

**PENERAPAN PERMAINAN *DART* UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS MA AL FALAAH  
LEKISREJO OGAN KOMERING ULU SUMATERA  
SELATAN TAHUN AJARAN 2011/2012**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**HARMANTO**

**08406244027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 04 Oktober 2012

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be "M. Nur Rokhman".

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

## PENGESAHAN

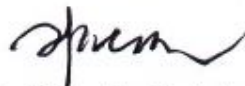
Skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tanggal 12 Oktober 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Terry Irenewaty, M.Pd	Ketua Penguji		16/10 2012
M. Nur Rokhman	Sekretaris		16/10 2012
Dr. Aman, M.Pd	Penguji Utama		15/10 2012

Yogyakarta, 08 Oktober 2012

Dekan FIS

Universitas Negeri Yogyakarta

  
Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag.  
NIP. 19620321 198903 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Harmanto

NIM : 08406244027

Prodi : Pendidikan sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

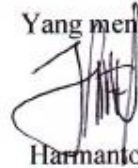
Judul : Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar  
Siswa Kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran  
2011/2012

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya penulis. Sepanjang pengetahuan penulis, skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai sumber penulis.

Pernyataan ini oleh penulis dibuat dengan penuh kesadaran dan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ternyata tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 08 Oktober 2012

Yang menyatakan,



Harmanto

---

NIM. 08406244027

## PERSEMBAHAN



Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Kedua orang tuaku yang telah membesarkan, mendoakan, menyayangi dan membiayai sekolah saya dari SD,SMP,SMA sampai Perguruan tinggi dengan ikhlas dan penuh kerja keras, kedua orang tuaku, **Ayah Sujiman** dan **Ibu Mugini**.

Kubingkiskan skripsi ini untuk:

- Saudaraku, Parwanto kakakku yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk saya selama menyusun skripsi ini.
- Yang tersayang Evie Oktarina, yang telah memberikan semangat dan selalu memotivasi dalam mengerjakan skripsi.
- Sahabat-sahabatku yang telah membantu dan memotivasiku.
- Teman-temanku Pendidikan Sejarah NR 2008 terlebih ketua kelas selama kuliah Mas Waluyo.

## **MOTTO**

Keberhasilan adalah 1% KeGeniUsan Dan 99% Kerja Keras  
(THOMAS ALVA EDISON).

TIDAK ADA HARGA ATAS WAKTU, TAPI WAKTU SANGAT BERTHARGA,  
MEMILIK WAKTU TAK MENJADIKAN KITA KAYA, TETAPI  
menggunakannya dengan baik adalah sumber dari semua  
kekayaan  
(Mario teguh)

Sebagai manusia kita tidak dituntut untuk berhasil , kita  
hanya dituntut agar selalu berusaha, keberhasilan akan  
segera menghampiri dengan usaha kita  
(penulis)

**PENERAPAN PERMAINAN *DART* UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS MA AL FALAAH  
LEKISREJO, OGAN KOMERING ULU, SUMATERA  
SELATAN TAHUN AJARAN 2011/2012**

Oleh  
**HARMANTO**

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran sejarah di MA Al Falaah Lekisrejo didominasi dengan model belajar ceramah, dan kurang menerapkan model pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus mulai menggunakan model-model pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui bagaimana meningkatkan prestasi siswa dengan penerapan permainan *Dart*, (2) untuk mengetahui kendala yang dihadapi pada penerapan permainan *Dart*, (3) untuk mengetahui kelebihan yang dihadapi pada penerapan permainan *Dart*.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan test hasil belajar. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini dengan triangulasi, yang terdiri dari triangulasi sumber data dan metode. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Dart* yaitu kegiatan pembelajaran bertukar informasi dengan cara diskusi kelompok dimana masing-masing kelompok mendapatkan materi yang dibahas dari melempar anak *Dart* kemudian mempersentasikan didepan kelas. Penggunaan pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada siklus I, prestasi belajar siswa meningkat sebesar 1.17 poin atau 11.7%. Pada siklus II meningkat sebesar 1.41 atau 11.41 poin. Pada siklus III meningkat sebesar 2.07 poin atau 20.7%. Kendala yang dihadapi selama penelitian ini adalah masih ada siswa yang ramai dengan pelaksanaan permainan *Dart*. kekurangan waktu pada proses pembelajaran siklus II dan III dilaksanakan, dengan penambahan Tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa maupun siswa kepada siswa yang lainnya. Hal ini terjadi karena dalam pemberian Tanya jawab ada perdebatan jawaban pendapat dari pemberi dan penererima pertanyaan. Siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo jarang melakukan persentasi jadi pada awal penelitian yaitu pada siklus I diskusi dan persentasi masih kurang kondusif,. Kelebihannya adalah teknik pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa semangat, prestasi belajar meningkat.

Kata kunci: Penerapan permainan *Dart*, prestasi belajar, MA Al Falaah Lekisrejo, Ogan Komering Ulu Sumatra Selatan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak akan pernah terputus kepada nabi Muhammad SAW serta sahabat-sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankan penulis menyampaikan Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sujiman dan Ibu Mugini yang telah memberikan segalanya dan mendoakan bagi penulis sampai sekarang ini.
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf atas izin dan kesempatan yang diberikan.
3. Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag selaku Dekan FIS Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penelitian ini.
4. Bapak M Nur Rokhman. M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah sekaligus pembimbing yang senantiasa memotivasi dan meluangkan waktu untuk membimbing skripsi ini.
5. Ibu Taat Wulandari, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah maupun dalam penulisan skripsi ini.
6. Staf perpustakaan UPT, Perpustakaan FISE dan Lab Sejarah UNY, terima kasih atas koleksi yang bermanfaat.



7. Bapak Nuryadi, S. Pd.i, selaku guru sejarah yang telah membantu selama penelitian.
8. Siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo tahun ajaran 2011/2012, terima kasih atas bantuannya.
9. Seluruh teman-teman dari Pendidikan Sejarah angkatan 2008 yang telah membantu dan terima kasih atas kebersamaannya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, tidak akan terlupakan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran perbaikan dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 08 Oktober 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

## **BAB II. KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN**

### **KERANGKA BERFIKIR**

A. Kajian Teori .....	8
1. Konsep Belajar.....	8
a. Pengertian Belajar .....	8
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar .....	9
2. Hakikat Belajar Sejarah.....	11
a. Pengertian Sejarah .....	11
b. Manfaat belajar sejarah .....	13
3. Prestasi Belajar Siswa .....	14
4. Tinjauan Pembelajaran <i>Active Learning</i> .....	18
a. Pengertian Pembelajaran .....	18
b. Pengertian <i>Active Learning</i> .....	20
5. Tinjauan tentang Permainan <i>Dart</i> .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berfikir .....	26

## **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tempat Penelitian .....	28
B. Waktu Penelitian .....	28
C. Bentuk dan Strategi Penelitian .....	28
D. Desain Penelitian .....	29
E. Sumber Data .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Instrumen Penelitian .....	37
H. Validitas Data .....	44
I. Teknik Analisis Data .....	45
J. Indikator Keberhasilan Penelitian .....	46

## BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	47
1. Lokasi Penelitian .....	47
2. Visi Dan Misi Sekolah .....	50
3. Potensi Siswa, Guru, dan Karyawan .....	51
B. Hasil Penelitian.....	53
1. Kegiatan Pra Tindakan .....	53
a. Pengenalan Penerapan Permainan <i>Dart</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MA Al Falaah .....	53
b. Dialog Awal Dengan Guru tentang Penerapan Permainan <i>Dart</i> .....	55
c. Observasi Kelas yang digunakan sebagai Penelitian .....	55
d. Perencanaan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Penerapan Permainan <i>Dart</i> .....	56
e. Penyusunan Rencana Tindakan .....	57
2. Pelaksanaan Tindakan .....	58
a. Siklus I .....	58
b. Siklus II .....	63
c. Siklus III .....	68
C. Pembahasan .....	73
1. Penerapan permainan <i>Dart</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo .....	73
2. Kendala-kendala dalam penerapan permainan <i>Dart</i> .....	76
3. Kelebihan dalam penerapan permainan <i>Dart</i> .....	76
D. Pokok-pokok temuan.....	77

## BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	82

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 84

**LAMPIRAN** ..... 86

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Observasi Permainan <i>Dart</i> .....	38
2. Kisi-kisi Observasi Ruang Sekolah dan Perlengkapan Penunjang .....	39
3. Kisi-kisi Wawancara Media Permainan <i>Dart</i> .....	40
4. Kisi-kisi soal Prestasi Mata Pelajaran Sejarah .....	43
5 . Kriteria pencapaian Hasil Belajar .....	45
6. Sarana dan Prasarana Sekolah .....	49
7. Jumlah Siswa MA Al Falaah Lekisrejo .....	51
8. Rincian Data Guru dan Karyawan .....	52
9. Nilai Rata-Rata Prestasi Belajar Siswa MA AL Falaah Lekisrejo .....	74
10. Daya Serap Siswa MA AL Falaah Lekisrejo .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir .....	27
2. Proses Penelitian Tindakan .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menggunakan Permainan <i>Dart</i> .....	86
2. Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I, II, dan III .....	88
3. Lampiran Daya Serap Nilai Pre Test Dan Post Test Siklus I, II, dan III .....	120
4. Lampiran Nilai Pre Test dan Post Test Siklus I, II, Dan III .....	126
5. Lampiran Transkrip Wawancara dengan Guru Sejarah .....	128
6. Lampiran Transkrip Wawancara Siswa .....	129
7. Lampiran Foto Penelitian .....	131