

**IMPLEMENTASI METODE *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) MELALUI
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS 1 DI SMAN 1 MINGGIR
SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

E-JURNAL



Oleh:
Nurvia Yulastuti
NIM. 13406241058

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

**IMPLEMENTASI METODE *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) MELALUI
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS 1 DI SMAN 1 MINGGIR
SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

Penulis 1 : Nurvia Yuliasuti
Penulis 2 : Dr. Aman, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
nurviayuliasuti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) mengetahui bagaimana implementasi metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, 2) mengetahui kelebihan dalam penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, 3) mengetahui kendala dalam penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terjadi dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, dan wawancara. Validitas data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Pembelajaran sejarah dengan metode *Numbered Heads Together* (NHT) dipadukan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir Sleman tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan minat menjadi lebih optimal bila metode NHT melalui permainan monopoli ditambah dengan sistem poin *reward and punishment*. Hal ini dapat di lihat dari hasil angket Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli pada siklus I dihasilkan rata-rata minat belajar siswa sebesar 74,4%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,9% menjadi 81,3%, 2) Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli ini memiliki kelebihan yaitu siswa menjadi lebih aktif, diskusi kelompok hidup, dan siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, 3) Kendala yang dihadapi yaitu suasana kelas menjadi ramai dan estimasi waktu yang kurang karena waktu yang digunakan relatif lama.

Kata kunci : Minat belajar, *Numbered Heads Together* (NHT), Permainan Monopoli

**THE IMPLEMENTATION OF THE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT)
METHOD THROUGH THE MONOPOLY GAME TO IMPROVE STUDENTS'
LEARNING MOTIVATION IN HISTORY LEARNING IN GRADE XI OF SOCIAL
STUDIES OF SMAN 1 MINGGIR, SLEMAN,
IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

Author 1: Nurvia Yuliasuti

Author 2: Dr. Aman, M.Pd.

Yogyakarta State University

nurviayuliasuti@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to investigate: 1) the implementation of the Numbered Heads Together (NHT) learning method through the Monopoly Game to improve students' learning motivation in history learning, 2) the advantages of the application of the Numbered Heads Together (NHT) method through the Monopoly Game to improve students' learning motivation in history learning, and 3) the constraints in the application of the Numbered Heads Together (NHT) method through the Monopoly Game to improve students' learning motivation in history learning.

This was a classroom action research (CAR) study using Kemmis and McTaggart's model consisting of two cycles. The data were collected by means of questionnaires, observations, and interviews. The data validity was enhanced by technique and source triangulations. The data analyses were qualitative and quantitative analyses.

The results of the study were as follows. 1) History learning by using the Numbered Heads Together (NHT) method combined with the Monopoly Game was capable of improving the interest of Grade XI students of Social Studies 1 of SMAN 1 Minggir, Sleman, in the 2016/2017 academic year. The improvement of the interest could be more optimal when the NHT method through the Monopoly Game was supplemented with the reward and punishment point system. This was indicated by the results of the questionnaire for the application of the Numbered Heads Together (NHT) method through the Monopoly Game in Cycle I, which resulted in the students' average interest by 74.4%. Then in Cycle II it improved by 6.9% to 81.3%. 2) The application of the Numbered Heads Together (NHT) method through the Monopoly Game had advantages of making students more active, group discussions lively, and students enthusiastic in learning. 3) The constraints that were faced included the facts that the class became noisy and there was lack of estimated time because the time was relatively long.

Keywords: *Learning Interest, Numbered Heads Together (NHT), Monopoly Game*

CATATAN: Jika SMAN 1 Minggir diterjemahkan, terjemahannya adalah Public Senior High School 1 of Minggir, disingkat PSHS 1 of Minggir.

I. PENDAHULUAN

Realitas objektif pembelajaran sejarah mulai dari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai dengan Perguruan Tinggi, hingga kini masih kurang menggembirakan. Dalam pandangan peserta didik, pelajaran sejarah adalah pelajaran yang kurang bahkan tidak menarik, kurang diminati, dan membosankan (Juraid Abdul Latief, 2006: 99). Pengamatan yang sama dari Sofyan Saad (1992: 1-7) yang menyebutkan banyak siswa menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak menarik, materi pelajaran yang diajarkan hanya itu ke itu saja dan membosankan. Hal tersebut sering diperparah dengan penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik, monoton dan tidak melibatkan siswa. Hal semacam itulah yang menyebabkan minat belajar sejarah siswa kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru sejarah maupun siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Minggir Sleman, menunjukkan gejala bahwa minat belajar sejarah siswa kurang optimal. Kurangnya minat belajar sejarah disebabkan oleh penerapan metode yang digunakan oleh guru terlalu monoton, yaitu dengan metode ceramah yang disajikan dengan *powerpoint*. *Powerpoint* yang disajikan guru pun kurang menarik, yaitu berupa materi panjang lebar yang wajib dicatat oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, metode yang sering digunakan guru sejarah adalah metode ceramah dengan bantuan *powerpoint*, dan jarang menerapkan metode yang lain sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran sejarah (S1, *Wawancara*, 4 Maret 2017).

Peneliti mengambil subyek penelitian kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Minggir Sleman dikarenakan kelas tersebut merupakan kelas yang minat belajar sejarahnya paling kurang optimal dibandingkan dengan kelas lain. Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah, Bapak Gunawan, S.Pd menjelaskan bahwa kelas XI IPS 1 merupakan kelas yang minat belajar sejarahnya kurang optimal. Indikator kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah dapat dilihat dari siswa yang pasif dalam pembelajaran, tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi, banyak siswa bermain handphone, berbuat gaduh, jalan-jalan saat pelajaran, makan dikelas, tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu, kurang bersemangat dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Belajar

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu siswa dan guru. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Sedangkan dari segi guru, proses belajar tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 17-18). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan mempelajari segala hal yang dapat membuat diri seseorang menjadi lebih baik dalam tingkat pemahaman pengetahuan, berperilaku, dan berkepribadian. Belajar dipengaruhi oleh pengalaman seseorang sebagai hasil dari interaksi individu dan lingkungannya.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2009: 55) Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yaitu suatu proses belajar yang telah direncanakan bertujuan untuk membantu proses belajar anak didik. Pembelajaran ini tidak lepas dari partisipasi seorang pendidik dan peserta didik, serta fasilitas pendidikan yang menunjang proses belajar tersebut. Fasilitas pendidikan itu meliputi ruang belajar, perpustakaan, media dan alat peraga, dan sebagainya yang relevan dengan proses kegiatan belajar mengajar.

3. Sejarah

Menurut Sidi Gazalba yang dikutip oleh Aman (2013: 15) bahwa sejarah adalah 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 kepehaman tentang apa yang telah berlalu itu. Maka dapat diketahui bahwa sejarah merupakan ilmu yang mempelajari tentang semua kejadian, peristiwa dan fakta-fakta pada masa lampau yang kemudian dijadikan bahan acuan untuk menghadapi permasalahan yang akan muncul di masa yang akan datang. Sejarah membantu kita menggambarkan kejadian-kejadian dan fakta yang harus kita ketahui sebagai makhluk individu dan juga makhluk sosial.

4. Pembelajaran Sejarah

Menurut Banaty (1992: 175) yang dikutip Aman (2011: 66) Pembelajaran sejarah sebagai sub-sistem dari system kegiatan pendidikan merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa dan fakta-fakta sejarah. pembelajaran ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran pada peserta didik untuk mengenal sejarah. pembelajaran sejarah juga membantu terwujudnya tujuan pendidikan, yaitu membentuk kemampuan akademik, kesadaran sejarah, dan juga nasionalisme.

5. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Menurut Dalyono, (2007: 56) minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, begitupun sebaliknya, minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang kurang maksimal. Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar merupakan rasa lebih suka dan ketertarikan siswa pada suatu pelajaran tertentu dengan kesadaran dan tanpa paksaan. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga semakin tinggi minat, maka hasil belajar siswa akan lebih memuaskan.

6. Ciri-ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat dari para ahli dapat disimpulkan yaitu: 1) Mengajukan pertanyaan dan melakukan sanggahan, 2) Mengerjakan tugas dan mengumpulkan tepat waktu, 3) berani maju ke depan sebagai demonstrator, 4) berpartisipasi pada proses kegiatan belajar mengajar baik langsung atau partisipasi tidak langsung, 5) melakukan sesuatu yang terbit dari lubuk hati, 6) Melakukan

sesuatu tanpa ada paksaan, 7) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, 8) tidak lekas putus asa, 9) ingin mendalami bidang pengetahuan yang diberikan, 10) berusaha berprestasi, 11) Senang dan rajin belajar, 12) Penuh semangat, 13) Tidak cepat bosan dengan tugas rutin, 14) tidak mudah melepas pendapatnya, dan 15) Senang memecahkan soal.

7. Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Muhibin Syah (2005: 132-138) faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dibedakan menjadi 3 yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Faktor ini dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis merupakan kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan aspek psikologis mempengaruhi siswa dalam belajar yang terdiri dari intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor dari luar yaitu suatu perbuatan dilakukan atas dorongan dari luar. Dorongan tersebut berasal dari faktor lingkungan social dan lingkungan non sosial. Lingkungan social seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas. Lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

8. Metode

Menurut Nana Sudjana, (2004: 76) metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau langkah yang digunakan oleh guru untuk mengatur proses belajar mengajar di kelas agar tercapai tujuan dari pembelajaran. Metode merupakan salah satu unsur dari strategi pembelajaran. Sehingga tanpa adanya metode, strategi pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan minat, motivasi, kreativitas dan prestasi siswa.

9. *Numbered Heads Together* (NHT)

Menurut La Iru dan La Ode dalam J. Hamdayama (2016: 106) Pembelajaran *Numbered Heads Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan tingkat akademik. Kelebihan pembelajaran NHT ini antara lain: (1) Situasi belajar lebih aktif, hidup, bersemangat dan berdaya guna; (2) merupakan latihan berpikir ilmiah dalam menghadapi masalah, dan (3) menumbuhkan sifat objektif, percaya diri, keberanian, serta tanggungjawab dalam menghadapi permasalahan.

Langkah-langkah metode NHT menurut Agus Suprijono (2015: 111) adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Jika dalam satu kelas terdiri dari 32 siswa dan dibagi menjadi 4 kelompok, maka setiap siswa dalam setiap kelompok diberi nomor 1 sampai dengan 8.
- b. Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok dan memberikan waktu untuk mendiskusikan dengan cara menyatukan kepalanya "*Head Together*".
- c. Guru menyebutkan salah satu nomor, sehingga semua siswa yang memiliki nomor tersebut memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru.

10. Permainan Monopoli

Permainan monopoli ini dimulai di petak "Start" dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di batu dadu. Pemain yang berhenti diatas sebuah tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan harga yang telah ditentukan di papan permainan. Jika pemain tersebut tidak berminat membeli tanah bangunan tadi, maka bank berhak menjualnya kepada penawar yang tertinggi. Tujuan utama memiliki tanah bangunan sebanyak mungkin adalah memungut sewa dari pemain yang berhenti diatas tanah milik tersebut (Husna, 2009: 151).

11. Metode *Numbered Heads Together* melalui Permainan Monopoli

Langkah-langkah metode NHT melalui permainan monopoli adalah sebagai berikut.

- a. Pada proses kegiatan pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok dengan anggota masing-masing 7-8 orang.
- b. Setiap peserta didik diberi nomor kepala sesuai dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* berupa mahkota bernomor.
- c. Setiap kelompok memiliki ketua, sekretaris, dan bendahara serta anggota yang memiliki tugas dan tanggungjawab masing-masing.
- d. Tiap-tiap kelompok akan diberi uang oleh bank senilai Rp. 250.000 dibagi dalam berbagai nilai dan diberikan kepada bendahara kelompok
- e. Setiap siswa dalam kelompok berhak mendapat giliran melempar dadu sampai posisinya berada dipetak bergambar (pahlawan) atau petak Kesempatan/Dana Umum.
- f. Siswa yang berhenti di petak Kesempatan/Dana Umum wajib menaati petunjuk, perintah, atau aturan yang ada didalamnya
- g. Siswa yang berhenti di petak pahlawan akan diberikan pertanyaan dari guru
- h. Semua kelompok berdiskusi selama ± 3 menit membahas pertanyaan tersebut.
- i. Guru menyebutkan salah satu nomor, semua siswa yang memiliki nomor tersebut wajib memberikan jawaban.
- j. Setiap kelompok diminta satu orang mewakili kelompoknya untuk menyimpulkan apa saja hasil pengamatan dari kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui permainan monopoli.

