

**PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN
BERTUKAR PASANGAN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA
UTAMA 2 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

OLEH

Dea Tryas Ayuni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN BERTUKAR PASANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA UTAMA 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:

Dea Tryas Ayuni

Strategi pembelajaran adalah pendekatan dalam mengelola kegiatan, dengan mengintegrasikan urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan ini bisa juga dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana menyenangkan dan ketertarikan siswa saat belajar. Dengan begitu siswa akan merasa senang dan tidak bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. Karena terciptanya kegembiraan pada saat belajar. Manfaat dari strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan ini yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menumbuhkan kesadaran belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi meningkatnya minat belajar sejarah siswa kelas X yang diajar menggunakan strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun 2015/2016?”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pre Experimental design dengan desain One-shoot case study. Populasi dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan populasi terpilih yaitu siswa kelas X di SMA Utama 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Strategi Pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X.1 di SMA Utama 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 adalah sebesar 79,28% yaitu dalam kategori minat belajar tergolong dalam minat belajar tinggi hasil ini diketahui berdasarkan rata-rata indikator angket minat belajar siswa selama tiga kali pertemuan..

**PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN
BERTUKAR PASANGAN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA
UTAMA 2 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

OLEH

Dea Tryas Ayuni

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN BERTUKAR PASANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA UTAMA 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Dea Tryas Ayuni**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

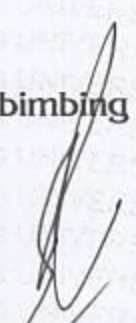
Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I


Drs. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1 005

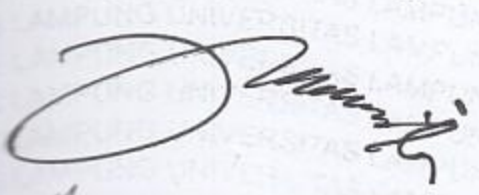
Pembimbing II

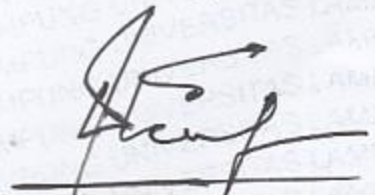

Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP 19811225 200812 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

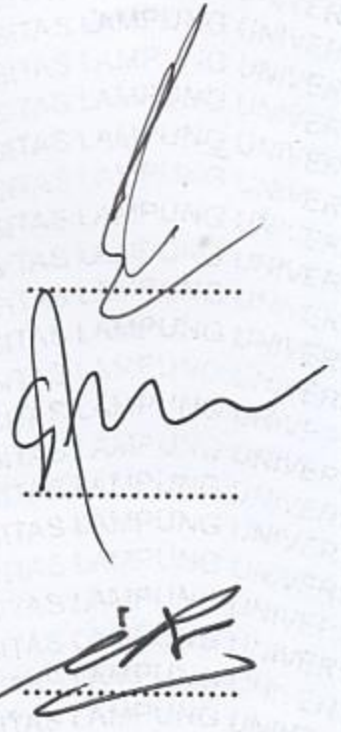
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Maskun, M.H.**

Sekretaris : **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**

Penguji : **Drs. Iskandar Syah, M.H.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Juni 2016**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah

Nama : Dea Tryas Ayuni
NMP : 1213033017
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Agustus 2016

Penulis,



Dea Tryas Ayuni
NPM 1213033017

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 14 Juni 1994, dari pasangan Bapak Amuh Triono dan Ibu Aiyies Mita. Peneliti sebagai anak kedua dari empat bersaudara.

Peneliti mengawali pendidikan pada tahun 1999 di TK AISYIYAH hingga tahun 2000. Pada tahun 2000 peneliti melanjutkan pendidikan formal di SDN 2 Labuhan Ratu dan diselesaikan pada tahun 2006. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung hingga tahun 2009. Pada tahun 2009 peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Utama 2 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2012. Pada tahun yang sama, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Mandiri.

Pada tahun 2015, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tenumbang, Kecamatan Pesisir Selatan, selama 2 Bulan dan pada tahun yang sama peneliti melaksanakan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Kabupaten Pesisir Barat.

MOTTO

Allah tidak melihat bentuk rupa dan harta benda kita,
tapi Dia melihat hati dan amal kita
(Nabi Muhammad SAW)

Kupersembahkan Skripsi Karyaku Ini Untuk

Allah SWT

Penguasa alam, yang selalu memberikan ridho dan barokahnya kepada penulis.

Nabi Muhammad SAW

Uswatun hasanah kaum muslimin, yang membawa peradaban kearah yang lebih baik melalui suri teladannya.

Ayahanda Ampuh Triono

Yang selalu mempercayakan segala sesuatu tentang keputusan yang terbaik bagi penulis, serta membesarkanku

Ibundaku Aiyies Mita

Yang mendidik dan juga membesarkan penulis dengan kasih sayang

Kakaku tercinta

Yoga Tryas Pratama

Ruri Triatuti

Adik-adikku tercinta

Adhika Rangga Tryas Prayogo

Nabila Balqis Tryas Azura

M.Indra Bangsawan

Yang selalu mendampingi dan memberikan semangat.

Dan Untuk Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahirobbil' aalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penggunaan Strategi Pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan untuk meningkatkan Minat belajar siswa kelas X di SMA Utama 2 Bandar Lampung" Tugas akhir ini telah peneliti selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Sejarah) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan doa dari orang-orang disekitar peneliti. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H. Dosen Pendidikan Sejarah dan sekaligus pembimbing I yang dengan ikhlas dalam memberikan saran, masukan, motivasi dan bimbingannya dengan baik kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd, M.Pd, Dosen Pendidikan Sejarah dan sekaligus pembimbing II yang dengan ikhlas dalam memberikan saran, masukan, motivasi dan bimbingannya dengan baik kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Iskandar Syah, M.H, selaku penguji seminar serta penguji yang telah memberikan saran dan nasehat yang bermanfaat bagi peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Drs. Ali Imron, M.Hum, Bapak Iskandar Syah, M.H, Bapak Drs. Wakidi, M.Hum, Ibu Dr. Risma Sinaga, M.Hum, Bapak Drs. Tantowi, M.S, Bapak Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd, Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd. M.Hum, Ibu Myristica Imanita, S.Pd, M.Pd, Bapak Chery Saputra, S.Pd, M.Pd, dan Bapak Marzius Insani, S.Pd, M.Pd, Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah beserta para pendidik di Unila yang peneliti banggakan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada

peneliti selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

11. Bapak dan Ibu guru Staff Tata Usaha di SMA Utama 2 Bandar Lampung, Bapak Drs. H. Suyitno selaku kepala sekolah, Ibu Zaldarita S.Pd selaku guru bidang studi sejarah, yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMA Utama 2 Bandar Lampung sampai selesai.
12. M. Indra Bangsawan yang selalu memberikan do'a, perhatian dan motivasi kepada penulis.
13. Teman-teman seperjuanganku Sejarah Angkatan 2012, Nadiyah Dalilah, Revika, Mutia Shela Damayanti. Para Kesebelasan terimakasih atas segala bantuan, dukungan yang telah diberikan kepada saya.
14. Teman-teman KKN-PPL saya, Eka, Bima, Deris, Adir, Tiur, Yuli, Sucia, Ade, Riska.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian kepada peneliti aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, namun peneulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 2016

Dea Tryas Ayuni

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Penggunaan	8
B. Konsep Strategi Pembelajaran.....	8
C. Konsep Permainan Bertukar Pasangan.....	10
D. Konsep Minat Belajar	13
E. Hubungan Strategi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar	16
F. Konsep Pembelajaran Sejarah	17
G. Penelitian Relevan	19
H. Kerangka Pikir	19
I. Paradigma	21
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	22
B. Populasi dan Sampel	23
C. Variabel Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Teknik angket	25
2. Teknik Observasi	26
3. Teknik Dokumentasi	26
4. Teknik Kepustakaan	26
E. Instrumen Penelitian	27
F. Uji Instrumen Penelitian	28
1. Uji Validitas	29

2. Uji Reliabilitas	29
G. Teknik Analisis Data	31
H. Langkah-Langkah Penelitian	32

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
1. Sejarah singkat berdirinya SMA Utama 2 Bandr Lampung.....	35
2. Visi dan Misi SMA Utama 2 Bandar Lampung.....	36
3. Sarana dan prasarana SMA Utama 2 Bandar Lampung.....	36
4. Tenaga kependidikan.....	37
B. Hasil Uji Instrumen	41
1. Uji validitas Angket Minat belajar	41
2. Uji Realibilitas Angket Minat Belajar.....	45
C. Hasil Penelitian.....	50
1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	50
2. Data Hasil Penelitian	55
D. Pembahasan	63

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1.Jumlah Populasi Siswa Kelas X.....	23
Tabel 3.2.Jumlah Siswa Kelas X.1.....	24
Tabel 3.3.Bobot Poin Dan Indikator Dalam Penelitian Skala Likert.....	28
Tabel 3.4.Jumlah Masing-Masing Soal Berdasarkan Indikator.....	28
Tabel 3.5.Kategori Minat Belajar Siswa.....	32
Tabel 4.1.Fasilitas Di SMA Utama 2.....	37
Tabel 4.2.Keadaan Tenaga Pendidik Di SMA Utama 2.....	39
Tabel 4.3.Jumlah Karyawan Di SMA Utama 2.....	40
Tabel 4.4.Analisis Hasil Tes Uji Coba Validitas Butir Soal.....	45
Tabel 4.5.Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar.....	50
Tabel 4.6.Skor Siswa Pertemuan Pertama.....	55
Tabel 4.7.Kategori Minat Belajar Siswa.....	55
Tabel 4.8.Persentase Masing-Masing Indikator Pertemuan Pertama.....	56
Tabel 4.9.Skor Siswa Pertemuan Kedua.....	57
Tabel 4.10.Kategori Minat Belajar Siswa.....	58
Tabel 4.11.Persentase Masing-Masing Indikator Pertemuan Kedua.....	59
Tabel 4.12.Skor Siswa Pertemuan Ketiga.....	60
Tabel 4.13.Kategori Minat Belajar Siswa.....	61
Tabel 4.14.Persentase Masing-Masing Indikator Pada Pertemuan Ketiga.....	61
Tabel 4.15.Rekapitulasi Persentase Minat Perindikator.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.Diagram Peningkatan Minat Jumlah Siswa	64
---	----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang mana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2010:3).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Selain itu, keinginan dari dalam diri seseorang untuk belajar sangat mempengaruhi pembelajaran yang dialami. Keinginan inilah yang disebut juga sebagai minat. Semakin besar minat seseorang untuk belajar maka cenderung akan memberikan perhatian lebih terhadap objek belajar sehingga seseorang tersebut akan terus berusaha untuk mencapai tujuan belajar yang dicita-citakannya. Dengan kata lain minat merupakan penggerak untuk mencapai tujuan yang diinginkan, tanpa minat tujuan tidak akan tercapai.

Kurangnya minat belajar siswa disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran yang belum dilaksanakan secara maksimal, ini dapat dilihat dalam praktiknya siswa diperintahkan mencatat materi dan mendengarkan penjelasan guru sampai jam pelajaran selesai. Sehingga belum dapat mengaktifkan siswa secara penuh dalam proses belajar mengajar. Di samping itu, peningkatan mutu pendidikan juga dipengaruhi oleh kompetensi seorang guru dalam mengajar. Guru memiliki tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru merupakan tokoh sentral didalam proses pembelajaran dan dipandang sebagai pusat informasi dan pengetahuan. Strategi pembelajaran pada umumnya bersifat penyajian secara massal seperti ceramah atau seminar. Cara belajar seperti ini dapat menyebabkan siswa cepat jenuh, bosan, dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi kurang menarik.

Menurut Roestiyah dalam bukunya yang berjudul Strategi Belajar Mengajar menyatakan bahwa: “Keberhasilan sebuah strategi mengajar itu dapat terlihat dari pencapaian aktivitas dan prestasi belajar siswa di dalam kelas, yaitu terlihat pada tinggi atau tidaknya prestasi, belajar siswa setelah diajarkan dengan suatu strategi pembelajaran tertentu” (Roestiyah, 1986:37).

Menurut Slameto minat didefinisikan sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180)

Di dalam proses belajar, minat memiliki pengaruh yang besar dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Dalyono, 2012: 56).

Hasil observasi peneliti pada 3 November 2015 juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah di kelas belum sepenuhnya berjalan optimal. Hal ini nampak pada bagaimana aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran. Cara belajar siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung kurang relevan. Misalnya respon siswa yang masih rendah terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, siswa kurang antusias saat proses pembelajaran dan interaksi belajar antar siswa pun terbilang minim. Salah satu asumsi penyebab kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tersebut adalah kurangnya minat belajar siswa. Ini terlihat pada tabel penyebaran angket pada prapenelitian pada kelas X.1 dan X.2 :

Kelas X.1

NO	Kategori	Murid	Presentase
1	Tinggi	5	20
2	Sedang	9	38
3	Rendah	10	42
Total		24	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2015

Kelas X.2

NO	Kategori	Murid	Presentase
1	Tinggi	10	37
2	Sedang	10	36
3	Rendah	7	26
Total		27	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2015

Dari penyebaran angket tabel diatas menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X masih tergolong rendah. Pada kelas X.1 5 siswa tergolong dalam kategori minat tinggi, 9 siswa tergolong kategori minat sedang, dan 10 siswa tergolong dalam kategori minat rendah. Pada kelas X.2 10 siswa tergolong dalam kategori minat tinggi, 10 siswa tergolong dalam minat sedang, dan 7 siswa tergolong dalam kategori minat rendah.

Solusi dari permasalahan di atas, maka guru membuat strategi pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

Penggunaan berbagai macam bentuk dan strategi mengajar oleh guru akan mampu mendorong siswa lebih aktif, bersemangat dan menambah minat belajar pada peserta didik (Sardiman, 2007: 95). Terkait dengan kondisi tersebut, untuk menciptakan suasana belajar yang disukai oleh siswa, guru perlu melakukan suatu inovasi-inovasi agar siswa dapat lebih antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan sehingga kompetensi dapat tercapai. Berdasar pada masalah tersebut di atas maka untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan. Dengan demikian dengan penggunaan strategi pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Seberapa tinggi meningkatnya minat belajar sejarah siswa kelas X yang diajar menggunakan strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan strategi pembelajaran permainan Bertukar Pasangan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dapat:

- a. Bagi guru, dapat digunakan dan diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana yang efektif dan menyenangkan dan dapat mudah diterima oleh siswa dalam penyampaian materi.
- b. Bagi siswa, dapat berlatih untuk menghargai pendapat teman, berfikir kritis, melatih berani berbicara yang baik dan benar, meningkatkan percaya diri dan dapat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak mengenyampingkan materi pokok yang dapat diterima dan dipahami.

- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam menambah pengalaman dalam menyampaikan materi dalam mendidik.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan pertimbangan dalam rangka peningkatan minat belajar sejarah siswa di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung dengan memperhatikan minat dan cara belajar siswa.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup Subjek

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas X semester genap di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Ruang lingkup objek

Objek penelitian adalah pengaruh strategi pembelajaran menggunakan permainan Bertukar Pasangan terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas X di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

3. Ruang lingkup wilayah

Tempat penelitian di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup waktu

Waktu penelitian pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

5. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan.

REFERENSI

Trianto.2010.*Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara. Halaman 3

Roestiyah. 1986. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara. hlm.37.

Dalyono, 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 56

Slameto, 2010. Belajar dan *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 180

Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Halaman 95

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Penggunaan

Menurut Nurdin Usman, Penggunaan bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Kata lainnya yang mendekati pengertian tentang penggunaan adalah implementasi yang di artikan sebagai suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi suatu tindakan (Nurdin Usman, 2002; 70).

Dari pengertian di atas dapat di tegaskan bahwa penggunaan merupakan tindakan atas aksi dari suatu gagasan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini konsep penggunaan yang di maksud adalah tindakan dalam hal penggunaan strategi pembelajaran *permainan bertukar pasangan*.

B. Konsep Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pendekatan dalam mengelola kegiatan, dengan mengintegrasikan urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hosnan, 2014:183).

Strategi pembelajaran yang dipilih guru selayaknya didasari berbagai pertimbangan sesuai situasi, kondisi, dan lingkungan yang akan dihadapinya.

Pemilihan strategi pembelajaran umumnya bertolak dari :

- a. Rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
- b. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan.
- c. Jenis materi pelajaran yang akan dikomunikasikan.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dikuasainya diakhir kegiatan belajarnya. Strategi pembelajaran yang akan dipilih oleh guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sejak awal. Agar diperoleh tahapan kegiatan pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna, guru harus mampu meentukan strategi pembelajaran apa yang digunakan sejak awal pembelajaran.

Strategi pembelajaran menurut Kemp (Wina Senjaya, 2008) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya dengan mengutip pemikiran J.R. David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Strategi pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru tersebut mendapatkan reaksi dari kalangan progresivisme. Menurut progresivisme yang seharusnya aktif dalam suatu proses pembelajaran adalah siswa itu sendiri. Siswa secara aktif menentukan materi dan tujuan belajarnya sesuai dengan minat dan kebutuhannya sekaligus menentukan bagaimana cara-cara yang paling sesuai untuk memperoleh materi dan mencapai tujuan belajarnya (Lif Khoiru Ahmadi dkk, 2011 :198).

C. Konsep Strategi Pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan

Permainan bisa juga dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat. Pemilihan strategi pembelajaran permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya strategi permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan.

Beberapa jenis permainan yang bisa digunakan atau dijadikan sebagai strategi pembelajaran adalah :

1. Permainan think pair share
2. Permainan artikulasi
3. Permainan mind mapping
4. Permainan mencari pasangan
5. Permainan bertukar pasangan (sholeha hamid, 2014 : 224)

Pada penelitian ini penulis memilih permainan bertukar pasangan, permainan bertukar pasangan ini tentu merupakan permainan yang menyenangkan dan akan membuat siswa senang melakukannya. Jika sudah demikian, maka ia mudah menyerap dan memahami pelajaran atau materi yang akan dijadikan inti dari permainan tersebut. Bertukar pasangan ini memiliki ciri bahwa siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. (sholeh hamid, 2014 : 229).

Dan permainan pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran yang kooperatif yaitu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman et al, 2003: 206).

