

**PENGARUH AKTIVITAS BERBICARA PADA METODE PERMAINAN
TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI IPS DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

Nadiyah Dalilah



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

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS BERBICARA PADA METODE PERMAINAN TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh :

Nadiyah Dalilah

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan. Metode Permainan (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice-breaker*). Manfaat metode permainan ialah membangkitkan minat siswa, memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama siswa, mengembangkan kreativitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa dalam aktivitas kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Designs* dengan desain penelitiin *One-Shot Case Studi Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Sampel yang digunakan adalah kelas XI IPS 1 dipilih menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif deskriptif. Uji analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan rumus korelasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

**PENGARUH AKTIVITAS BERBICARA PADA METODE PERMAINAN
TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI IPS DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Nadiyah Dalilah

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 : **PENGARUH AKTIVITAS BERBICARA PADA METODE PERMAINAN TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Nadiyah Dalilah**

No. Pokok Mahasiswa : 1213033053

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

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. H. Maskun, M.H.**

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

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful M, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Oktober 2016**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

1. Nama : Nadiyah Dalilah
2. NPM : 1213033053
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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, Desember 2016

Peneliti,



Nadiyah Dalilah
Nadiyah Dalilah
NPM 1213033053

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 21 November 1994, dari pasangan Bapak Devfinal dan Ibu Nurhaidallah. Peneliti sebagai anak pertama dari empat bersaudara.

Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 21 November 1994, dari pasangan Bapak Devfinal dan Ibu Nurhaidallah. Peneliti sebagai anak pertama dari empat bersaudara.

Peneliti mengawali pendidikan pada tahun 1999 di TK Taruna Jaya hingga tahun 2000. Pada tahun 2000 peneliti melanjutkan pendidikan formal di SD Al-Azhar 2 dan diselesaikan pada tahun 2006. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 19 Bandar Lampung hingga tahun 2009. Pada tahun 2009 peneliti melanjutkan pendidikan di MAN 1 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 Way Empulau Ulu, Kecamatan Balik Bukit, selama 2 Bulan dan pada tahun yang sama peneliti melaksanakan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Liwa, Kabupaten Lampung Barat.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Qs. Al- Insyirah; 6-7)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap puja dan puji syukur yang tiada pernah terkira peneliti tujukan dan hanturkan kehadiran Allah swt, yang telah memberikan segala Nikmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik terlepas dari segala kekurangan yang ada dan peneliti miliki.

Karya sederhana ini peneliti persembahkan kepada :

Kedua orang tuaku Bapak Devfinal dan Ibu Nurhaidallah yang telah merawat, menjaga, mendidik, dan membesarkanku dengan penuh kasih yang telah rela berkorban dan senantiasa menjadi orang tua terhebat bagiku. Sungguh tiadalah sesuatupun yang dapat menjadi pengganti akan segala jasa dan pengorbanan bapak dan ibuku. Terlampau sedikit hal yang dapat kuberikan untuk kebahagiaan kalian. Semoga dengan keberhasilanku menyelesaikan kuliah ini dapat menjadi sebuah kebanggaan untuk bapak dan ibu. Serta Adik-adikku Annisa, Fahrul, Ananda dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberi motivasi, semangat, doa dan selalu menyayangiku

