

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Madrasah Aliyah (MA) Al Falaah terletak di Batumarta III. Blok D, Ds. Lekisrejo, Kec. Lubuk Raja, Kab. OKU, Sumatra Selatan. MA Al Falaah diresmikan pada tahun 2004. MA Al Falaah adalah sekolah milik yayasan yaitu yayasan AL Falaah dengan status tanah wakaf dengan luas tanah 10.000M² dan luas bangunan 7.408M². kepemimpinan terakhir MA Al Falaah dipimpin oleh M. Ja'far Sodik, S.Ag. Gedung belajar MA Al Falaah satu atap dengan MTS Al Falaah, dengan pembagian waktu jam belajar, yaitu: MTS Al Falaah menempati dari pukul 07.00 WIB -12.00 WIB. Sedangkan MA Al Falaah menempati dari pukul 13.15 WIB – 17.15 WIB.

Setelah diresmikan pada tahun 2004, MA Aliyah Al Falaah mengalami beberapa kali pergantian Kepala Sekolah. Kepala Sekolah yang pernah menjabat di MA Al Falaah antara lain:

- a. Bp. Abdul Halim : Periode 2004 sampai 2005
- b. Bp. Marsudi : Periode 2005 sampai 2006
- c. Bp. Cece Khomarudin : Periode 2006 sampai 2011
- d. Bp M. Ja'far Sodik : Periode 2011 sampai sekarang

MA Al Falaah merupakan sekolah yang menonjolkan ilmu agamanya yaitu Islam, disamping itu yang menonjol dalam MA Al Falaah ini adalah dibidang olahraga. Khusus hari sabtu MA Al Falaah mengadakan ekskulikuler untuk semua kelas, dari kelas X sampai kelas XI pada jam terakhir mata pelajaran, disini siswa bebas mengekspresikan bakat dan minat mereka, adapun ekstrakulikuler tersebut yaitu:

- a. Bolla Volly.
- b. Tenis Meja.
- c. Bulu Tangkis.
- d. Futsal.

Dalam pelaksanaan penelitian di MA Al Falaah, langkah pertama mahasiswa harus melakukan observasi guna inventarisasi keadaan lokasi. Mahasiswa mengamati secara langsung situasi dan kondisi sekolah serta melakukan dialog dengan pihak-pihak terkait di sekolah. Kegiatan observasi lingkungan sekolah dimaksudkan agar mahasiswa mempunyai gambaran yang jelas mengenai situasi dan kondisi baik menyangkut keadaan fisik maupun non fisik, norma dan kegiatan yang ada di MA Al Falaah. Hasil dari kegiatan observasi ini selanjutnya menjadi pedoman untuk penyusunan pelaksanaan penelitian. Diharapkan dengan adanya kegiatan observasi ini, mahasiswa dapat lebih mengenal MA Al Falaah, yang selanjutnya dapat melancarkan dan

mempermudah pelaksanaan penelitian. Hasil-hasil yang diperoleh melalui kegiatan observasi adalah sebagai berikut.

Potensi fisik yang ada pada yayasan ini yaitu luas tanah $\pm 10.000\text{m}^2$, luas bangunan $\pm 7.408\text{m}^2$. Adapun sarana dan prasarana yang ada yaitu:

Tabel 6. Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Nama Bangunan	Jumlah Ruang	Jumlah kondisi baik	Jumlah Kondisi Rusak	Kondisi			Ket
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	R. Kelas	3		3		3		
2	Perpustakaan	1	1					
3	R. Lab. Komputer	1	1					
4	R. Pimpinan	1	1					
5	R. Guru	1		1			1	
6	R. Tata Usaha	1		1			1	
7	R. Konseling	1		1			1	
8	R. UKS	1	1					
9	Kamar Mandi/WC	5	2	3	1	1	1	
10	Gudang	1		1			1	
11	Tempat Olahraga	7	3	4	1		3	
12	R. OSIS	1	1					

