibatkan peserta didik jenuh serta bosan dan pemberian hadiah berupa makanan ringan pada setiap siklus membutuhkan biaya yang cukup mahal sehingga memberatkan guru atau peneliti

Kata kunci : Minat belajar, Ular Tangga Berhadiah

**THE IMPLEMENTATION OF THE PRIZE SNAKES-AND-LADDERS
LEARNING MODEL TO IMPROVE THE COMPULSORY HISTORY
LEARNING INTEREST OF STUDENTS OF GRADE XI OF MIA 3 OF SMAN
2 YOGYAKARTA IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

Teguh Nur Salim
13406241044

ABSTRACT

Students of Grade XI of MIA 3 of SMA Negeri 2 Yogyakarta in history learning have not been optimal in terms of their learning interest. This study aimed to investigate how to improve students' learning interest in history learning in Grade XI of MIA 3 of SMA Negeri 2 Yogyakarta through the application of the prize snakes-and-ladders learning model.

This was a classroom action research (CAR) study using Kemmis and McTaggart's model, consisting of two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The data were collected by questionnaires, observations, and interviews. The data validity was enhanced by technique and source triangulation. The data analysis used qualitative and quantitative analysis techniques.

The results of the study were as follows. (1) History learning using the prize snakes-and-ladders learning model improved the learning interest of students of Grade XI of MIA 3 of SMA Negeri 2 Yogyakarta in the 2016/2017 academic year. This was based on the results of the questionnaire on the application of the prize snakes-and-ladders learning model in Cycle I; the students' average learning interest was 77.85%. Then, in Cycle II, the questionnaire results showed that it improved to 79.6%. Therefore, the application of the prize snakes-and-ladders learning model was more optimal when it was supplemented by a treatment with 2 rewards for two groups of winners. (2) The strengths of the application of the prize snakes-and-ladders learning model were that the students were more joyful and enthusiastic, they were not bored of learning, and they were more active and enthusiastic to attend learning. (3) The constraints were that it took longer time, the prize snakes-and-ladders learning model could not be used in several consecutive time slots with a maximum of 2 or 3 consecutively, it made students tired and bored, and the provision of rewards in the form of snacks in each action cycle needed relatively much fund so that it made the teacher or researcher have a burden.

Keywords: *Learning Interest, Prize Snakes-and-Ladders*

CATATAN

1. MIA 3 diterjemahkan, terjemahanannya adalah Mathematics and Natural Sciences 3, disingkat MNS 3.
2. SMA Negeri 2 Yogyakarta diterjemahkan, terjemahanannya adalah Public Senior High School 2 of Yogyakarta, disingkat Public SHS 2 of Yogyakarta.

I. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang sangat penting dipelajari oleh generasi penerus bangsa (Kuntowijoyo, 2005: 18). Pembelajaran sejarah saat ini masih dianggap sebelah mata dibandingkan pelajaran lainnya. Sebenarnya tidak ada satu pun mata pelajaran yang tidak disukai atau tidak diminati oleh peserta didik jika guru dapat menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran (Zainal Aqib dan Ari Muradlo, 2016: 18). Minat sendiri merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh atau tanpa dorongan dari luar (Slameto, 2010: 180). Kurangnya minat belajar sejarah juga disebabkan oleh penerapan metode yang digunakan oleh guru terlalu monoton, yaitu dengan metode ceramah, diskusi dan presentasi, hal senada terjadi di SMA Negeri 2 Yogyakarta. Penulis mengambil subyek penelitian di SMA Negeri 2 Yogyakarta tepatnya di kelas XI MIA 3 dikarenakan kelas tersebut memiliki minat belajar sejarah yang masih belum optimal.

Peneliti melakukan observasi berupa pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ratnawati selaku guru mata pelajaran sejarah dan salah satu peserta didik di kelas XI MIA 3 yang mengatakan bahwa minat belajar sejarah peserta didik masih kurang dibandingkan mata pelajaran lain. Hal tersebut ditandai seperti saat ujian banyak yang tidak belajar karena lebih memprioritaskan untuk belajar mata pelajaran yang lain dan saat pembelajaran sejarah berlangsung, ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Peserta didik menganggap pelajaran sejarah membosankan dan metode yang digunakan monoton seperti ceramah dan diskusi. Selain itu, observasi sewaktu Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) penulis pada tanggal 15 Juli sampai 15 September di SMA Negeri 2 Yogyakarta berupa hasil pengamatan saat mengajar di kelas.