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 "Pengaruh Aktivitas Berbicara Pada Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di MAN 1 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 Drs. Syaiful M, M.Si, Dosen Pendidikan Sejarah dan sekaligus pembahas 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 MAN 1 Bandar Lampung, Bapak Drs. M. Iqbal selaku kepala sekolah, Ibu Sri Lisdayeni S.Pd, M.Pd selaku guru bidang studi sejarah, yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di MAN 1 Bandar Lampung sampai selesai.
12. Teman-teman seperjuanganku Sejarah Angkatan 2012, Dea Tryas Ayuni, Revika, Mutia Shela Damayanti, Puji Puspita Sari, Para Kesebelasan terimakasih atas segala bantuan, dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, Cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita berkuliah di Prodi Sejarah Tercinta ini I Love You and I Miss You.
13. Teman rumahku yang sudah saya anggap sebagai adik saya sendiri Pijay, Nuris, Yuli, Titin, Shilvia, Selva, Desi, Puay yang selalu mendukung, membantu saya dan selalu memberikan semangat keceriaan dikala suka dan duka selama proses saya menyelesaikan skripsi ini, Thankyou Guys I Love You.
14. Sahabat Tercintaku D'engry, Denty, Evi, Gustini, Esha, Salma, Hindun, Puyol, Anzel, Erna, Ria yang selalu mendukung, membantu saya dan selalu memberikan semangat keceriaan dikala suka dan duka selama proses saya menyelesaikan skripsi ini, Thankyou Genk I Love You.
15. Sepupu-sepupuku tercinta Rahma Lalita, Helma Wati dan sepupuku lainnya yang selalu mendukung, membantu saya dan selalu memberikan semangat keceriaan dikala suka dan duka selama proses saya menyelesaikan skripsi ini, Thankyou I Love You Padangku.

16. Teman-teman KKN-PPL saya, Imam, Revi, Ridwan, Dika, Elly, Tini, Kiki, Erni, Fega, Malinda, Tami terimakasih atas kebersamaan kita selama 2 Bulan hidup bersama sudah menjadi keluarga baru saya banyak kenangan manis dan sedih yang telah kita lalui dan kalian memberikan dukungan semangat selama proses menyelesaikan skripsi ini, Thankyou All.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian kepada peneliti aamiin.

Sekali lagi Peneliti Mengucapkan Terimakasih atas bantuan serta ketulusan hati kalian, semoga menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2016

Penulis,

Nadiyah Dalilah

DAFTAR ISI

ABSTRAK
PERSEMBAHAN
SANCAWANA
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR GAMBAR

I.	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang	1
	B. Identifikasi Masalah	4
	C. Pembatasan Masalah	4
	D. Rumusan Masalah	5
	E. Tujuan Penelitian	5
	F. Manfaat Penelitian	5
	G. Ruang Lingkup Penelitian	6
II.	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Tinjauan Pustaka	7
	1. Konsep Pengaruh	7
	2. Metode Pembelajaran	7
	3. Metode Permainan	10
	4. Aktivitas Berbicara	15
	5. Minat Belajar	17
	6. Konsep Pembelajaran Sejarah	19
	B. Penelitian Relevan	20
	C. Kerangka Berfikir	21
	D. Paradigma	22
	E. Hipotesis	22
III.	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Metode Penelitian	23
	B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
	C. Variabel Penelitian	26
	D. Langkah-langkah Penelitian	27
	E. Instrumen Penelitian	28
	1. Angket	28
	2. Lembar Observasi	29
	F. Teknik Pengumpulan Data	31

1. Teknik Observasi	31
2. Teknik Angket	32
3. Teknik Dokumentasi	32
4. Kepustakaan	32
G. Uji Instrumen Penelitian	33
1. Uji Validitas Angket Minat Belajar	33
2. Uji Reliabilitas	34
H. Teknik Analisis Data.....	35
1. Minat Belajar.....	35
2. Aktivitas Berbicara.....	36
I. Pengujian Hipotesis	36
1. Uji Normalitas	37
2. Uji Linieritas	37
3. Uji Regresi Linier Sederhana	37
4. Uji Korelasi	38
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 1 Bandar Lampung	39
2. Visi dan Misi MAN 1 Bandar Lampung	40
3. Sarana dan Prasarana di MAN 1 Bandar Lampung	41
B. Pelaksanaan Penelitian	42
C. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	44
D. Hasil Penelitian	47
1. Hasil Uji Instrumen Penelitian	48
a. Uji Validitas Angket Minat Belajar	48
b. Uji Reliabilitas Minat Belajar	49
2. Deskripsi Data	50
a. Data Aktivitas Belajar Siswa	50
b. Data Minat Berbicara Siswa	56
3. Hasil Uji Hipotesis.....	63
a. Uji Normalitas.....	63
b. Uji Linieritas	65
c. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	67
d. Uji Hipotesis.....	68
E. Pembahasan	71
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas XI IPS di MAN 1	24
2. Tabel 3.2 Sampel Penelitian siswa kelas XI IPS 1 MAN 1	25
3. Tabel 3.3 Kriterion Penilaian Angket	28
4. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket	29
5. Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Lembar Observasi	29
6. Tabel 3.6 Nilai Koefisien Alpha	35
7. Tabel 3.7 Kategori Minat Belajar	36
8. Tabel 3.8 Kategori Aktivitas Berbicara siswa	36
9. Tabel 4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah MAN 1	40
10. Tabel 4.2. Daftar Jumlah Guru dan Pegawai MAN 1 Bandar Lampung	41
11. Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana di MAN 1	41
12. Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Minat Belajar	48
13. Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar	49
14. Tabel 4.6 Data Hasil Aktivitas Berbicara I	50
15. Tabel 4.7 Data Hasil Aktivitas Berbicara II	51
16. Tabel 4.8 Data Hasil Aktivitas Berbicara III	53
17. Tabel 4.9. Data Hasil Aktivitas Berbicara Siswa I-III	54
18. Tabel 4.10. Data Minat Belajar Siswa Pertemuan I	56
19. Tabel 4.11. Data Minat Belajar Siswa I	57

20. Tabel 4.12. Data Minat Belajar Siswa Pertemuan II	58
21. Tabel 4.13. Data Minat Belajar Siswa II	59
22. Tabel 4.14. Data Minat Belajar Siswa Pertemuan III	59
23. Tabel 4.15. Data Minat Belajar Siswa III	60
24. Tabel 4.16. Data Minat Belajar Siswa Pertemuan I-III	60
25. Tabel 4.17. Data Hasil Analisis Minat Belajar Siswa	62
26. Tabel 4.18. Tabel Penolong Uji Normalitas	63
27. Tabel 4.19 Penolong Uji Hipotesis	68

DAFTAR DIAGRAM

1. 4.1 Diagram Aktivitas Berbicara Pada Metode Permainan 71
2. 4.2 Diagram Minat Belajar Siswa 72
3. 4.3 Diagram Aktivitas Berbicara & Minat Belajar Siswa 73

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam UUSPN No. 20 tahun 2013 diartikan sebagai suatu 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 (UUSPN dalam Syaiful Sagala, 2013: 3).

Belajar akan membawa perubahan pada seseorang, saat belajar siswa melakukan kegiatan-kegiatan. Kegiatan itu dapat dikatakan aktivitas yang menggambarkan jalannya proses belajar. Siswa dapat dikatakan beraktivitas dalam belajar jika berusaha untuk memahami setiap pembelajaran.

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 atau aktivitas 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. Selain minat, agar seseorang dapat berhasil dalam belajar harus memperhatikan cara belajarnya.

Hasil observasi peneliti pada tanggal 2 November 2015 juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah di kelas belum sepenuhnya berjalan optimal. Hal ini terlihat pada bagaimana aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung belum mencapai tingkat keinginan yang diharapkan guru. Contohnya respon siswa yang masih rendah terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, siswa kurang antusias saat proses pembelajaran dan interaksi belajar antar siswa pun terbilang minim. Keadaan inilah yang masih menjadi hambatan dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu penyebab rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tersebut adalah kurangnya minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti ke MAN 1 Bandar Lampung, diketahui bahwa aktivitas belajar Sejarah masih rendah. Banyak aktivitas dalam pembelajaran diantaranya aktivitas berbicara (*oral activities*) yang dimaksud dengan aktivitas berbicara (*oral activities*) menurut Paul D. Dierich adalah Kegiatan-kegiatan lisan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. Untuk meningkatkan aktivitas berbicara (*oral activities*) dapat dilakukan dengan memberikan metode mengajar. Salah satu metode mengajar yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas berbicara dan minat belajar adalah metode permainan. Metode permainan bisa dijadikan sebagai salah satu startegi untuk membuat suasana

dalam proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Adapun tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa aktif pada proses pembelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian siswa mendapatkan pengalaman manis dan menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu siswa menyenangi pelajarannya.

Banyak permainan edukatif mengajar yang disediakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan-permainan yang cocok dimainkan dalam pembelajaran IPS diantaranya ialah :

1. Permainan Peta
 2. Permainan Pertanyaan dilelang
 3. Permainan Gambar
 4. Permainan Mencari Jodoh
 5. Permainan Tebak Kata
 6. Permainan Teka-teki
- (Shinta Ayu, 2014: 7).

Dengan demikian penggunaan metode permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa dan aktivitas berbicara siswa dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung TP 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang dapat menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan peta terhadap minat belajar sejarah siswa.
2. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa.
3. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan gambar terhadap minat belajar sejarah siswa.
4. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan mencari jodoh terhadap minat belajar sejarah siswa.
5. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan tebak kata terhadap minat belajar sejarah siswa.
6. Aktivitas berbicara (*oral activities*) siswa pada metode permainan teka-teki terhadap minat belajar sejarah siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan memudahkan pembahasan dalam penelitian serta mengingat keterbatasan tenaga, waktu dan biaya, maka peneliti membatasinya dengan meneliti mengenai pengaruh aktivitas berbicara (*oral activities*) pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan aktivitas berbicara dan minat belajar sejarah siswa. Manfaat penelitian ini adalah:

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi alternatif baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan Aktivitas berbicara dan Minat belajar sejarah siswa.
2. Sebagai penambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar peneliti ini mencapai sasaran sebagaimana yang telah dirumuskan, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS MAN 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Bandar Lampung.

4. Disiplin Ilmu

Disiplin ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya pendidikan sejarah.

REFERENSI

Saiful, Sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
Hlm 3

Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
Hlm 7

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1997:747).

Pengaruh adalah efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Louis Gottschalk, 1975: 171).

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah Pengaruh dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua keadaan yang memiliki hubungan sebab akibat. Pengaruh muncul sebagai suatu reaksi akibat adanya aksi dari sesuatu yang lain. Dengan kata lain keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab keadaan yang kedua.

2. Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (M. Sobry Sutikno, 2014: 28).

Metode adalah cara yang ditempuh. Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Fungsi metode biasanya sebagai alat untuk mencapai tujuan (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 274).

Siswa memiliki keinginan agar mereka lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran. Hal ini dapat terlaksana jika setiap guru melakukan hal berikut.

1. Guru mampu melibatkan mereka sebagai subjek dalam proses pembelajaran, yang mana setiap guru harus berkeyakinan bahwa semua siswanya dapat belajar, memperlakukan siswanya secara adil dan mampu memahami perbedaan siswa yang satu dengan yang lainnya;
2. Guru menguasai bidang ilmu yang diajarkan, mampu mengaitkannya dengan bidang ilmu lain, serta menerapkannya dalam dunia nyata;
3. Guru dapat menciptakan, memperkaya, dan menyesuaikan metode pengajarnya untuk menarik sekaligus memelihara minat siswanya (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 3).

Salah satu faktor yang ada diluar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri pesera didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan.

Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Oleh karena itu salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana

memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan (M. Sobry Sutikno, 2014: 33-34).

Metode mengajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk mentransfer ilmu dari guru ke siswa dan sebaliknya. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas agar metode yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pengajaran.

Keefektifan penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pembelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran ialah tujuan yang hendak dicapai, materi pelajaran, peserta didik, situasi, fasilitas dan guru (M. Sobry Sutikno, 2014: 35-38).

Macam-Macam Metode Pembelajaran

1. Metode Ceramah
 2. Metode Diskusi
 3. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)
 4. Metode *Colloquium*
 5. Metode Demonstrasi dan Eksperimen
 6. Metode Siodrama
 7. Metode Permainan (*Game Method*)
 8. Metode *Drill*
 9. Metode Kerja Lapangan (*Field Work Method*)
 10. Metode Karyawisata
 11. Metode Kerja Kelompok
 12. Metode Eksplorasi (*Exploration Method*)
 13. Metode Penyelidikan (*Inquiry Method*)
- (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 114-134).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan untuk memilih Metode Permainan (*Game Method*) untuk digunakan dalam penelitian ini guna meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung. Peneliti mengambil metode ini karena berdasarkan uraian pada latar belakang bahwa banyak siswa yang berminat pada aktivitas bermain. Melalui metode ini pula peneliti akan menyesuaikan dan menggabungkan pelajaran sejarah dengan rutinitas atau hal yang disukai siswa yaitu bermain.

3. Metode Permainan (*Game Method*)

Ada keliruan yang menyesatkan tentang makna ‘bermain’ baik menurut pemahaman orangtua, guru, maupun kebanyakan anggota masyarakat lainnya. Bermain diberi nilai yang sangat negatif, seperti membuang-buang waktu, tidak produktif, tidak berguna bagi anak, dan nilai negatif lainnya. Di sekolah pun kita mendapati hal yang sama. Akhirnya bermain diberi makna negatif. Padahal didalam bermain terdapat nilai-nilai pendidikan, seperti metode kepanduan. Justru materi pelajaran yang akan diberikan harus dibungkus dalam kegiatan bermain (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 94).

Metode Permainann (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice-breaker*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecahan es’. Jadi, arti pemanasasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. 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 metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah di dalam atau di luar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih (M. Sobry Sutikno, 2014: 44-45).

Tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis atau menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajarannya.

Manfaat metode permainan ialah membangkitkan minat siswa, memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama siswa, mengembangkan kreativitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa.

Peran guru dalam metode ini terlihat dalam hal berikut.

1. Memutuskan bentuk yang benar dari permainan yang akan dimainkan dan pantas tidaknya permainan itu;
2. Memaksimalkan keikutsertaan siswa;
3. Membuat siswa merealisasikan aturan dan sesuai perintah;
4. Dimainkan dengan kewajaran dan kendali;
5. Menyatakan dengan jelas jenis hadiah (bila ada) untuk diberikan kepada pemenang (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 130).

Metode permainan digunakan sebagai metode alternatif yang dapat membangkitkan aktivitas, motivasi dan minat dalam belajar. Sedangkan kelemahan metode permainan adalah siswa malah keasyikan bermain dan lupa akan pelajaran (M. Sobry Sutikno, 2014: 44-45).

Dengan demikian Metode Permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Permainan juga bisa dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Banyak ragam permainan yang dapat digunakan sebagai permainan edukatif dalam mengajar. Pemilihan jenis permainan harus tepat yakni yang dapat menggairahkan, mengurangi kejenuhan, memicu dan memacu berprestasi, saling menghibur, mempercepat pembaruan peserta dan memetik pelajaran yang terkandung dalam permainan tersebut (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 130).

Ciri-ciri permainan yang baik adalah diminati oleh seluruh peserta, semua peserta merasa mampu mengikuti, menggairahkan, memacu untuk berprestasi, waktunya relatif singkat, aman, biaya relatif rendah, alat peraga sederhana, mengesankan peserta, mudah dipetik pelajarannya dan jumlah peserta cukup fleksibel.

Langkah-langkah pelaksanaan Metode Permainan (Prosedur)

1. Merumuskan tujuan instruksional
2. Memilih topik (sub topik) yang akan dipakai sebagai permainan
3. Merinci kegiatan belajar mengajar
4. Menyiapkan alat-alat atau sarana yang akan dipakai sebagai alat permainan (Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 130).

Banyak permainan edukatif mengajar yang disediakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan-permainan yang cocok dimainkan dalam pembelajaran IPS diantaranya ialah :

1. