

**PENERAPAN METODE DISKUSI DAN PERMAINAN PAPAN MEMORI  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR  
SISWADALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X  
DI SMA MUHAMMADIYAH 2 MAGELANG  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

RINGKASAN SKRIPSI



Oleh  
Esti Normalita  
NIM. 10406241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**PENERAPAN METODE DISKUSI DAN PERMAINAN PAPAN MEMORI  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X  
DI SMA MUHAMADIYAH 2 MAGELANG  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Oleh:  
Esti Normalita  
NIM 10406241010**

**ABSTRAK**

Keaktifan siswa kelas X SMA Muhamadiyah 2 Magelang rendah dan hasil belajar sejarah belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 73. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan dan hasil belajar sejarah adalah metode pembelajaran sejarah yang bersifat konvensional dan monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA Muhamadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014, kelebihan serta kendala metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan tes. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhamadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata keaktifan kelas X yaitu 36,16%. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 79,46% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 9,38% menjadi 88,84%. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu *pretest* 48,18 mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 26,32 menjadi 74,5. Nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu *pretest* 46,82 mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 33,72 menjadi 80,54. 2) Kelebihan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah yaitu siswa lebih aktif dan pembelajaran sejarah lebih menyenangkan. Kendala metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah yaitu siswa belum terbiasa dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori dan waktu diskusi kurang.

Kata Kunci: Metode diskusi, permainan Papan Memori, keaktifan, hasil belajar

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang. Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antarsiswa, guru, dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara langsung (instructional effect) ke arah perubahan tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011:4).

Pelajaran sejarah bertujuan menciptakan wawasan historis atau perspektif sejarah. Pelajaran sejarah juga mempunyai fungsi sosiokultural, membangkitkan kesadaran historis. Dalam pelajaran sejarah perlu dimasukkan biografi pahlawan mencakup soal kepribadian, perwatakan semangat berkorban, perlu ditanam historical-mindedness, perbedaan antara sejarah dan mitos, legenda, dan novel historis (Aman, 2011:31-32). Pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat.

Pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar memang merupakan proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari seorang guru tentang pengetahuan. Pada umumnya pembelajaran di kelas-kelas dilakukan dalam bentuk satu arah yaitu guru lebih banyak ceramah dihadapan siswa dan siswa hanya mendengarkan. Guru beranggapan tugasnya hanya mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa dengan target tersampainya topik-topik yang tertulis dalam kurikulum. Hal ini menyebabkan siswa hanya mendengarkan, kurang aktif, kurang dalam hal pemahaman dan daya ingat yang rendah. Minimnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Magelang, guru mata pelajaran sejarah masih dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal ini membuat siswa merasa bosan, kurang aktif, dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Berikut ini adalah data nilai rata-rata ulangan akhir semester 1 di SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014, kelas X 62,58, kelas XI IPA 85,29, kelas XI IPS 70,67, kelas XII IPA 82,1, dan kelas XII IPS 80,79. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah.

Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah kelas X tampak ketika observasi yaitu terdapat 10 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, 5 siswa aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, 16 siswa tidak mendengarkan teman yang presentasi, 14 siswa yang tidak mencatat materi sejarah, 5 siswa membuat sketsa gambar-gambar sejarah, 15 siswa antusias pindah untuk berkelompok, 18 siswa tidak memecahkan soal dalam diskusi, dan 18 siswa malas untuk presentasi di depan kelas. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata keaktifan kelas X yaitu 36,16%.

Berdasarkan realita di atas perlu adanya penerapan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan menarik, siswa dapat berperan aktif dalam belajar agar hasil belajar meningkat. Salah satu cara yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengajar adalah metode diskusi dan permainan Papan Memori. Metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar (J.J. Hasibuan dan Moedjiono, 2006:3). Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau penyusunan berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah (B. Suryosubroto, 2002:179). Metode diskusi membantu siswa untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat dalam memecahkan suatu masalah.