13	R. Lainnya	2		2			2	
Jumlah		28	10	16	2	4	10	

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Terwujudnya Madrasah Yang Berkualitas, yang mampu mengantarkan peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlakul karimah, serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi

b. Misi Sekolah

1. Meningkatkan daya guna dan hasil guna pendidikan pada madrasah melalui pendidikan Agama Islam
2. Mengupayakan kesediaan Guru PAI yang berkualitas
3. Mengupayakan kesediaan kurikulum madrasah yang bercirikan Islam
4. Menumbuhkan minat baca
5. Meningkatkan kualitas sarana dan prasarana
6. Mengupayakan penguatan cirri khas Islam di Madrasah
7. Menguasai ilmu teknologi informasi
8. Unggul dalam kepribadian siswa yang berakhlakul karimah
9. Meningkatkan profesionalisme guru

3. Potensi Siswa, Guru dan Karyawan

a. Potensi Siswa

Potensi siswa yang ada ditampung dalam suatu organisasi OSIS. Kepengurusan OSIS ini terdiri dari siswa kelas X dan siswa kelas XI. Regenerasi kepengurusan OSIS dilakukan setiap tahun dengan proses seleksi. Prestasi yang dicapai oleh siswa dan siswi cukup membanggakan dilihat dari baru berdirinya MA Al Falaah, prestasi baik dibidang akademik maupun bidang non akademik. Hal itu dibuktikan dengan jumlah tingkat kelulusan siswa dalam menempuh Ujian Nasional pada tahun 2010/2011 yang dinyatakan lulus 100%. Adapun jumlah siswa siswi yang dimiliki oleh MA Al Falaah tahun akademik 2011/2012 adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Jumlah siswa MA AL FALAAH TAHUN AJARAN 2011/2012

Kelas	Jumlah (orang)
X	38
XI	36
XII	36
Jumlah	110

MA Al Falaah baru memiliki satu jurusan yaitu jurusan Ilmu Sosial. Untuk mengembangkan potensi siswanya dalam bidang non-akademik, MA AL Falaah memiliki berbagai ekstrakurikuler seperti Bolla Volly, Tenis Meja, Bulu Tangkis dan Futsal. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut harus

dikembangkan lebih lanjut agar dapat mengembangkan potensi setiap siswa sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan potensi non akademik.

b. Potensi Guru

MA Al Falaah memiliki 17 orang tenaga pengajar. Selain sebagai pengajar, guru juga memberikan bimbingan kepada para siswa agar prestasinya selalu meningkat.

Rincian data guru dan karyawan sebagai berikut:

Tabel. 8 Rincian Data guru dan karyawan

No	Keterangan	Jumlah
	Pendidik	
1	Guru PNS Yang Diperbantukan	-
2	Guru Tetap Yayasan	17
3	Guru Honorer	-
4	Guru Tidak Tetap	-
	Tenaga Non Pendidik	
1	TU	1
2	Penjaga Madrasah	1
3	Pembantu	1
4	Kebersihan	1

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum peneliti melakukan penelitian di MA Al Falaah, terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah. Setelah pihak sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian, peneliti kemudian mencari surat izin secara resmi.. Setelah semua proses perizinan selesai, barulah peneliti melakukan diskusi atau percakapan dengan guru mengenai proses pembelajaran siswa di kelas dan mengenai perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran permainan *Dart*. Diharapkan dengan menggunakan model permainan *Dart* dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah di MA Al Falaah. Adapun proses pra-tindakan adalah sebagai berikut.

a. Pengenalan Penerapan Permainan *Dart* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MA Al Falaah

Setelah peneliti mendapatkan izin dari pihak sekolah, kemudian peneliti bertemu dengan guru pembimbing untuk membicarakan serta mendiskusikan kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan dilakukan. Setelah berbincang-bincang, peneliti menemukan kesimpulan bahwa hal yang dihadapi adalah materi pembelajaran sejarah yang sangat banyak. Sedangkan waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sedikit. Untuk kelas XI IPS pelajaran sejarah mendapatkan waktu 1 kali pertemuan dimana, untuk tiap pertemuan dengan waktu 2 jam pelajaran

(45 menit x 2) setiap minggunya. Selain itu juga guru dalam mengajar lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa bosan, kurang memperhatikan, tidak semangat dan minat untuk belajar sejarah kurang sehingga berpengaruh pada prestasi belajar sejarah. Dengan adanya hal tersebut menimbulkan pemahaman siswa tentang sejarah berkurang sedangkan materi yang di sampaikan banyak.

Melihat permasalahan tersebut perlu dilakukan pemecahan oleh guru. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, tetapi juga diharapkan guru menerapkan beberapa model-model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Model-model pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan membuat siswa tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa tidak merasa bosan saat belajar, maka hal itu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya alternatif model pembelajaran baru. Peneliti memilih penerapan permainan *Dart* sebagai alternatifnya dalam penelitian ini. Penerapan Permainan *Dart* ini merupakan pembelajaran untuk mengaktifkan siswa. Tujuan utama penggunaan Permainan *Dart* ini adalah untuk mengubah pola pikir siswa yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah membosankan dan hanya ceramah menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Diharapkan dengan menggunakan permainan *Dart* ini mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah.

b. Dialog Awal Dengan Guru Tentang Penerapan Permainan *Dart*

Pengenalan permainan *Dart* terhadap guru mata pelajaran sejarah bertujuan untuk merencanakan, pembagian materi serta jadwal mengajar ketika peneliti melakukan penelitian. Diskusi yang dilaksanakan dengan guru mata pelajaran sejarah juga bertujuan agar kegiatan penelitian tidak mengganggu proses belajar mengajar. Materi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti Standar Kompetensi yang telah ditentukan, sehingga materi yang akan disampaikan pada tiap siklus akan berbeda. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan.

c. Observasi Kelas Yang Digunakan Sebagai Penelitian

MA Al Falaah terdapat 3 kelas, masing-masing kelas menempati ruang yang telah ditentukan oleh madrasah. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertimbangan yang matang untuk menentukan sampel kelas mana yang akan digunakan. Berhubung kelas XII sudah melakukan ujian nasional dan kelas XI merupakan kelas yang kurang prestasinya dalam mata pelajaran sejarah maka atas kesepakatan antara peneliti beserta guru memutuskan penelitian akan dilakukan di kelas XI IPS.

d. Perencanaan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Permainan *Dart*

Untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa perlu diterapkannya beberapa model pembelajaran baru. Maka sebab itu dibuatlah rancangan-rancangan model pembelajaran yang baru. Adapun rancangan yang dibuat adalah sebagai berikut.

Prestasi siswa yang rendah dalam belajar sejarah merupakan permasalahan yang perlu dicari solusi untuk mengatasinya. Solusi yang diperlukan adalah dengan penggunaan model pembelajaran baru yang dapat menarik siswa, sehingga prestasi siswa dapat meningkat dalam belajar sejarah. Maka dari itu peneliti bersama dengan guru menerapkan permainan *Dart* dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi siswa khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai pokok-pokok yang harus dilakukan guru maupun peneliti sebelum melakukan permainan *Dart*. Peneliti bersama guru menentukan materi yang akan digunakan sebagai penelitian. Peneliti sebagai guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *Dart* dengan se jelas mungkin terhadap siswa. Peneliti juga harus mampu membantu siswa dalam pembelajaran sejarah.

e. Penyusunan Rancangan Tindakan

Sebelum peneliti terjun langsung mengajar dengan menggunakan Permainan *Dart* terlebih dahulu peneliti membuat rancangan tindakan yang dilakukan. Rancangan dibuat sebagai pedoman untuk guru sejarah, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain itu, rancangan ini dibuat untuk mengetahui rancangan pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan *Dart*.

Rancangan penelitian dengan menggunakan permainan *Dart* guru berperan sebagai observer (Pengamat), tugas guru disini adalah mengamati berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan Permainan *Dart*.

Rencana penelitian dilakukan dalam 3 siklus atau 3 putaran. Masing-masing siklus memiliki pokok bahasan yang berbeda. Pada siklus I materi yang digunakan mengenai paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan di Asia-Afrika. Siklus II materi yang digunakan strategi organisasi pergerakan nasional Indonesia. Siklus III materi yang digunakan pendudukan militer Jepang di Indonesia. Dari masing-masing pokok bahasan atau materi tersebut dilakukan dalam 1 pertemuan (2x45 menit).

Setelah masing-masing rancangan tindakan berakhir, peneliti selalu melakukan diskusi dengan kolaborator sebagai bentuk refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya. Permasalahan yang

muncul pada siklus sebelumnya dijadikan evaluasi untuk perbaikan siklus selanjutnya. Mengenai kejelasan tentang rancangan penelitian dapat dilihat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tercantum pada lampiran.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I

1) Perencanaan (*Plan*)

Pada siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus pertama adalah, paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan di Asia-Afrika . pada kegiatan ini difokuskan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dengan penerapan permainan *Dart*.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan. Setelah tes (*pre-test*) pembelajaran dimulai menggunakan tehnik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup maka pembelajaran dimulai dengan menggunakan permainan *Dart*. Setelah penerapan permainan tersebut selesai dilaksanakan barulah siswa diberikan tes (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah mengalami tindakan dengan penerapan permainan *Dart*.

2) Pelaksanaan (*Act*)

Pada siklus pertama ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 19 Mei 2012. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran inti guru memberikan soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan *Dart*.
- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan pertama guru membahas tentang paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan di Asia-Afrika. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.
- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka dimulailah Penerapan Permainan *Dart*. Guru menyiapkan alat permainan *Dart*

yang sudah disiapkan, setelah itu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, tiap-tiap kelompok ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk mendapat kesempatan melemparkan anak *Dart*. Ketua kelompok membacakan materi yang didapatkan, setelah itu masing-masing kelompok mendiskusikan masing-masing materi yang didapatkan, selanjutnya setelah selesai didiskusikan masing-masing kelompok mempersentasikan hasil dari diskusinya tersebut dan kepada kelompok lain diberi kesempatan bertanya jika ada materi yang dijelaskan belum jelas.

- (5) Setelah persentasi selesai, guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran, dengan materi paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan di Asia-Afrika. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum jelas untuk bertanya.
- (6) Setelah itu guru memberikan soal test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi.
- (7) Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dengan cara menunjuk beberapa siswa sebagai sampel.

3) Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus pertama ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat media dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan Terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

- i. Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 31.03%
- ii. Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 5.75
- iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah kurang sekali.

(b) Test akhir (*post test*)

- i. Daya serap siswa pada *post test* sebesar 58.62%
- ii. Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 6.72

iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah kurang.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan penerapan permainan *Dart* dari 5.55 menjadi 6.72. mengalami peningkatan 1.17 atau 11.7%

4) Refleksi

Penerapan permainan *Dart* pada pelaksanaan yang pertama ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan permainan *Dart*. Namun masih terdapat beberapa siswa yang ramai dengan temannya. Pada siklus pertama ini terlihat siswa masih kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan prestasi dari siswa belum mencapai target pencapaian. Target pencapaian harus rata-rata nilai siswa harus mencapai tujuh (7) dan dalam penelitian awal ini rata-rata nilai siswa adalah 6,72. Maka dari itu tindakan pada siklus satu masih harus mengalami perbaikan. Adapun hasil pengamatan dari kolaborator adalah sebagai berikut.

- a) Guru harus bisa mengkondisikan siswa dengan baik, menjelaskan dengan bahasa yang lebih mudah dipahami siswa.
- b) Guru harus memberikan semangat atau dorongan agar siswa lebih aktif.

- c) Masih banyak siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran.
- d) Perbaiki pada siklus selanjutnya dengan pemberian soal dari guru kepada siswa.

b. Siklus II

1) Perencanaan (*Plan*)

Pada siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus kedua adalah strategi organisasi pergerakan nasional Indonesia, pada kegiatan ini difokuskan untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan penerapan permainan *Dart*. Pada pelaksanaan tindakan kedua ini menggunakan permainan *Dart* ditambah dengan pemberian pertanyaan dari guru kepada masing-masing kelompok, dengan menggunakan permainan *Dart* masing-masing kelompok diberi kesempatan melempar anak *Dart* untuk berepa nilai yang dapat mereka peroleh jika dapat menjawab pertanyaan dari guru.