Berikut ini beberapa langkah dari permainan bertukar pasangan menurut Lie (2007: 58)

1. Siswa dibentuk secara berpasangan atau berkelompok.
2. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangan kelompoknya.
3. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan dari kelompok lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan, kemudian pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mencari kepastian jawaban mereka.
5. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

6. Kemudian kelompok yang sudah merangkum semua materi harus maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
7. Setelah itu, guru menyimpulkan materi pelajaran seperti biasa dan baru menutup pelajaran & kemudian memberi hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kelompoknya.

Kelebihan Permainan Bertukar Pasangan

1. Setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi.
2. Menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dan yang tidak pintar.
3. Mendorong siswa tampil prima karena membawa nama baik kelompok lamanya.
4. Terciptanya gembira dalam belajar. Dengan demikian meskipun saat pelajaran menempati jam terakhir pun, siswa tetap antusias belajar.

Kelemahan permainan bertukar pasangan

1. Ada siswa yang takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya
2. Ada siswa yang mengambil jalan pintas, dengan meminta tolong pada temannya untuk mencarikan jawabannya.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa permainan bertukar pasangan memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut.

1. Bisa menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

D. Konsep Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahawa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

(Slameto, 2013: 180)

“Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan dalam belajar” (Slameto, 2010: 57).

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya. Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi utama yang dapat membangkitkan gairah belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu (Sardiman, 2007:94). Meningkatkan minat siswa, beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. (Slameto, 2013: 181).

Ada beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran antara lain:

1. Perhatian.
2. Adanya rasa suka dan rasa senang.
3. Ketertarikan terhadap aktivitas-aktivitas pembelajaran.
4. Kesadaran belajar (Slameto, 2010:57)

Berdasarkan indikator di atas, mengenai perhatian adalah adanya kecenderungan yang tetap dan mengengang dan memperhatikan sesuatu yang dipelajari secara terus menerus. Pada indikator rasa suka dan perasaan senang adalah berhubungan dengan perasaan senang terhadap mata pelajaran sejarah dan tanpa adanya paksaan. Pada indikator ketertarikan pada aktivitas-aktivitas pembelajaran adalah berhubungan dengan partisipasi siswa dalam seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas (Djaali, 2008:121). Aktivitas yang dimaksudkan yaitu aktivitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Sardiman bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar (Sardiman AM, 2007:95).

Beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar peserta didik diantaranya.

1. Bangkitkan kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan dan sebagainya
2. Beri kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
3. Hubungkan dengan pengalaman yang lampau
4. Gunakan berbagai model dan strategi mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca demonstrasi, dan sebagainya (Nasution dalam Djaali, 2008: 117).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan untuk senang atau tidak senang mengikuti suatu kegiatan. Dalam

penelitian ini minat yang dimaksud adalah minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

E. Hubungan strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan terhadap minat belajar

Strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru tersebut mendapatkan reaksi dari kalangan progresivisme. Menurut progresivisme yang seharusnya aktif dalam suatu proses pembelajaran adalah siswa itu sendiri. Siswa secara aktif menentukan materi dan tujuan belajarnya sesuai dengan minatnya. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Maka dari itu guru harus bisa menggunakan strategi pembelajaran yang bisa menimbulkan rasa senang siswa terhadap suatu materi. Karena strategi pembelajaran sendiri merupakan cara-cara yang dipilih oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Manullang (2004) menambahkan bahwa guru profesional mampu membangun hubungan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bersemangat (Darmansyah, 2012:19). Pada penelitian ini penulis memilih permainan bertukar pasangan karena dilihat dari penjelasannya permainan bertukar pasangan ini merupakan permainan yang menyenangkan dan membuat siswa senang melakukannya. Telah disampaikan di atas bahwa guru harus bisa membuat strategi pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Jika sudah demikian maka tumbuhlah rasa kesukaan dan kesenangan (minat) siswa dalam pembelajaran tersebut.

F. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran (Syaiful Sagala, 2011:164).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Syaiful Sagala, 2011:62).

Sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah diemengerti dan dipahami(Hugiono dan Poerwantana, 1987:10).

“Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemandusiaan di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan” (Roeslan dalam Hugiono dan Poerwanta, 1992: 4).

Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau (Sardiman A.M, 2004:9).

Mata Pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Bangsa Indonesia dimasa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.
(Sapriya, 2009:209-210)

Tujuan dari pembelajaran sejarah sendiri menurut Depdiknas 2003 adalah agar siswa menyadari adanya keberagaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Depdiknas 2003 dalam Isjoni, 2007: 72).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa masa lampau Dan pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungannya untuk mengetahui serangkaian peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan tujuan menumbuhkan pemahaman siswa terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang dan menumbuhkan kesadaran dalam

diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan antara lain :

NO	NAMA	JUDUL	HASIL PENELITIAN
1	Julius	Penerapan pembelajaran kooperatif teknik bertukar pasangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 TEMBILAHAN	Pada skor dasar hasil belajar adalah 36,11%. Pada siklus I hasil belajar adalah 69.44%. pada siklus II hasil belajar adalah 91,66%.

H. Kerangka Berpikir

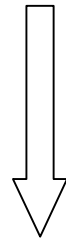
Setiap siswa memiliki minat dan cara belajar yang berbeda-beda. Perbedaan itu juga yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa. Ketertarikan atau minat dalam diri siswa terhadap mata pelajaran berbeda-beda, siswa yang memiliki minat tinggi cenderung akan memberi perhatian lebih pada mata pelajaran. Dalam hal ini guru dituntut agar dapat menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, guru perlu memperhatikan kemenarikan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan minat siswa serta memperhatikan proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dan memiliki cara belajar yang baik.

Melalui strategi pembelajaran permainan Bertukar Pasangan mampu memperkaya wawasan, saling bertukar informasi, mengemukakan gagasan, secara aktif untuk dapat memecahkan suatu persoalan sehingga proses belajar individu maupun

kelompok terjadi secara langsung. Selama proses pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau pihak pembimbing, pemantau dan mengevaluasi jalannya diskusi. Proses pembelajaran yang demikian diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga terasa lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran permainan pembelajaran Bertukar Pasangan (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y) pada Mata Pelajaran Sejarah saat diajar menggunakan strategi pembelajaran permainan Bertukar Pasangan.

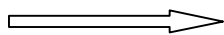
I. Paradigma

**Penggunaan Strategi pembelajaran
Permainan Betukar Pasangan**



Minat Belajar

Keterangan :



: sebab-akibat

REFERENSI

- Hosnan M.2014.*Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.Halaman 183
- Lif. Khoiru, 2011. Strategi pembelaaran berorientasi KTSP. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya.
- Moh Sholeh, 2014. *Metode edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press. Halaman 224
Ibid. Halaman 229
- Slameto, 2010. Belajar dan *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 180
Ibid. Halaman 57
Ibid. Halaman 181
Ibid. Halaman 57
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Halaman 94
Ibid. Halaman 95
- Darmansyah. 2012. *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. 2011.*Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung :Alfabeta. Halaman 164
- Syaiful Sagala. 2011.*Op.Cit*. Halaman 162
- Sardiman, AM. 2004. *Mengenal Sejarah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial UNY dan BIGRAF Publishing. Halaman 9
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Halaman 210

Hugiono dan Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Halaman 10

Ibid. Halaman 4

Asep jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga
Group

Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada. Halaman 95

III. METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Banyak jenis penelitian yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran diantaranya adalah tindakan kelas, penelitian deskriptif, penelitian korelasi, dan penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, Menurut Arikunto (2006: 3) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. (Sugiyono, 2015 : 107).

Dalam penelitian ini menggunakan desain one-shot case study, yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan (treatment), selanjutnya diobservasi hasilnya.

Rancangan desain one-shot case study dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: (Sugiyono, 2015: 110)

Keterangan:

X : Pembelajaran sejarah menggunakan strategi pembelajaran permainan Bertukar

Pasangan

O : Observasi

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek, subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117). Populasi ini bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar benda yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 201/2015, seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Jumlah Populasi Kelas X SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	JENIS KELAMIN	
			L	P
1	.X.1	24	15	9
2	X.2	27	17	10
		51	32	19

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SMA Utama 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Dari tabel diatas dapat diketahui yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMA UTAMA 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdistribusi dalam 2 kelas (X.1 dan X.2) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 51 siswa terbagi menjadi 32 laki-laki dan 29 perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut(Sugiyono, 2013:118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sample. Purposive sample adalah teknik penentuan sampel yang diambil bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu (Suharsimi Arikunto, 2010:183). Sampel pada penelitian ini adalah kelas X.1 SMA UTAMA 2 Bandar Lampung sebagai objek penelitian. Selain dengan cara pengundian,sampel juga dipilih berdasarkan data observasi awal dimana diasumsikan bahwa minat belajar sejarah siswa pada kelas X.1 masih tergolong rendah.

Tabel 3.2. jumlah sampel kelas X sebagai objek penelitian

NO	KELAS	SISWA		JUMLAH
		L	P	
1	X.I	15	9	24

Sumber:Tata Usaha Sma Utama 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015 : 60).

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas ini adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), (Sugiyono, 2015 : 61). Variabel bebas ini dalam penelitian ini yaitu permainan bertukar pasangan.

2. Variabel dependen (Terikat)

Variabel terikat ini adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015 : 61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

1. Teknik Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2011: 199). Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah.

2. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015 : 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan pembelajaran di SMA Utama 2 Bandar Lampung.

3. Teknik dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi menurut Usman dan Akbar adalah pengambilan data yang di peroleh melalui dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi di gunakan untuk melihat populasi dan sampel yang di gunakan dengan melihat hasil dokumentasi sekolah (Usman dan Akbar, 2009;69). Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti: data siswa kelas X SMA Utama 2 Bandar Lampung.

4. Teknik Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam materi yang terdapat di ruang perpustakaan, misalnya dalam bentuk koran, naskah, catatan, kisah sejarah, dokumen-dokumen dan sebagainya yang relevan dengan bahan penelitian (Koentjaraningrat, 1983:133). Teknik kepustakaan dapat diartikan sebagai studi penelitian yang dilaksanakan dengan cara mendapatkan sumber-sumber data yang diperoleh di perpustakaan yang melalui buku-buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Hadari Nawawi, 1993:133).

Pengumpulan data melalui kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku-buku yang relevan dengan masalah penelitian seperti konsep-konsep penelitian, teori-teori yang mendukung penelitian serta data lain yang diambil dari berbagai referensi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur terhadap fenomena atau variabel (Sugiyono, 2015 : 148). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Angket. Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015 : 199). Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar siswa. Angket yang digunakan berbentuk *ceklist* dan pilihan gandadengan *Skala Likert* lima poin. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2012: 134). Dalam penelitian ini *Skala Likert* lima poin pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot sebagai berikut:

Tabel 3.3. Bobot poin dalam penelitian skala Likert ini yaitu

NO	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Normal	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2015 : 135

Tabel 3.4. Jumlah masing-masing soal berdasarkan indikator

NO	Indikator	Nomor pernyataan	jumlah
1	Perasaan Senang	1 , 2 , 3 , 4 , 5	5
2	Perhatian	6 , 7 , 8 , 9 , 10 ,	5
3	Aktivitas Belajar	11 , 12 , 13 , 14 , 15	5
4	Kesadaran Belajar	16 , 17 , 18 , 19 , 20	5
	Total		20

Sumber data olah peneliti

F. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumennya harus memenuhi persyaratan yang baik. Suatu Instrumen yang baik dan efektif adalah memenuhi syarat Validitas dan Reliabilitas. Instrument dalam penelitian ini berupa angke dan lembar observasi.

1. Uji Validitas

Validitas adalah untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur gejala yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (Sugiyono, 2012: 173).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Sumber : *Product Moment Pearson* dalam Sugiyono, 2012: 225

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi

N : jumlah responden

X : skor variabel (jawaban responden)

Y : skor total dari variabel untuk responden ke-n

(Sumber: Riduwan, 2004: 77).

Kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total adalah minimal 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika korelasi antar butir dengan dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2012: 118).

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Menurut Sugiyono. Reliabilitas instrumen dikatakan baik jika dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap maksudnya

meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang tidak jauh berbeda.

Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Suharsimi Arikunto bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *alpha* yang dikemukakan *Alpha Cronbach's* yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

- r_{11} = Nilai reliabilitas
 S_i = Jumlah varians skor tiap-tiap item
 S_t = Varians total
 k = Jumlah item

(*Alpha Cronbach's* dalam Riduwan, 2004: 90).

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa kuesioner dinyatakan reliabel jika memiliki koefisien alpha yang diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai Alpha 0,00 sampai 0,20 berarti Sangat Rendah
2. Nilai Alpha 0,21 sampai 0,40 berarti Rendah
3. Nilai Alpha 0,41 sampai 0,60 berarti Sedang
4. Nilai Alpha 0,61 sampai 0,80 berarti Kuat
5. Nilai Alpha 0,81 sampai 1,00 berarti Sangat Kuat

(Suharsimi Arikunto, 2010: 319).

Setelah dilakukan uji prasyarat instrumen, instrumen yang valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya dari sampel.

G. Teknik Analisis Data

1. Minat Belajar Siswa

Setelah data penelitian diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data.

Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa, data dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = angka persentase minat belajar siswa

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah skor maksimum

(Anas Sudijono, 2011:43)

Untuk mengetahui tingginya minat belajar siswa, kategori yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 kategori minat belajar siswa

Persentase Skor minat	kriteria
76-100	Minat tinggi
56-76	Minat sedang
<56	Minat rendah

Sumber: (Suharsimi Arikunto dalam henike puspita 2011:46).

H. Langkah-Langkah Penelitian

Tahap penelitian yang akan dilakukan terdiri dari 2 (dua) tahap yaitu :

- A. Tahap penelitian pendahuluan.
- B. Penelitian pelaksanaan.
- C. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran

A. Penelitian pendahuluan

1. Mengajukan surat penelitian
2. Observasi awal melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
3. Menentukan populasi dan sampel.

B. Pelaksanaan penelitian

1. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran.
2. Menyusun silabus dan (RPP).
3. Membuat instrumen tes penelitian.

4. Melakukan validasi instrumen.
5. Mengujicobakan instrumen.
6. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.
7. Menganalisi data.
8. Membuat kesimpulan.

C. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan awal pembelajaran guru memeriksa kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan membahas sedikit tentang pengetahuan apa yang telah di ketahui oleh siswa.

2. Kegiatan inti

Guru menjelaskan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran *permainan bertukar pasangan*. Siswa dibentuk secara berpasangan atau berkelompok. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan kelompoknya. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan dari kelompok lain. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan, kemudian pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mencari kepastian jawaban mereka. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula. Kemudian kelompok yang sudah merangkum semua materi harus maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setelah itu, guru menyimpulkan materi pelajaran seperti biasa dan baru menutup pelajaran dan kemudian memberi hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kelompoknya.

Memberikan apresiasi pujian terhadap setiap jawaban atau tanggapan siswa. Kembangkan diskusi secara lebih lanjut sesuai waktu yang tersedia.

3. Kegiatan penutup

Pada akhir pembelajaran guru memberikan klarifikasi materi belajar dari setiap pertanyaan yang di diskusikan agar seluruh siswa memperoleh pemahaman tentang materi dan diakhir pembelajaran dilakukan pengukuran minat belajar dengan menyebarkan angket.

REFERENSI

Arikunto Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT.Rineka Cipta. Halaman 3

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 107

Ibid. Halaman 60

Ibid. Halaman 61

Ibid. Halaman 61

Ibid. Halaman 203

Koentjaraningrat. 1983. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia. Halaman 133

Hadari Nawawi. 1993.*Metodelogi Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: Indayu Press. Halaman 133

Sugiyono. 2015. *Ibid.* Halaman 148

Ibid. Halaman 199

Ibid. Halaman 135

Arikunto Suharsimi.2010.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT.Rineka Cipta. Halaman 183

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 173

Ibid. Halaman 225

Ibid. Halaman 118

Margono, 2007. *Metodelogi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai *Penggunaan Strategi Pembelajaran Permainan Bertukar Pasangan* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X.1 di SMA Utama 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 dapat diambil kesimpulan bahwa,

Dari hasil penelitian persentase skor angket minat belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan awal rata-rata 72,49% pada pertemuan kedua rata-rata meningkat menjadi 78,33% dan dipertemuan akhir atau pertemuan ketiga rata-rata meningkat menjadi 87,03%. Dan rerata dari keseluruhan tiga pertemuan tersebut yaitu 79,28%. Penggunaan strategi pembelajaran *Permainan Bertukar Pasangan* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X.1 di SMA Utama 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 sebesar 79,28% berarti dalam kategori minat belajar siswa berada dalam kategori minat Tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran sejarah menggunakan strategi pembelajaran *Permainan Bertukar Pasangandan* simpulan hasil penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru dapat menggunakan *Strategi Permainan Bertukar Pasangan* sebagai salah satu strategi pembelajaran mengajar sejarah sebagai usaha menghindari siswa dari rasa jenuh.
- b. Dalam penggunaan *Strategi Permainan Bertukar Pasangan*, guru harus cermat dalam mengelola waktu pembelajaran agar proses pembelajaran dapat efektif.

2. Kepada Siswa

Selama proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran permainan bertukar pasangan siswa diharapkan fokus, dan siswa harus aktif bekerjasama di dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi.2010.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Asep jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Dalyono, 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 56
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 116Op.Cit. Halaman 117
- Darmansyah. 2012. *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadari Nawawi. 1993.*Metodelogi Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: Indayu Press. Halaman 133
- Hugiono dan Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imas Kurniasih & Berlin Sani. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena. Halaman 75.
- Kahayun. 2015. *pengaruh penggunaan model pembelajaran Gallery Walk terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IIS 3 diSMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran2014/2015*. Sejarah. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia. Halaman 133
- Lif. Khoiru, 2011. Strategi pembelaaran berorientasi KTSP. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya.
- Margono, 2007. *Metodelogi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh Sholeh, 2014. *Metode edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press.
- N.Ardi, 2014. *Komunikasi belajar-mengajar*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Roestiyah. 1986. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, AM. 2004. *Mengenal Sejarah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial UNY dan BIGRAF Publishing. Halaman 9
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Halaman 210
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito.
- Syaiful Sagala. 2011. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung :Alfabeta. Halaman 164
- Syaiful Sagala. 2011. *Op.Cit*. Halaman 162
- Syofian Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group