Permainan Papan Memori adalah suatu permainan yang cepat dan mudah untuk membantu siswa memahami mata pelajaran Paul Ginnis (2008:146). Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik mengkaji tentang penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang tahun ajaran 2013/2014.

## **II. KAJIAN TEORI**

### **A. Hakikat Belajar**

#### 1. Belajar

Menurut Kunandar (2010:320) hakikat belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku yang diharapkan tentunya perubahan ke arah yang lebih baik. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Dengan pengalamannya sendiri manusia cenderung bisa lebih mengerti tentang arti kehidupan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi.

#### 2. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010:5) yaitu perubahan terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinue dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

#### 3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Oemar Hamalik (2009:10-11) yaitu

- 1) Pendidikan bukan hanya mempersiapkan peserta didik untuk hidup sebagai orang dewasa, melainkan membantu mereka agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Peserta didik sebaiknya dididik sebagai suatu keseluruhan dan menempatkan mereka sebagai unit organisme yang hidup yang sedang tumbuh dan berkembang.
- 3) Pendidikan bertujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan dalam rangkaian pengembangan sumber daya manusia yang bermutu.
- 4) Peserta didik belajar dengan berbuat dan mengalami langsung serta keterlibatan secara aktif dalam lingkungan belajar.
- 5) Belajar dilakukan melalui kesan-kesan penginderaan yang menumbuhkan tanggapan yang jelas dan nyata, yang pada gilirannya diprotes menjadi informasi dan pengetahuan.
- 6) Proses belajar dan keberhasilan belajar dipengaruhi bahkan bergantung pada kemampuan masing-masing individu peserta didik.
- 7) Belajar adalah suatu proses yang berkesinambungan bahkan berlangsung seumur hidup, baik secara formal maupun informal.
- 8) Kondisi sosial dan alamiah turut menentukan dan berpengaruh dalam penyusunan dan pelaksanaan situasi-situasi belajar.
- 9) Motivasi belajar hendaknya bersifat intrinsik, orisinal, dan alamiah.
- 10) Pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan individual.
- 11) Hubungan-hubungan antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya dilaksanakan melalui kerjasama/atau proses kelompok.
- 12) Metode, isi, dan alat pengajaran besar pengaruhnya terhadap proses belajar peserta didik.

## **B. Hakikat Pembelajaran Sejarah**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2009:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007:137) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pendidik bukanlah pusat pembelajaran.

## **2. Pengertian Sejarah**

Menurut R. Moh Ali (2005:11) perkataan sejarah dalam bahasa Indonesia adalah sama dengan *history* (Inggris), *Geschiechte* (Jerman) atau *geschiedenis* (Belanda). Kata *history* berawal dari bahasa Yunani *historia* yang berarti inkuiri, wawancara, interogasi dari seorang saksi, dan juga laporan mengenai hasil-hasil tindakan itu. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mengkaji segala aktivitas manusia pada masa lalu yang meliputi segala aspek kehidupan termasuk aspek ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Sejarah memiliki 3 dimensi waktu yaitu masa lalu, masa depan, dan masa sekarang.

## **3. Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah merupakan sarana untuk menyosialisasikan nilai-nilai tradisi bangsa, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik, dan ekonomi sekaligus mendidik sebagai warga masyarakat yang peduli kepada pentingnya pemahaman terhadap bangsa-bangsa lain. Menurut S.K Kochhar (2008: 27) sasaran umum pembelajaran sejarah adalah mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat, membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan

hasil yang telah dicapai generasinya, mengajarkan toleransi, menanamkan sikap intelektual, memperluas cakrawala intelektualitas, mengajarkan prinsip-prinsip moral, menanamkan orientasi ke masa depan, memberikan pelatihan mental.

### **C. Pembelajaran Kooperatif**

Agus Supriyono (2009:54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur penting yaitu yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

### **D. Metode Diskusi**

#### **1. Pengertian Metode Diskusi**

Metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar (J.J. Hasibuan dan Moedjiono, 2006:3). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diskusi adalah pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau penyusunan berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah (Suryosubroto, 2002:179).

#### **2. Langkah-langkah Metode Diskusi**

Langkah-langkah penggunaan metode diskusi menurut Suryosubroto (2002:180) yaitu:

- 1) Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya.



- 2) Dengan pimpinan guru para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi dan mengatur tempat duduk ruangan.
- 3) Para siswa berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing serta guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain menjaga ketertiban, serta mendorong siswa agar berpartisipasi aktif.
- 4) Setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya. Hasil-hasilnya yang dilaporkan itu ditanggapi oleh semua siswa. Guru memberi ulasan atau penjelasan terhadap laporan-laporan tersebut.
- 5) Para siswa mencatat hasil diskusi dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok untuk *file* kelas.

### 3. Kegunaan Metode Diskusi

Menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono (2006:22) kegunaan metode diskusi yaitu:

- 1) Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kemampuannya
- 3) Mendapatkan balikan dari siswa, apakah tujuan telah tercapai
- 4) Membantu siswa belajar berpikir kritis
- 5) Membantu siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya
- 6) Membantu siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang dilihat, baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah
- 7) Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

### 4. Kelemahan Metode Diskusi

Menurut Suryosubroto (2002:186) kelemahan metode diskusi yaitu :

- 1) Suatu diskusi tak dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan siswa dan partisipasi anggota-anggotanya.
- 2) Suatu diskusi memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya.

- 3) Jalannya diskusi dapat didominasi oleh beberapa siswa yang menonjol.
- 4) Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan.
- 5) Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak.
- 6) Apabila suasana diskusi hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok masalahnya.
- 7) Sering terjadi dalam diskusi murid kurang berani mengemukakan pendapatnya.
- 8) Jumlah siswa yang terlalu besar akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

## **E. Permainan Papan Memori**

### **1. Pengertian Permainan Papan Memori**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memori adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali, ingatan. Telah terbukti bahwa memori yang baik adalah indikator sukses ujian yang lebih baik daripada IQ tinggi (Tom Barwood, 2011: 63). Papan Memori merupakan salah satu model pembelajaran yang cepat dan mudah untuk membantu siswa mengingat istilah dan definisi teknis. Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Model pembelajaran ini memiliki dua poin utama. Pertama, konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Kedua, ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.

### **2. Langkah-langkah Permainan Papan Memori**

Menurut Paul Ginnis (2008:146) langkah-langkah permainan Papan Memori yaitu:

- 1) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *Powerpoint* yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.

- 2) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala.
  - 3) Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi *PowerPoint* yang bergerak cepat dalam waktu satu menit dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun.
  - 4) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala mereka lagi.
  - 5) Guru menunjukkan *slide* untuk kali ketiga dan terakhir.
  - 6) Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar *slide* kemudian menuliskan makna gambar-gambar tersebut kemudian mempresentasikannya.
3. Kelebihan Permainan Papan Memori
- Menurut Paul Ginnis (2008:147) kelebihan atau manfaat permainan Papan Memori yaitu
- 1) Permainan Papan Memori mengajarkan konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.
  - 2) Permainan Papan Memori mengajarkan poin revisi. Kebutuhan untuk mengulang materi beberapa kali agar terserap. Ini merupakan pelatihan yang sangat bagus dalam teknik revisi dasar.
  - 3) Permainan Papan Memori memberi keceriaan pada tugas-tugas belajar yang membosankan.

## **F. Keaktifan Siswa**

### **a. Pengertian Keaktifan**

Keaktifan adalah pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Uzer Usman, 2011:23).Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.Prinsip aktivitas belajar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

#### b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar menurut Sardiman (2012:101) yaitu

- 1) *Visual activities*, yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

#### 9) Manfaat Keaktifan Belajar

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, hubungan antar guru dan orangtua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

## **G. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar (Nana Sudjana, 2004:111). Pendidikan nasional di Indonesia dalam rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Nana Sudjana, 2005:22). Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi (Nana Sudjana, 2005:22). Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Fokus penelitian adalah pada ranah kognitif.

### **2. Penilaian Hasil Belajar**

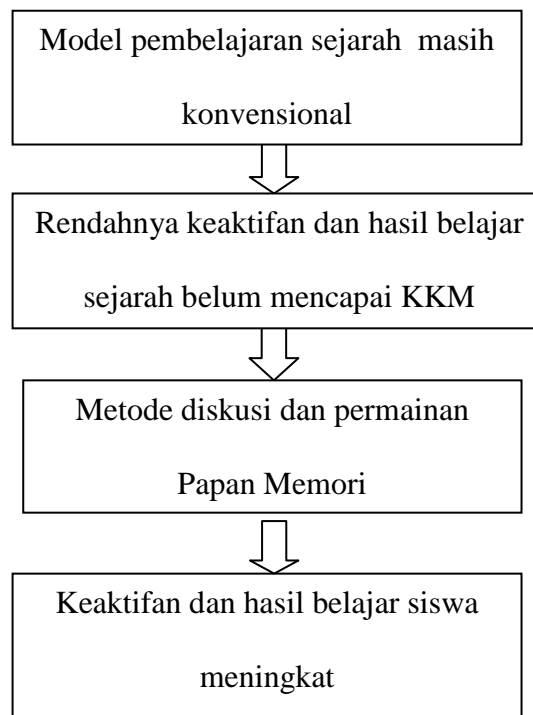
Menurut Nana Sudjana penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (2005:3). Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, umpan balik bagi perbaikan proses

belajar mengajar, dan dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya.

## B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Magelang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang belum mencapai KKM. Untuk mencapai keberhasilan PBM diperlukan metode dan pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih metode diskusi dan permainan Papan Memori.

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, menyusun kesimpulan, dan menemukan cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Papan Memori merupakan permainan yang dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Jadi dengan diterapkannya metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang pada tahun ajaran 2013/2014.



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah.

#### **E. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah?
2. Apa saja kelebihan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah?
3. Apa saja kendala metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah?

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Magelang yang berlokasi di jalan Panembahan Senopati, Bayanan, Mertoyudan, Magelang.

#### **B. Bentuk Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian adalah proses pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan metodologi untuk mendapatkan data akurat mengenai peningkatan objek yang diteliti, tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu sedangkan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan selama penelitian yang terdiri dari beberapa siklus, dan kelas merupakan tempat para siswa mendapatkan pelajaran dari guru yang sama (Suharsimi Arikunto, dkk., 2009:2).

Secara ringkas, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Rochiati Wiriaatmadja, 2007:13). PTK bertujuan agar guru lebih bisa menyajikan

PBM dengan bervariasi. Guru akan mendapatkan banyak keuntungan dengan berbagai metode pembelajaran yang diterapkan meskipun dengan berbagai kekurangan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru bertindak sebagai observer. Penelitian ini bersifat kolaboratif peneliti dengan guru dengan tujuan lebih mudah dan lebih teliti dalam kegiatan observasi.

Keterangan :

0 = Perenungan

1 = Perencanaan

2 = Tindakan dan Observasi I

3 = Refleksi I

4 = Rencana Terevisi I

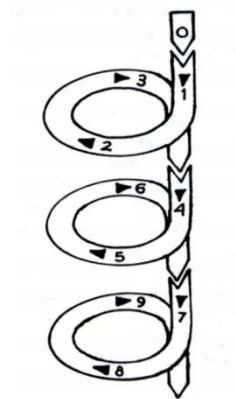
5 = Tindakan dan Observasi II

6 = Refleksi II

7 = Rencana Terevisi II

8 = Tindakan dan Observasi III

9 = Refleksi III



### C. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah

1. Data yang diperoleh dari guru sejarah kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang mengenai pelaksanaan kegiatan belajar siswa.
2. Data yang diperoleh dari siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang mengenai hasil belajar mereka.
3. Lembar observasi yang diperoleh selama penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Magelang.
4. Lembar wawancara selama penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Magelang.
5. Lembar tes yang terdiri dari soal-soal *pretest* dan *posttest*.

### D. Teknik Pengumpulan Data



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan prosedur tes dan non tes.

## 1. Non Tes

### a. Observasi

Observasi merupakan model pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian melalui melihat, mendengar, dan merasakan. Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipasi yaitu peneliti ikut terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini hal-hal yang diobservasi adalah kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah berlangsung dan untuk mengetahui suasana kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode diskusi dan pembelajaran permainan Papan Memori apakah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

### b. Wawancara

Sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar (Nana Sudjana, 2005: 68). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X untuk mendapatkan informasi atau pendapat mengenai pembelajaran sejarah dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori. Wawancara berpedoman pada lembar pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti.

## 2. Tes

Menurut Nana Sudjana (2005:35) tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan).

### a. Tes Awal (*pretest*)

Tes awal ini sering dikenal dengan istilah *pretest*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai dasar dalam pembentukan kelompok belajar pada pembelajaran dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori.

### b. Tes Akhir (*posttest*)

Tes akhir sering dikenal dengan istilah *posttest*. Tes ini diberikan pada saat akhir tindakan untuk mengukur hasil belajar sejarah dan tingkat keberhasilan tindakan pembelajaran tiap siklus.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam rangka pengumpulan data. Dalam konteks pembelajaran, instrumen penelitian jenis tes dijadikan alat untuk mengukur hasil belajar (Hamzah B. Uno dan Satria Koni, 2012:109). Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yaitu lembar yang berisi tentang indikator aktivitas siswa belajar maupun kondisi fisik lingkungan sekolah dan digunakan siswa dalam melaksanakan pengamatan kelas.

2. Lembar wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menilai keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang. Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah serta kepada beberapa siswa.

3. Tes

Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2007:53). Tes kemampuan pada dasarnya dibedakan menjadi dua jenis yaitu tes bakat (*apitudo test*) dan tes prestasi (*achievement test*).

#### **F. Validitas Data**

Suatu alat ukur dapat dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya alat ukur yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Teknik pengembangan validitas data dalam kualitatif yaitu triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Menggunakan triangulasi sumber yaitu orang-orang yang dekat dengan informan. Triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu guru

(observer), peneliti, dan siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang.

2. Triangulasi metode yaitu peneliti mengumpulkan data yang sejenis dengan menggunakan teknik atau pengumpulan sumber data yang berbeda untuk memperoleh data tentang partisipasi dan kompetensi profesional guru sejarah yang dimiliki. Triangulasi metode dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan tes hasil belajar.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis pada umumnya dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif (*qualitatif control*) dan analisis kuantitatif (*quantitatif control*) (Sumarna Surapranata, 2006:1).

#### **1. Analisis Kualitatif**

Analisis kualitatif sering juga disebut sebagai validitas logis (*logical validity*) yaitu berupa penelaahan yang dimaksudkan untuk menganalisis soal ditinjau dari segi teknis, isi, dan editorial (Sumarna Surapranata, 2006:1-2). Teknik analisis data kualitatif mengacu pada metode analisis dari Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2009: 337-345) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

##### **a. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui tahap seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Sehingga kesimpulan-kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi.

##### **b. Penyajian Data**

Penyajian yang sering digunakan pada data kualitatif adalah bentuk teks naratif. Penyajian-penyajian data meliputi berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Penciptaan dan penggunaan penyajian data merupakan bagian dari analisis yang tidak dapat dipisahkan.