Pada pertemuan kedua siswa diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan. Setelah tes (*pre-test*) pembelajaran dimulai menggunakan teknik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup maka pembelajaran dimulai dengan penerapan permainan *Dart*. Setelah penerapan tersebut selesai dilaksanakan barulah siswa diberikan tes (*post-test*) untuk mengetahui

peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah mengalami tindakan dengan permainan *Dart*.

2) Pelaksanaan (*Act*)

Pada siklus kedua ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 26 Mei 2012. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan kedua guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran inti guru memberikan soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan *Dart*.
- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan kedua guru membahas tentang strategi organisasi pergerakan nasional Indonesia. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.

- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka dimulailah penerapan permainan *Dart*. Guru menyiapkan alat permainan *Dart* yang sudah dibuat, setelah itu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, tiap-tiap kelompok ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk melemparkan anak *Dart* dan mendapat materi yang akan dibahas oleh masing-masing kelompok yang kemudian didiskusikan oleh masing-masing kelompok, setelah selesai didiskusikan kemudian mempersentasikan hasil dari diskusinya. Setelah selesai persentasi kemdian masing-masing ketua kelompok maju untuk melemparkan anak *Dart* lagi untuk menentukan nilai yang didapat jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin itulah pemenangnya dan kelompok pemenang mempunyai hak untuk member hukuman kepada kelompok yang kalah atau mendapat nilai paling kecil.
- (5) Setelah permainan selesai, guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran, dengan materi strategi organisasi pergerakan nasional Indonesia. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum jelas untuk bertanya.
- (6) Setelah itu guru memberikan test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi dan minat siswa.

(7) Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dengan cara menunjuk beberapa siswa sebagai sampel.

3) Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat permainan dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan Terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II, dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

i. Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 44.82%

ii. Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 6.27

iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah kurang.

(b) Test akhir (*post test*)

i. Daya serap siswa pada *post test* sebesar 79.31%

ii. Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 7.68

iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah baik.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan penerapan permainan *Dart* dari 6.27 menjadi 7.68. Mengalami peningkatan 1.41 atau 14.1%

4) Refleksi

Penerapan permainan *Dart* pada pelaksanaan yang kedua ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun masih terdapat beberapa siswa yang ramai dengan temannya. Pada siklus kedua ini dengan ditambahkan soal dari guru kepada siswa terlihat siswa mulai fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan prestasi sudah mencapai target pencapaian. Untuk memantapkan penelitian ini maka tindakan pada siklus dua dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Adapun hasil pengamatan dari kolaborator adalah sebagai berikut.

a) Masih ada siswa yang ramai.

- b) Siswa mulai aktif dalam pembelajaran permainan *Dart*.
- c) Melanjutkan pada siklus berikutnya untuk memantapkan hasil dari penelitian dengan ditambah pembuatan soal dari siswa yang nantinya akan ditanya jawabkan kepada siswa lain.

c. Siklus III

1) Perencanaan (*Plan*)

Pada siklus ketiga ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus ketiga adalah pendudukan militer Jepang di Indonesia, pada kegiatan ini difokuskan kemampuan siswa dalam menumbuhkan ketertarikan, keaktifan dan berfikir kritis dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan permainan *Dart*. Pada pelaksanaan tindakan ketiga ini menggunakan permainan *Dart* seperti siklus II tetapi dalam tindakan terakhir masing-masing kelompok diberi tugas membuat soal-soal untuk dipertanyakan kepada kelompok yang lainnya dan juga kepada kelompok pemenang mendapatkan hadiah.