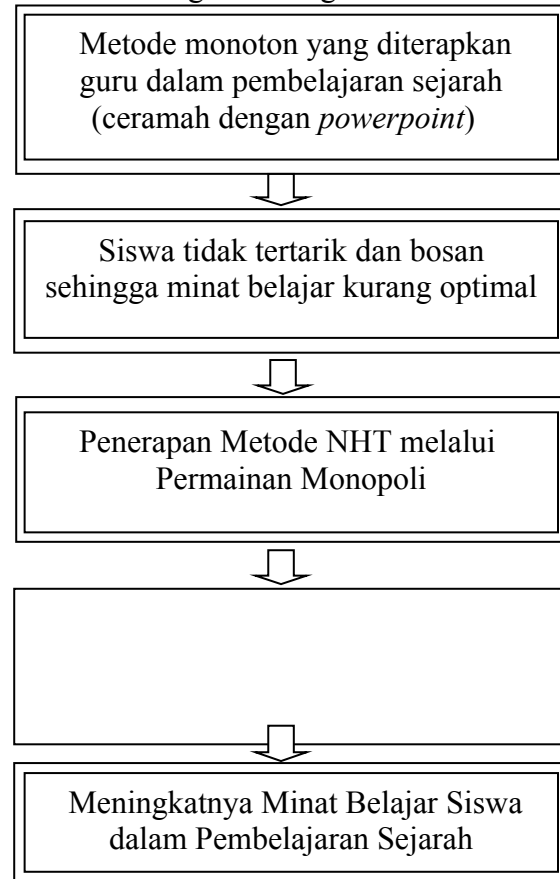
B. Kerangka Pikir

Minat belajar siswa yang kurang optimal dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh penerapan metode yang diterapkan oleh guru terlalu monoton, yaitu ceramah dengan bantuan media *powerpoint*. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran sejarah sehingga minat belajar sejarah siswa kurang optimal. Maka perlu penerapan metode *Numbered*

Heads Together (NHT) melalui permainan monopoli agar menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kerangka pikir pembelajaran sejarah menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui permainan monopoli dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Metode NHT melalui Monopoli.



III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Minggir Sleman yang beralamat di Pakeran, Sendangmulyo, Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta Kode Pos 55562. Penelitian dimulai dengan penyusunan proposal pada bulan November 2016 sampai dengan penyusunan laporan pada bulan Mei 2017. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1 yang minat belajarnya paling kurang optimal dibanding dengan kelas lain. 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 kepala sekolah, guru sejarah, dan perwakilan siswa kelas XI IPS 1 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 siswa lebih dari 73% diambil dari nilai KKM mata pelajaran Sejarah.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

SMA N 1 Minggir terletak di wilayah Pakeran, Sendang Mulyo, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Lokasi ini dapat ditempuh dari Yogyakarta 40 menit. Sebelah

utara adalah persawahan, sebelah barat perkampungan penduduk, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Moyudan, dan sebelah timur juga berbatasan dengan area persawahan.

Visi SMAN 1 Minggir yaitu “Terwujudnya sekolah yang bermutu, mandiri, berbudaya, berdasarkan IMTAQ”. Bentuk kegiatan untuk meningkatkan IMTAQ adalah sebagai berikut.

1. Mengadakan kegiatan mentoring dengan berkoordinasi antara pembimbing IMTAQ dan para mentor bagi siswa yang beragama Islam.
2. Mengadakan kunjungan ke tempat ibadah dan pendalaman Al-Kitab bagi yang beragama Kristen dan Katholik.
3. Melaksanakan Tadarus setiap hari Jumat dan Asmaul Husna bagi yang Muslim yang non muslim pendalaman Al Kitab
4. Melaksanakan sholat dhuhur berjama'ah secara rutin.
5. Melaksanakan ektra kurikuler yang menunjang program IMTAQ.
6. Mengikuti lomba MTQ baik tingkat kecamatan, kabupaten maupun propinsi.
7. Mengikuti dan melaksanakan kegiatan hari-hari besar keagamaan dll.

Upaya untuk mewujudkan Visi SMAN 1 Minggir, juga dilaksanakan program yang menunjang tercapainya Misi dari SMAN 1 Minggir adalah sebagai berikut.

1. Melaksanakan pembimbingan pemahaman dan pengembangan potensi secara optimal.
2. Melaksanakan pemberian bekal ketrampilan untuk mempersiapkan kemandirian.
3. Melestarikan Nilai nilai luhur budaya bangsa
4. Meningkatkan penghayatan terhadap ajaran agama sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra-tindakan

Kegiatan pra-tindakan yaitu kegiatan yang dilaksanakan peneliti sebelum melakukan tindakan berupa perizinan dan diskusi dengan guru sejarah SMAN 1 Minggir, kemudian mengurus surat perizinan sesuai prosedural pemerintah kabupaten Sleman. Kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara pra-tindakan dengan guru sejarah dan perwakilan siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir serta melakukan observasi pembelajaran di kelas.

2. Penyusunan Rencana Tindakan

Kegiatan ini berupa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar, serta pembagian tugas antara peneliti dengan guru sejarah sebagai kolaborator. Peneliti dan guru sejarah juga menentukan materi yang akan disampaikan pada setiap siklusnya.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir terjadi dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari 1x pertemuan selama 2x 45 menit setiap hari Senin yang akan diuraikan sebagai berikut.

a. Siklus I

Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 Maret 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Materi yang dibahas adalah Organisasi Budi Utomo, Perhimpunan Indonesia, Sarekat Islam, Indische Partij, Partai Komunis Indonesia, Partai Nasional Indonesia, PNI baru dan

Partindo. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru sejarah pada siklus I, langkah metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli yang sudah direncanakan belum terlaksana secara maksimal. Pembelajaran mengalami kendala waktu karena pada awal pembelajaran siswa tidak segera mengkondisikan diri pada kelompok masing-masing yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, siswa terlalu bersemangat untuk bermain monopoli dan suasana kelas yang ramai dan kurang kondusif.

Pada siklus I ini, hasil observasi dan angket minat belajar siswa dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Observasi dan angket Minat Belajar Siswa Siklus I

Aspek	Observasi	Angket
Skor	75%	74,4%
Kategori	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan kriteria pencapaian menurut Suharsimi Arikunto, hasil observasi diatas menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I masuk dalam kategori tinggi dengan prosentase 75%. Skor ini diperoleh dari pengisian lembar observasi yang dilakukan oleh guru sejarah saat pembelajaran berlangsung. Skor ini telah memenuhi target KKM mata pelajaran sejarah yaitu 73. Selain itu hasil angket minat pada siklus I juga menunjukkan hasil dengan kategori tinggi yaitu 74,4%. Hasil ini diperoleh dari pengisian lembar angket minat oleh siswa kelas XI IPS 1.

b. Siklus II

Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dengan sistem poin *reward and punishment* pada siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 17 April 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Pada pertemuan ini membahas materi Gagasan Persatuan dan Kesatuan Bangsa, yaitu organisasi PPPKI, Kongres Pemuda, Parindra dan GAPI.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, peneliti telah membuat RPP dan melakukan pembelajaran dengan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli sesuai dengan rencana dan estimasi waktu yang digunakan cukup baik.

Pada siklus I ini, hasil observasi dan angket minat belajar siswa dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Observasi dan Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

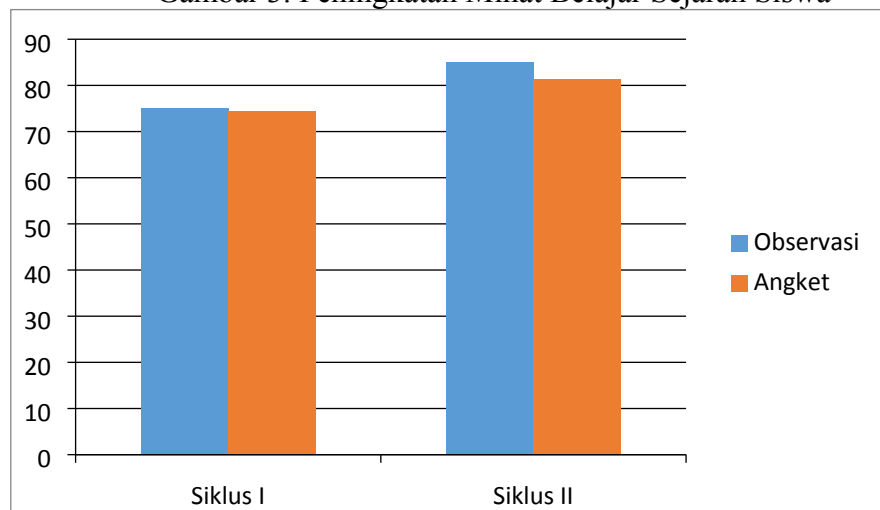
Aspek	Observasi	Angket
Skor	85%	81,3%
Kategori	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Menurut Suharsimi Arikunto, kriteria pencapaian hasil tabel diatas menunjukkan minat belajar siswa pada siklus II masuk dalam kategori sangat tinggi dengan prosentase 85%. Skor ini diperoleh dari pengisian lembar observasi yang dilakukan oleh guru sejarah sebagai *observer* pada saat penelitian berlangsung. Hasil angket minat pada siklus II juga menunjukkan dalam kategori sangat tinggi dengan skor 81,3%, sedangkan hasil prosentase minat pada siklus I adalah 74,4%. Sehingga dapat diketahui peningkatan minat belajar siswa sebesar 6,9%. Pelaksanaan siklus II sudah berhasil karena telah mencapai kriteria lebih dari nilai indikator keberhasilan yaitu sebesar

73%. Hasil ini diperoleh dari pengisian lembar angket minat belajar oleh siswa kelas XI IPS 1.

Berikut dapat dilihat peningkatan minat belajar sejarah siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir yang didapatkan dari hasil observasi dan pengisian angket minat belajar.

Gambar 3. Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa



C. Pembahasan

1. Implementasi Metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli

Penerapan metode *Numbered Head Together* (NHT) Melalui Permainan Monopoli siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2017. Pembelajaran dilaksanakan dalam 1x pertemuan selama 2x45 menit. Materi yang disampaikan antara lain organisasi Budi Utomo, Perhimpunan Indonesia, Sarekat Islam, *Indische Partij*, PKI dan PNI. Pada siklus ini didapatkan hasil prosentase minat belajar sejarah siswa 74,4%, sedangkan nilai KKM untuk mata pelajaran sejarah yaitu 73 sehingga pada siklus ini telah memenuhi standar KKM.

Pada pelaksanaan siklus I ditemukan banyak kendala, baik siswa maupun peneliti. Dari segi kerjasama kelompok, sebagian siswa susah diatur untuk duduk berkelompok karena mereka tidak terbiasa berdiskusi kelompok sehingga tampak enggan mengondisikan diri. Hal ini mengakibatkan peneliti harus mengondisikan kelompok diskusi dalam waktu yang cukup lama. Setiap anggota dalam kelompok diskusi memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada beberapa siswa yang mendominasi kelompoknya dan ada juga yang pasif dalam kelompok. Siswa yang mendominasi cenderung lebih tanggap dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang pasif cenderung diam dan melamun serta nampak bingung.

Kendala selanjutnya yaitu estimasi waktu, karena metode ini merupakan perpaduan diskusi materi dengan permainan sehingga membutuhkan waktu yang lama dan cenderung membuat pembelajaran menjadi ramai dan tidak kondusif. Beberapa siswa dalam pembelajaran berbuat gaduh, tidak memperhatikan, jalan-jalan dikelas dan mengganggu kelompok lain. Hal ini dikarenakan kurangnya ketegasan dari peneliti untuk mengatur jalannya pembelajaran. Sehingga pada tahap refleksi, peneliti dan guru memutuskan memberikan penambahan sistem poin untuk mengatasi kendala-kendala yang ada pada siklus I ini.

Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 April 2017. Pada siklus ini didapatkan hasil prosentase minat belajar sejarah siswa 81,3%. Peneliti memberikan inovasi baru pada pembelajaran siklus II, yaitu dengan penerapan sistem poin tambahan (*reward*) yang berupa bonus uang monopoli sebanyak Rp.20.000 untuk setiap siswa yang aktif, serta memberikan hukuman (*punishment*) berupa denda uang monopoli sebesar Rp.20.000 untuk siswa yang berbuat ramai dan gaduh. Pembuatan peraturan ini dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk aktif dan menciptakan suasana yang kondusif dan efisien.

Pemberian *reward* bertujuan untuk memberikan apresiasi dan penghargaan bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran. Hal ini sangat memberikan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siswa menjadi senang mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan sanggahan, dan berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain sehingga diskusi kelompok menjadi hidup. Pemberian *punishment* dalam pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan hukuman bagi siswa yang kurang memperhatikan proses pembelajaran dan bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan efisien. Pada pelaksanaannya, ada dua siswa yang mendapat *punishment* dalam pembelajaran siklus II ini dikarenakan siswa tersebut tidak memperhatikan dan mengganggu proses pembelajaran. Pemberian *punishment* ini juga dapat meningkatkan solidaritas kelompok diskusi, karena setiap anggota dalam kelompok saling memperingatkan untuk tidak berbuat ramai dan saling membantu memecahkan masalah.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan siklus II yaitu mengenai gagasan persatuan dan kesatuan bangsa, terbentuknya organisasi PPPKI, Kongres Pemuda, Parindra, dan GAPI. Hasil rata-rata minat belajar siswa 81,4%. Rata-rata tersebut telah melampaui KKM dan mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 6,9%. Kendala yang dialami pada siklus I berhasil diatasi pada siklus II. Siswa yang pasif pada siklus I menjadi lebih aktif dan mau berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Estimasi waktu juga telah sesuai dengan RPP yang dibuat. Siswa yang awalnya berbuat gaduh menjadi tenang dan patuh terhadap peraturan permainan. Sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian tindakan pada siklus II.

2. Kelebihan penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terdapat kelebihan dalam penerapan metode NHT melalui permainan monopoli, yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah.
- b. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, belajar bertanggungjawab pada kelompoknya masing-masing, dan solidaritas dalam kelompok meningkat.
- c. Siswa bersemangat dan tidak cepat bosan mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli.
- d. Siswa lebih memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- e. Suasana pembelajaran sejarah menjadi menarik dan menyenangkan.

- f. Siswa menjadi lebih rajin mempelajari materi sejarah sebelum materi tersebut disampaikan oleh guru di kelas dan belajar tidak hanya ketika akan ujian atau ulangan saja.

3. Kendala Penerapan Metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan guru sejarah, selama dua siklus terdapat kendala-kendala dalam penerapan metode NHT melalui permainan monopoli. Kendala tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli belum pernah diterapkan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir sehingga peneliti harus menjelaskan langkah-langkah metode berulang kali karena ada beberapa siswa yang belum paham.
- b. Siswa tidak memiliki buku paket atau buku panduan.
- c. Terdapat beberapa siswa yang sulit diatur dan sering berbuat gaduh sehingga mengganggu proses pembelajaran.
- d. Penerapan metode ini membutuhkan waktu yang relatif panjang.
- e. Jadwal pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 berjumlah 3 jam pelajaran, akan tetapi dijadwalkan terpisah, sehingga peneliti kekurangan waktu pada saat menerapkan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dalam waktu 2 jam pelajaran.
- f. Pada siklus I, dalam kelompok diskusi terdapat siswa yang masih pasif dan bergantung pada anggota kelompoknya yang aktif dalam pembelajaran.

D. Pokok Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir, didapat beberapa pokok penelitian sebagai berikut.

- a. Pelajaran sejarah masih dianggap kurang penting oleh kebanyakan siswa XI IPS 1.
- b. Sebagian besar siswa berminat belajar sejarah tergantung dengan suasana hati, materi, dan cara guru yang mengajar.
- c. Sebagian besar siswa merasa bosan dan mudah mengantuk dengan metode yang digunakan guru yaitu mencatat materi dari *powerpoint* yang disampaikan di kelas.
- d. Sebagian besar siswa kelas XI IPS 1 lebih senang belajar sambil bermain, namun ada juga siswa yang tidak dapat memahami materi jika belajar sambil bermain.
- e. Metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli berhasil melatih siswa untuk aktif dan bekerja dalam kelompok.
- f. Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli menuntut guru untuk tegas dalam mengatur jalannya pembelajaran, terutama dalam mempertimbangkan estimasi waktu dan suasana kelas.
- g. Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli memerlukan waktu yang relatif lama.
- h. Minat belajar siswa meningkat ketika diterapkan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dan lebih efektif lagi ketika ditambah dengan sistem poin *reward and punishment*.
- i. Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dengan sistem poin *reward and punishment* dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

j.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Minggir Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Pada siklus I, didapatkan hasil prosentase minat belajar sejarah siswa 74,4%. Siswa lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli pada siklus II peneliti memberikan inovasi baru yaitu peraturan tambahan saat permainan monopoli dan diskusi *Numbered Heads Together* berlangsung. Peraturan tambahan yaitu dengan penerapan sistem poin (*reward*) yang berupa bonus uang monopoli sebanyak Rp.20.000 untuk setiap siswa yang aktif, serta memberikan hukuman (*punishment*) berupa denda uang monopoli sebesar Rp.20.000 untuk siswa yang berbuat ramai dan gaduh. Penerapan peraturan ini berhasil mendorong siswa untuk aktif dan menciptakan suasana yang kondusif dan efisien. Hasil rata-rata minat belajar siswa 81,4%. Rata-rata tersebut mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 6,9%.
2. Penerapan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa kelebihan, yaitu siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, siswa bersemangat dan tidak cepat bosan mengikuti pembelajaran, siswa lebih paham materi yang disampaikan, suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, serta dapat membuat siswa menjadi lebih rajin belajar dirumah.
3. Berdasarkan dari penerapan *Numbered Heads Together* (NHT) melalui Permainan Monopoli, terdapat pula beberapa kendala, diantaranya siswa tidak memiliki buku paket atau buku panduan pelajaran sehingga bergantung pada materi yang ada di bahan ajar dan malas untuk mencatat kembali di buku catatan, Terdapat beberapa siswa yang sulit diatur dan sering berbuat gaduh sehingga mengganggu proses pembelajaran, metode NHT melalui Permainan Monopoli ini membutuhkan waktu yang relatif panjang.

B. Saran

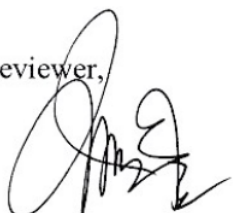
1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan atau input dalam rangka memberikan pembinaan terhadap guru-guru agar lebih berkualitas dalam pembelajaran.
 - b. Meningkatkan sumber belajar siswa agar setiap siswa memiliki buku panduan dalam setiap mata pelajaran yang ada.
 - c. Sebaiknya sekolah memberikan apresiasi kepada guru mata pelajaran yang berprestasi agar mampu bersaing dan termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.
 - d. Meningkatkan kualitas sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Minggir.
2. Bagi Guru
 - a. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Guru sebaiknya menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan dan tidak mudah mengantuk.

- c. Guru sebaiknya mengajar dengan tegas agar siswa mau disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah.
 - d. Guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan metode belajar sambil bermain, salah satunya menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT) melalui permainan monopoli yang ditambah dengan sistem poin *reward and punishment* agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa sebaiknya lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran baik mata pelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.
 - b. Siswa sebaiknya lebih bersemangat dalam belajar agar prestasi baik
 - c. Siswa sebaiknya menyadari bahwa semua mata pelajaran itu penting, terutama mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sudjanto. (1995). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Daliman. (2012). *Manusia dan Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jumanta Hamdayama. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juraid Abdul Latif. (2006). *Manusia, Filsafat dan Sejarah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibin Syah. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufik Tea. (2009). *Inspirising Teaching*. Jakarta: Gema Insani.
- Yettie Wandansari, (2004), "Peran Dukungan Orangtua dan Guru Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Berbakat Intelektual". *Provita*, Vol 1, No.1. Jakarta: Obor.

Reviewer,



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

Yogyakarta, 13 Juni 2017
Menyetujui,
Pembimbing



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