##### **c. Penarikan Kesimpulan**

Menarik kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisa data yang dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada rumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai.

## 2. Analisis Kuantitatif

Hasil analisis dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana soal dapat membedakan antara peserta tes yang kemampuannya tinggi dalam hal yang didefinisikan oleh kriteria dengan peserta tes yang kemampuannya rendah (Sumarna Surapranata, 2006:10).

### a. Keaktifan Siswa

Observasi dilakukan untuk mengontrol pelaksanaan pembelajaran guru dan menilai keaktifan siswa selama pembelajaran. Menurut Sugiyono (2009: 144) penilaian dihitung dengan cara menghitung presentase jumlah siswa yang melakukan kegiatan sesuai indikator keaktifan dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

### b. Hasil Belajar Siswa

Menurut Sutrisno Hadi (1997: 151) *mean* (rata-rata) nilai hasil belajar dapat di hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata/mean

$\sum Xi$  = Jumlah nilai semua peserta didik

N = Jumlah peserta didik

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila hasil belajar siswa mencapai minimal  $\geq 73$  sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan rata-rata keaktifan siswa lebih dari 75%.

#### IV. HASIL PENELITIAN

##### 1. Penerapan Metode Diskusi dan Permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*). Kelas yang dipilih sebagai objek pelaksanaan tindakan adalah kelas X dengan jumlah siswa 28 orang. Kelas X dipilih berdasarkan pertimbangan dan diskusi antara guru sejarah dan peneliti. Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui metode diskusi dan permainan Papan Memori pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang. Selain itu juga untuk mengetahui kendala dan kelebihan pada saat menerapkan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah.

Data yang diperoleh dalam penelitian berdasarkan hasil observasi selama 4 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 24 Januari 2014 sampai 28 Februari 2014. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung sebanyak dua siklus. Data observasi keaktifan diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa serta data hasil belajar didapat dari penilaian *pretest* dan *posttest*.

Pada siklus I penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori berjalan lancar. Guru membuka pembelajaran dengan salam, apersepsi, kemudian mengadakan *pretest*. Guru memberikan materi pengantar dan menjelaskan langkah-langkah metode diskusi dan permainan Papan Memori. Guru menerapkan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah sesuai skenario pembelajaran. Guru menarik kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran kemudian melakukan *posttest*.

Berdasarkan observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar mencapai 79,46%. Rata-rata keaktifan sebelum tindakan adalah 36,16%. Deskripsi keadaan siswa ketika mengikuti pembelajaran sejarah yaitu semua siswa memperhatikan penjelasan guru, 20 siswa aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, 4 siswa tidak

mendengarkan teman yang presentasi, 6 siswa yang tidak mencatat materi sejarah, 14 siswa membuat sketsa gambar-gambar sejarah, 18 siswa antusias pindah untuk berkelompok, 2 siswa tidak memecahkan soal dalam diskusi, dan 2 siswa malas untuk presentasi di depan kelas.

Berdasarkan penilaian *pretest* pada siklus I, nilai rata-rata kelas X yaitu 48,18 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 24. Nilai tertinggi siswa belum mampu mencapai nilai KKM yaitu 73. Setelah penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori nilai rata-rata kelas yaitu 74,5. Pada *posttest* siklus I nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Walaupun ada 6 siswa yang belum mencapai KKM hasil belajar siswa kelas X mengalami peningkatan dari nilai rata-rata kelas 48,18 menjadi 74,5 mengalami peningkatan sebesar 26,32.

Perubahan dan perbaikan pada siklus II antara lain guru aktif membangun motivasi untuk aktif bertanya, pembagian kelompok direncanakan dengan baik, guru memperjelas langkah-langkah metode diskusi dan permainan Papan Memori, pemberian waktu yang lebih lama untuk mendiskusikan gambar-gambar permainan Papan Memori, dan penggunaan video pembelajaran agar pengetahuan dan pemahaman siswa lebih luas.

Pada siklus II penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori berjalan lancar. Guru membuka pembelajaran dengan salam, apersepsi, dan melakukan *pretest*. Guru memberikan materi pengantar dan menjelaskan langkah-langkah metode diskusi dan permainan Papan Memori. Guru menerapkan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah sesuai skenario pembelajaran dengan tambahan video pembelajaran. Guru menarik kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran kemudian melakukan *posttest*.

Keaktifan siswa mencapai 88,84%. Deskripsi keaktifan siswa pada siklus II yaitu semua siswa memperhatikan penjelasan guru, 23 siswa aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, 2 siswa tidak mendengarkan teman yang presentasi, 3 siswa yang tidak mencatat materi sejarah, 20 siswa membuat sketsa gambar-gambar sejarah, 24 siswa antusias

pindahuntuk berkelompok, 2 siswa tidak memecahkan soal dalam diskusi, dan 1 siswa malas untuk presentasi di depan kelas.

Pada tes awal (*pretest*) siklus II nilai rata-rata kelas yaitu 46,82. Pada *pretest* siklus II nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah 25. Pada *pretest* siklus II ini hanya ada 1 siswa yang sudah mencapai KKM. Berdasarkan tes akhir (*posttest*) nilai rata-rata kelas setelah dilakukannya tindakan yaitu 80,54. Pada tes akhir (*posttest*) nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 63. Pada siklus II ini hanya ada 1 siswa yang belum mencapai KKM. Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori pada siklus II mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas 46,82 menjadi 80,54 mengalami peningkatan sebesar 33,72. Nilai yang diperoleh pada siklus II merupakan nilai tertinggi dibandingkan pada siklus I.

## **2. Kendala-Kendala Dalam Pembelajaran Sejarah melalui Penerapan Metode Diskusi dan Permainan Papan Memori**

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam Penerapan Metode Diskusi dan permainan Papan Memori, diantaranya sebagai berikut:

- a) Beberapa siswa ada yang terlambat masuk kelas.
- b) Siswa belum terbiasa dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori. Guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dan permainan Papan Memori.
- c) Terdapat beberapa siswa yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- d) Pembagian kelompok kurang efektif dan efisien.
- e) Suasana kurang kondusif saat diskusi kelompok.
- f) Waktu untuk pembahasan diskusi gambar-gambar permainan Papan Memori kurang.
- g) Penguasaan materi siswa terbatas pada penjelasan guru, buku paket, dan LKS.

### **3. Kelebihan Pembelajaran Sejarah Melalui melalui Penerapan Metode Diskusi dan Permainan Papan Memori**

Terdapat beberapa kelebihan dalam penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori, diantaranya sebagai berikut:

- a) Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran sejarah. b) Kegiatan pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa antusias, bersemangat, dan tidak jenuh dengan pelajaran sejarah.
- c) Siswa saling berinteraksi, berkomunikasi, menjalin suasana kebersamaan dan keakraban dengan teman.
- d) Siswa lebih memahami materi pelajaran sejarah secara luas.

### **4. Pokok-pokok Temuan Penelitian**

Berdasarkan data-data yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian antara lain:

- a) Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat mengubah proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan.
- b) Siswa merasa adanya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui metode diskusi dan permainan Papan Memori yang awalnya pasif menjadi aktif.
- c) Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori yang dikolaborasikan dengan video pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa yang terus mengalami peningkatan.
- d) Kendala yang muncul saat diterapkannya metode diskusi dan permainan Papan Memori adalah suasana kelas yang kurang kondusif, pembagian kelompok yang belum efektif, keterbatasan waktu, dan siswa belum terbiasa dengan penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah.



## **V. PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori yang ditambah dengan video pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Muhamadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah. Rata-rata keaktifan sebelum tindakan adalah 36,16%. Pada siklus I persentase keaktifan siswa adalah 79,46% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 9,38% menjadi 88,84%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar sebelum tindakan sebesar 48,18 dan setelah dilakukan tindakan nilai rata-ratanya sebesar 74,5. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,32. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar sebelum dilakukannya tindakan adalah 46,82 dan setelah tindakan adalah sebesar 80,54. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 33,72.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode diskusi dan permainan Papan Memori yaitu siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan diri pada saat pembelajaran dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori. Pada siklus I guru belum sepenuhnya mampu mengelola kelas sehingga keadaan kelas menjadi ramai saat pembagian kelompok dan diskusi kelompok. Adapun solusi yang diambil oleh guru dan peneliti untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu guru lebih optimal menjelaskan proses pembelajaran sejarah dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori dan mengelola kelas agar suasana kelas lebih terkontrol. Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori akan lebih optimal jika ditambah dengan video pembelajaran sejarah.
3. Keunggulan dalam penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah yaitu pembelajaran sejarah lebih bermakna dan menyenangkan karena terjalin kerjasama yang erat antar siswa dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa

menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat atau bertukar informasi. Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

## **B. Saran**

Setelah terbukti bahwa penggunaan metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
  - a) Pihak sekolah agar lebih bekerjasama dengan berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung berbagai penelitian pendidikan yang ada.
  - b) Pihak sekolah agar lebih mendorong guru bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran sedang berlangsung.
  - c) Pihak sekolah agar lebih meningkatkan fasilitas pembelajaran yang ada sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal.
2. Bagi Guru
  - a) Guru harus bersikap kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak menjenuhkan.
  - b) Pembelajaran melalui metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat diterapkan oleh guru sejarah atau guru mata pelajaran lainnya sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan belajar siswa.
  - c) Guru harus bisa menguasai kondisi kelas dan membimbing siswa dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyono. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- B. Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barwood, Tom. (2011). *Strategi Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dalyono. M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto & Muljo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_ & Satria Koni. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helius Sjamsudin & H. Ismaun. (1996). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Akademik.
- Heribertus B Sutopo. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- J.F. Tualaka. (2010). *Sepiring Motivasi untuk Sarapan Pagi*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- J.J. Hasibuan & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jalaluddin Rakhmat. (2008). *Meraih Cinta Ilahi*. Bandung: Mizan.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Kuntowijoyo. (2005). Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Lie, Anita. (2002). Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Moh. Uzer Usman. (2011). Cara Belajar Siswa Aktif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nana Sudjana. (2004). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- \_\_\_\_\_. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2006). CBSA Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2009). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paul, Ginnis. (2008). Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pembelajaran di Kelas. (Alih bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: Indeks.
- R. Moh. Ali. (2005). Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia. Yogyakarta: LKIS.
- Rochiati Wiriadmadja. (2007). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto & Cepi Safruddin Abdul Jabar. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarna Surapranata. (2006). Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Intrepetasi Hasil Tes. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno Hadi. (1997). Metodologi Research untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis dan Desertasi Jilid III. Yogyakarta: Andi Offset.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis. Jakarta: Grasindo.

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.

\_\_\_\_\_. (2011). Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Teori dan Praktik. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

UNY. (2011). Pedoman Penulisan Tugas Akhir. Yogyakarta.

Wina, Sanjaya. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Cetakan ke-6). Jakarta: Kencana.

Zainal Aqib. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.

Skripsi:

Ivah Nurrohmah Nardiani. 2010. "Penggunaan Pendekatan Stop-Think Do Melalui Metode Diskusi Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Bantul Kelas XI IPS 4 Semester 2 Tahun Ajaran 2009/2010". Skripsi. Yogyakarta: FIS UNY.

Rizqi Pratamajati. 2010. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Melalui Penerapan Gabungan Model Pembelajaran Kooperatif Problem Based Learning (PBL) dan Students Teams Achievement Division (STAD) Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kebumen". Skripsi. Yogyakarta: FIS UNY.