Pada pertemuan ketiga sama seperti pada pertemuan pertama dan kedua, pertemuan ketiga siswa juga diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan. Setelah tes (*pre-test*) pembelajaran dimulai menggunakan teknik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup maka pembelajaran dimulai dengan menggunakan permainan *Dart*. Setelah model tersebut selesai

dilaksanakan barulah siswa diberikan tes (post-test) untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah mengalami tindakan dengan permainan *Dart*.

2) Pelaksanaan (*Act*)

Pada siklus III ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 2 Juni 2012. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan ketiga guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran inti guru soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan *Dart*.
- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan ketiga guru membahas tentang pendudukan militer Jepang di Indonesia. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.

- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka dimulailah penerapan permainan *Dart*. Guru menyiapkan alat permainan *Dart* yang sudah disiapkan, setelah itu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, tiap-tiap kelompok ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk melemparkan anak *Dart* untuk mendapatkan materi masing-masing kelompok untuk didiskusikan. setelah selesai didiskusikan kemudian mempersentasikan hasil dari diskusinya. Setelah selesai persentasi kemdian masing-masing kelompok membuat masing-masing tiga pertanyaan yang nanti akan diberikan kepada kelompok lain, setelah selesai membuat soal masing-masing ketua kelompok maju untuk melemparkan anak *Dart* lagi untuk menentukan nilai yang didapat jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan kelompok yang lain, kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin itulah pemenangnya dan kelompok pemenang mempunyai hak untuk member hukuman kepada kelompok yang kalah atau mendapat nilai paling kecil dan kelompok pemenang mendapat hadiah dari guru sebagai ucapan selamat.
- (5) Setelah itu guru memberikan test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi.

(6) Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dengan cara menunjuk beberapa siswa sebagai sampel.

3) Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus III ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat media dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan Terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus III, dapat diuraikan sebagai berikut

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus III dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

i. Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 67.85%

- ii. Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 6.89
- iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah kurang.

(b) Test akhir (*post test*)

- i. Daya serap siswa pada *post test* sebesar 100%
- ii. Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 8.96
- iii. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah sangat baik.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah penerapan permainan *Dart* dari 6.89 menjadi 8.96. Mengalami peningkatan 2.07 atau 20.7%.

4) Refleksi

Pada pelaksanaan siklus ketiga ini berjalan dengan baik. Masing-masing siswa sudah mampu memahami penerapan permainan *Dart*, siswa juga tidak mengalami kesulitan-kesulitan seperti yang dihadapi pada siklus-siklus sebelumnya Pada siklus ketiga ini siswa terlihat sudah aktif dan dapat berpikir kritis. Pada siklus III ini hasil pencapaian daya serap siswa mencapai 100% dengan ditambah pembuatan soal dari siswa yang nantinya akan ditanya jawaban kepada siswa lain. Penelitian sudah cukup sampai pada siklus III

karena pencapaian prestasi sudah mencapai target. Adapun hasil pengamatan dari kolaborator adalah sebagai berikut.

- 1) Guru sudah berhasil mendorong siswa lebih aktif dan lebih berfikir kritis.
- 2) Siswa sudah mulai mengikuti proses pembelajaran dengan tertib.
- 3) Guru sudah melibatkan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Guru harus lebih bersabar menghadapi siswanya.

C. Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dengan penerapan permainan *Dart* adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan *Dart* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo tahun ajaran 2011/2012.

Penerapan model pembelajaran permainan *Dart* mempunyai tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa. Oleh Karena itu, siswa diberikan tes disetiap siklus, untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar sejarah siswa. Disetiap siklus dilakukan 2 kali tes, yaitu tes awal (*pre test*) untuk mengetahui pemahaman awal siswa dan diakhir pembelajaran dilakukan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa setelah mendapat tindakan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali siklus sehingga melakukan 6 kali tes.