Minat belajar sejarah peserta didik harus ditingkatkan dengan cara guru harus dituntut lebih kreatif tidak hanya menggunakan metode diskusi dan ceramah saja agar peserta didik tidak bosan dan materi dapat tersampaikan dengan baik yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik yaitu dengan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah. Peneliti menggunakan model Ular Tangga Berhadiah dikarenakan peneliti menganggap model bermain ini menarik minat belajar dan dapat membuat peserta didik lebih aktif di kelas. Hadiah sendiri diberikan agar merangsang dan menarik peserta didik agar minat belajar sejarah dapat lebih optimal.

II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Konsep Dasar Belajar

Menurut Hamdani (2010: 21-22) belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan. Sebagai contoh yaitu dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto 2012: 9). Berdasarkan definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sengaja seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang bertujuan untuk merubah perilakunya untuk menjadi lebih baik berdasarkan pengalaman dengan lingkungannya.

2. Konsep Dasar Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala 2011: 62) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada sumber belajar. Corey (dalam Syaiful Sagala, 2011: 61) berpendapat bahwa pembelajaran ialah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

3. Konsep Dasar Sejarah

Menurut Sidi Gazalba sejarah merupakan gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kepahaman tentang apa yang telah berlalu itu (Aman, 2011: 15). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sejarah dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang digunakan untuk mengkaji gambaran atau peristiwa pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di masa kini maupun masa yang akan datang.

4. Konsep Dasar Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dapat diartikan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai suatu proses perubahan dan perkembangan masyarakat dan dunia dari masa lalu hingga masa kini. Orang tidak akan belajar sejarah kalau tidak ada manfaat yang diperoleh dalam suatu pembelajaran. Kenyataannya bahwa sejarah terus ditulis orang, disemua peradaban dan sepanjang waktu cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu. (Kuntowijoyo, 1995: 20). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses belajar mengkaji dan mempelajari gambaran dan peristiwa masa lampau yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang.

5. Konsep Dasar Minat Belajar

Minat merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu hal yang disenanginya. Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010:180). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan peserta didik pada suatu mata pelajaran tertentu dengan kesadaran tanpa paksaan.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Crow and Crow yang dikutip (Dimiyati Mahmud, 2001:56) yang menyebutkan bahwa ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat seseorang yaitu: (1) Faktor dorongan yang berasal dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan, (2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dari seseorang dapat didorong dari motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan lingkungan dimana mereka berada, (3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau obyek tertentu.

7. Ciri-ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar menurut para ahli dapat disimpulkan yaitu: (1) Melakukan sesuatu dengan senang hati, (2) Mengajukan pertanyaan, (3) Tidak lekas putus asa, (4) Senang memecahkan soal, (5) Tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, (6) Melaksanakan sesuatu tanpa ada paksaan, (7) Melakukan sanggahan atau bantahan, (8) Melakukan sesuatu terbit dari lubuk hati, (9) Berani maju ke depan sebagai demonstrator, (10) Mengumpulkan tugas tepat pada waktunya bahkan selesai lebih awal dari waktu yang telah ditentukan, (11) Berpartisipasi pada

proses kegiatan belajar mengajar baik langsung maupun partisipasi tidak langsung, (12) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, (13) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus), (14) Keputusan diambil dengan mempertahankan seluruh kepribadian, (15) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.

8. Konsep Dasar Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, 2016: 2). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sedangkan strategi lebih menekankan pada penerapannya di kelas sehingga model-model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan pada kegiatan perancangan kegiatan yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada peserta didik. Jadi model pembelajaran cenderung perspektif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran sangat diperlukan sebagai pemandu proses belajar secara efektif.

9. Konsep Dasar Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145) Permainan ular tangga masih diminati oleh anak-anak karena permainan ini sangat sederhana dan tidak memerlukan tempat yang luas (Sri Mulyani, 2013: 121). Berdasarkan uraian pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan Ular Tangga adalah permainan dengan papan dan dadu yang menggunakan bidak atau pion untuk menjalankannya.

10. Konsep Dasar Berhadiah

Hadiah merupakan sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yaitu mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 1990: 182). Dari pengertian di atas, dapat diambil satu kesimpulan bahwa berhadiah adalah pemberian hadiah yang merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan.

11. Konsep Dasar Ular Tangga Berhadiah

Model Ular Tangga Berhadiah sama dengan permainan Ular Tangga biasa yaitu adalah model pembelajaran permainan dengan papan dan dadu yang menggunakan bidak atau pion untuk menjalankannya, namun terdapat inovasi berupa pemberian hadiah untuk juara atau pemenang dalam permainan. Hadiah ini digunakan agar merangsang dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Strategi ini peserta didik juga dilatih untuk aktif dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat kuis kelompok. Cara ini merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

12. Langkah-langkah Model Ular Tangga Berhadiah

Langkah-langkah model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah sebagai berikut: (1) Menggunakan banner 1,5 m persegi, dadu, dan bidak/pion, hadiah, laptop dan lcd proyektor dan *booklet* (2) Banner ditempelkan disebelah proyektor dengan lakban, bidak ditempelkan dengan *doubletape*, (3) Setiap kotak di papan Ular Tangga terdapat pertanyaan, (4) Pertanyaan dimunculkan di lcd menggunakan proyektor, file berupa *power point*, (5) *Booklet* dibagikan kepada peserta didik untuk belajar dan berdiskusi, setelah permainan akan dimulai, *booklet* ditarik untuk sementara waktu dan meminta peserta didik memasukan semua buku ke dalam tas, (6) Peserta didik dibagi 4 kelompok dan tiap kelompok harus ada satu orang untuk maju ke depan menjalankan bidak dan mengocok dadu, sementara itu teman-teman yang dibelakang bertugas menjawab pertanyaan, (7) Jika mendapatkan tangga maka akan naik sedangkan jika mendapatkan ular maka akan turun. Jika salah dalam menjawab pertanyaan akan kembali kebelakang satu kotak, jika benar akan tetap berada di kotak tersebut, (8) Pemenangnya ialah kelompok dengan bidak yang berada di kotak paling akhir atau paling tinggi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, (9) Pemenang akan mendapatkan hadiah dan poin tersendiri.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Bener No.30, Bener, Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dimulai dengan penyusunan proposal pada bulan Januari 2017 sampai dengan penyusunan laporan pada bulan Mei 2017. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Sumber data yang digunakan adalah guru sejarah, dan perwakilan peserta didik kelas XI MIA 3 yang diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa

dokumentasi, wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan tercapai jika skor rata-rata minat peserta didik lebih dari 75 (≥ 75) sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran sejarah wajib.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

SMA Negeri 2 Yogyakarta merupakan sekolah dengan akreditasi A yang beralamat di Bener, Tegalrejo, Yogyakarta. Sekolah SMA Negeri 2 Yogyakarta dibangun di atas sebuah lahan seluas 9567 m² dan dengan luas bangunan 3311 m² (Selayang Pandang, 2015: 3). Sekolah ini berbatasan dengan ASMI Santa Maria dan Akademi Keperawatan Notokusumo di sebelah selatan, Perumahan Kuantum Regency 2 di sebelah barat, SD Negeri Bener di sebelah utara, dan kampung Bener, Tegalrejo di sebelah timur.

Visi yang dimiliki SMA Negeri 2 Yogyakarta adalah Unggul dalam Iman, Taqwa, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Cerdas dan Berakhlak Mulia serta Siap Berkompetisi di Dunia Global. Adapun misi yang dilakukan untuk meraih visi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mendidik peserta didik agar beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- b. Mendidik peserta didik agar memiliki kecerdasan intelektual, emosional, spiritual.
- c. Mendidik peserta didik agar memiliki wawasan kemasyarakatan dan kebangsaan serta memiliki kepekaan sosial yang tinggi.
- d. Melaksanakan pembelajaran yang profesional dan efektif agar peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai bakat dan potensinya secara optimal dalam bidang akademik maupun non akademik sehingga mampu berkompetisi di era global.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia, berbahasa Jawa, berbahasa Inggris dan berbahasa asing lain serta dalam bidang IPTEK, olahraga, seni dan budaya.
- f. Mengembangkan sistem kelembagaan, organisasi, manajemen administrasi, budaya saling mendukung kerja, serta mengembangkan sumber daya manusia warga sekolah guna mewujudkan sekolah yang dinamis, dan berprestasi.
- g. Menciptakan akademik atmosfir iklim kerja yang harmonis, budaya santun, dan budaya tertib serta saling hormat antarwarga sekolah, orangtua dan masyarakat sekitar (Nurul Ahmadi, <https://www.sman2jogja.sch.id/home/readmore/10/visi-misi>, diakses 14 mei 2017 pukul 19:00 WIB).

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra-Tindakan

Kegiatan pra-tindakan yang dilakukan peneliti berupa perizinan dan diskusi dengan guru sejarah SMA N 2 Yogyakarta, kemudian mengurus surat perizinan sesuai procedural pemerintahan kota Yogyakarta. Kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara pra-tindakan dengan guru sejarah dan beberapa peserta didik kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta serta melakukan observasi pembelajaran di kelas. Setelah melakukan observasi dengan mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian peneliti menyebarkan lembar angket pra-siklus untuk mengetahui tinggi/rendahnya minat belajar sejarah peserta didik di kelas XI MIA 3.

2. Penyusunan Rencana Tindakan

Kegiatan ini berupa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar agar model pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan baik dan lancar hingga akhir pertemuan. Peneliti dan guru sejarah juga menentukan materi yang akan disampaikan pada setiap siklusnya.

3. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta menggunakan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap tindakan terdiri dari 1x pertemuan selama 2 jam pelajaran (45 menit x 2). Jumlah total pertemuan dalam tindakan tersebut adalah 2x pertemuan yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 1 pertemuan selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2x 45 menit. Siklus ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 3 April 2017 jam pelajaran pertama atau pukul 07:15 WIB. Materi yang disampaikan antara lain “Proses pembentukan pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)” yang dihadiri oleh 32 peserta didik dari jumlah total 33 peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru sejarah pada siklus I, model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah berjalan dengan lancar walaupun terdapat beberapa kendala yaitu dari segi waktu karena dilakukan pada jam pelajaran pertama, terdapat beberapa peserta didik yang datang terlambat. Selain itu juga dalam hal kerjasama kelompok, masih ada beberapa peserta didik yang tergantung dengan temannya yang lebih pandai.

Pada siklus I ini, hasil angket minat belajar peserta didik dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siklus I

	Siklus I
Skor	77,85%
Kategori	Tinggi

Hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan dalam kategori tinggi yaitu dengan skor 77,85% dengan indikator $\geq 75\%$. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa penerapan mode pembelajaran Ular Tangga Berhadiah siklus I telah berhasil meningkatkan minat. Hasil ini diperoleh dari pengisian lembar angket minat peserta didik yang dilakukan oleh peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta. Pelaksanaan siklus I dalam pembelajaran hanya menggunakan satu hadiah untuk satu kelompok pemenang.

b. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam pertemuan selama 2 jam pelajaran yaitu 2x 45 menit. Siklus ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 17 April 2017 jam pertama atau pukul 07:15 WIB. Materi yang disampaikan antara lain Kedatangan Sekutu ke Indonesia dan Perang Keemerdekaan dan dihadiri 30 dari total 33 peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru sejarah pada siklus II, model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah berjalan dengan lancar.

Pada siklus II ini, hasil angket minat belajar peserta didik dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Siklus II

	Siklus II
Skor	79,6%
Kategori	Tinggi

Pelaksanaan siklus II dalam pembelajaran menggunakan dua hadiah untuk dua kelompok pemenang Hasil angket siklus II adalah 79,6% yang termasuk dalam kategori tinggi dan terdapat peningkatan sebesar 1,75% dari siklus I. Pencapaian siklus II sudah berhasil karena sudah mencapai kriteria lebih dari nilai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah siklus II lebih optimal dalam meningkatkan minat belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian dihentikan karena telah

melampaui kriteria indikator keberhasilan dan peneliti merasa cukup dalam mengambil data.

C. Pembahasan

Hasil analisis dari penelitian yang dilakukan dengan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Implementasi Model Ular Tangga Berhadiah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Wajib Peserta Didik Kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Implementasi model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah wajib kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada minat belajar sejarah peserta didik. Pada siklus I, peneliti menggunakan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dengan satu hadiah untuk satu kelompok pemenang. Pada siklus I, didapatkan hasil prosentase minat belajar sejarah sebesar 77,85% dengan indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa penerapan mode pembelajaran Ular Tangga Berhadiah siklus I telah berhasil meningkatkan minat.

Pelaksanaan siklus II dalam pembelajaran menggunakan dua hadiah untuk dua kelompok pemenang. Hasil angket siklus II adalah 79,6% yang termasuk dalam kategori tinggi dan terdapat peningkatan sebesar 1,75% dari siklus I. Pencapaian siklus II sudah berhasil karena sudah mencapai kriteria lebih dari nilai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah siklus II dengan 2 hadiah lebih optimal dalam meningkatkan minat belajar. Berdasarkan uraian data-data diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih optimal bila ditambah perlakuan dengan 2 pemberian hadiah untuk 2 kelompok pemenang.

2. Kelebihan dalam Implementasi Model Ular Tangga Berhadiah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Wajib Peserta Didik Kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat kelebihan dalam penerapan model

pembelajaran Ular Tangga Berhadiah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta yaitu.

- a. Peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran sejarah dan menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar.
- c. Pemberian hadiah kepada para pemenang membuat peserta didik terpancing untuk aktif mengikuti pembelajaran sejarah.
- d. Peserta didik menjadi lebih berpartisipasi secara aktif, terlihat ketika peserta didik mengajukan pertanyaan, melakukan sanggahan atau bantahan dan berani maju ke depan sebagai demonstrator.

3. Kendala dalam Implementasi Model Ular Tangga Berhadiah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Wajib Peserta Didik Kelas XI MIA 3 SMA N 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat kendala dalam penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta yaitu.

- a. Dalam hal kerjasama kelompok, masih ada beberapa peserta didik yang tergantung dengan temannya yang lebih pandai. Seperti saat permainan berlangsung, setiap anggota kelompok bertugas menjawab pertanyaan yang diberikan, namun ada beberapa peserta didik yang tidak ikut menjawab pertanyaan.
- b. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah menuntut waktu yang relative panjang sehingga dalam pelaksanaan tindakan, peneliti hanya melakukan permainan paling banyak 4x putaran dengan setimasi waktu 25 menit.
- c. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah tidak bisa digunakan dalam beberapa waktu yang berkelanjutan, maksimal 2 atau 3x secara beruntun. Hal tersebut akan mengakibatkan kejenuhan dan peserta didik akan terasa bosan dengan model pembelajaran tersebut.
- d. Pemberian hadiah berupa makanan ringan membutuhkan biaya yang cukup mahal sehingga memberatkan guru atau peneliti, untuk mengatasi permasalahan tersebut sebaiknya hadiah yang diberikan berupa *applause* atau pujian dan poin yang wujudkan dalam bentuk simbol seperti simbol bintang. Pada saat akhir semester, peserta yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah atau nilai tambahan.

D. Pokok Temuan Penelitian

Peneliti selama melakukan penelitian memperoleh data-data penelitian dari hasil wawancara, observasi serta angket yang didapat dari peserta didik, guru dan observer. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, maka pokok temuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hasil tindakan penelitian siklus I penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dengan satu hadiah untuk satu kelompok pemenang menunjukkan rata-rata 77,85% yang termasuk dalam kategori tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Pada siklus II hasil presentase yang didapat mencapai 79,16% atau meningkat 1,31% dari siklus I. Hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut maka penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta.
2. Melalui penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah, semua peserta didik dituntut untuk aktif karena semua peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah meningkat dari siklus I sebesar 77,85% ke siklus II sebesar 79,6% dan termasuk dalam kategori tinggi dengan indikator $\geq 75\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik meningkat.
4. Pemberian hadiah berupa makanan ringan membutuhkan biaya yang cukup mahal sehingga memberatkan guru atau peneliti, untuk mengatasi permasalahan tersebut sebaiknya hadiah yang diberikan berupa *applause* atau pujian dan poin yang wujudkan dalam bentuk simbol seperti simbol bintang. Pada saat akhir semester, peserta yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah atau nilai tambahan.
5. Kendala dalam penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah adalah dari segi waktu yang membutuhkan waktu cukup panjang sehingga hanya dibatasi saja untuk beberapa putaran. Misalnya dalam penelitian tindakan siklus I dan siklus II dilangsungkan permainan Ular Tangga Berhadiah sebanyak 4 putaran saja dengan estimasi waktu 25 menit. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah tidak bisa digunakan dalam beberapa waktu yang berkelanjutan, maksimal 2 atau 3x secara beruntun. Hal tersebut akan mengakibatkan kejenuhan dan peserta didik akan terasa bosan dengan model pembelajaran tersebut.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Pada siklus I penerapan model Ular Tangga dengan satu hadiah untuk satu kelompok pemenang, didapatkan hasil prosentase minat 77,85%. Peserta didik lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah pada siklus II peneliti memberikan sedikit inovasi yaitu menambah hadiah menjadi 2 hadiah untuk 2 kelompok pemenang. Hadiah yang diberikan berupa makanan ringan, namun sebaiknya hadiah yang diberikan berupa *applause* atau pujian dan poin yang wujudkan dalam bentuk simbol seperti simbol bintang. Pada saat akhir semester, peserta yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah atau nilai tambahan. Penambahan hadiah ini berhasil mendorong peserta didik untuk aktif dan menciptakan suasana yang kondusif. Hasil rata-rata minat belajar peserta didik mencapai 79,6%. Rata-rata tersebut mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 1,75%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah akan lebih optimal jika ditambah perlakuan dengan 2 hadiah untuk dua kelompok pemenang.
2. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa kelebihan, yaitu peserta didik merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik tidak bosan dalam belajar, pemberian hadiah kepada para pemenang membuat peserta didik terpancing untuk aktif mengikuti pembelajaran sejarah dan peserta didik menjadi lebih berpartisipasi secara aktif, terlihat ketika peserta didik mengajukan pertanyaan, melakukan sanggahan atau bantahan dan berani maju ke depan sebagai demonstrator.
3. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah terdapat pula beberapa kendala, diantaranya dalam hal kerjasama kelompok, masih ada beberapa peserta didik yang tergantung dengan temannya yang lebih pandai. Seperti saat permainan berlangsung, setiap anggota kelompok bertugas menjawab pertanyaan yang diberikan, namun ada beberapa peserta didik yang tidak ikut menjawab pertanyaan. Dari segi waktu yang membutuhkan waktu cukup panjang sehingga hanya dibatasi saja untuk beberapa putaran.

Misalnya dalam penelitian tindakan siklus I dan siklus II dilangsungkan permainan Ular Tangga Berhadiah sebanyak 4 putaran saja dengan estimasi waktu 25 menit. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah tidak bisa digunakan dalam beberapa waktu yang berkelanjutan, maksimal 2 atau 3x secara beruntun. Hal tersebut akan mengakibatkan kejenuhan dan peserta didik akan terasa bosan dengan model pembelajaran tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan atau input dalam rangka memberikan pembinaan terhadap guru-guru agar lebih berkualitas dalam pembelajaran.
- b. Diharapkan sekolah mampu mengembangkan model, metode, teknik dan strategi mengajar guru untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga guru mampu berinovasi saat proses pembelajaran.
- c. Sebaiknya sekolah memberikan apresiasi kepada guru mata pelajaran yang berprestasi agar mampu bersaing dan termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

2. Bagi Guru

- a. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Guru sebaiknya menerapkan model atau metode yang bervariasi dalam pembelajaran agar peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Guru sebaiknya mengajar dengan tegas agar peserta didik mau disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah.
- d. Guru sebaiknya mempertimbangkan dalam penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah tidak bisa digunakan dalam beberapa waktu yang berkelanjutan, maksimal 2 atau 3x secara beruntun. Hal tersebut akan mengakibatkan kejenuhan dan peserta didik akan terasa bosan dengan model pembelajaran tersebut.
- e. Penerapan model pembelajaran Ular Tangga Berhadiah akan lebih optimal bila ditambah perlakuan dengan 2 hadiah untuk dua kelompok pemenang.
- f. Sebaiknya hadiah yang diberikan berupa applause atau pujian dan poin yang wujudkan dalam bentuk simbol seperti simbol bintang. Pada saat akhir semester, peserta yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah atau nilai tambahan.

3. Bagi Peserta didik

- a. Peserta didik sebaiknya lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran baik mata pelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.
- b. Peserta didik sebaiknya lebih bersemangat dalam belajar agar prestasi baik
- c. Peserta didik sebaiknya menyadari bahwa semua mata pelajaran itu penting, terutama mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Aman, 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anonim. 2015. *Selayang Pandang*. Yogyakarta: SMA Negeri 2 Yogyakarta.
- Dimiyati Mahmud, M. 1989. *Psikologi Suatu Pengantar*. Depdikbud. Jakarta.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kuntowijoyo. 1995. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legensari Publishing.
- Suharsmi Arikunto. 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Sagala. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Zainal Aqib dan Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran: Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satunusa.

Internet:

- Nurul Ahmadi. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Yogyakarta. 14 Mei 2017. <https://www.sman2jogja.sch.id/home/readmore/10/visi-misi>.

Reviewer,



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

Yogyakarta, Juli 2017
Menyetujui,
Pembimbing



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