Rata-rata peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel. 9 Rata-rata Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS**MA Al Falaah Tahun Ajaran 2011/2012**

Siklus	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Siklus I	5.55	6.72	1.17
Siklus II	6.27	7.68	1.41
Siklus III	6.89	8.96	2.07

MA Al Falaah Tahun Ajaran 2011/2012

Dari hasil rata-rata prestasi belajar siswa kelas XI IPS MA Al Falaah tiap siklus mengalami peningkatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi siswa pada siklus I pre tindakan yaitu 5.55 dan pada saat post tindakan yaitu 6.72 atau mengalami peningkatan sebesar 1.17. Rata-rata prestasi siswa pada siklus II pre tindakan yaitu 6.27 dan pada saat post tindakan 7.68 atau mengalami peningkatan sebesar 1.41. Rata-rata prestasi siswa siklus III pre tindakan yaitu 6.89 dan pada saat post tindakan yaitu 8.96 atau mengalami peningkatan sebesar 2.07. Peningkatan persentase prestasi belajar sejarah siswa tertinggi terjadi pada siklus III karena dalam siklus III ada pemberian hadiah dan tambahan pembuatan soal oleh siswa sehingga siswa lebih mendalam dan aktif mempelajari materi dalam proses pembelajaran.

Tabel 10. Daya Serap Siswa Kelas XI IPS**MA Al Falaah Tahun Ajaran 2011/2012**

Siklus	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Siklus I	31.03%	58.62%	27.59%
Siklus II	44.82	79.31%	34.49%
Siklus III	67.85	100%	32.15%

Berdasarkan daya serap siswa disetiap siklus dapat disimpulkan bahwa daya serap siswa di siklus I sebelum mendapat tindakan yaitu 31.03% dan setelah mendapat tindakan yaitu 58.62%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 27.59%. Daya serap siswa di siklus II sebelum mendapat tindakan yaitu 44.82% dan setelah mendapat tindakan yaitu 79.31%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 34.49%. Daya serap siswa di siklus III sebelum mendapat tindakan yaitu 67.85% dan setelah mendapat tindakan yaitu 100%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 32.15%. Terdapat perubahan prestasi antara siklus I, II, dan III adalah pada saat siklus I dilaksanakan tidak ada intruksi sebelumnya bahwa pada pertemuan siklus I akan membahas mataeri yang akan dibahas pada saat siklus I dilaksanakan. Selanjutnya pada siklus II dan III sudah ada intruksi sebelum tindakan bahwa pada siklus II dan III akan melaksanakan tindakan dengan materi yang akan dibahas pada siklus tersebut.

2. Kendala-kendala dalam Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan Pretasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam Permainan *Dart* yaitu sebagai berikut.

- a. Kekurangan waktu pada proses pembelajaran pada saat siklus II dan III dilaksanakan, dengan penambahan kuis 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
 - b. 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, tetapi pada tahap selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan persentasi yang dilaksanakan.
3. Kelebihan dalam Penerapan Permainan *Dart* Untuk Meningkatkan Pretasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Al Falaah Lekisrejo Tahun Ajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam Permainan *Dart* yaitu sebagai berikut.

- a. pembelajaran sejarah lebih bermakna karena terjalin kerja sama yang lebih erat antar anggota kelompok baik dalam membagi tugas maupun dalam menyelesaikan tugas sehingga siswa tetap mempunyai tanggung jawab perseorangan.
- b. Guru bukan lagi sebagai subyek penelitian, namun sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau jalannya diskusi. Siswa menjadi semangat menyampaikan pendapat atau bertukar informasi dan tidak monoton atau membosankan lagi belajar sejarah.

D. Pokok-Pokok Temuan

Selama melakukan penelitian di lapangan, peneliti telah menemukan data-data penelitian yang didapat dari hasil wawancara, observasi, dan tes belajar. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Dengan penerapan permainan *Dart* mampu merubah proses pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
2. guru bukan lagi sebagai subyek penelitian, namun sebagai fasilitator yang membimbing.
3. Dengan penerapan permainan *Dart* mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa.

4. Penerapan permainan *Dart* dapat mengubah pandangan siswa tentang belajar sejarah yang membosankan dan bikin ngantuk menjadi menyenangkan dan menarik.
5. Hambatan yang muncul pada saat penerapan permainan *Dart* adalah karena kurangnya waktu dan kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif.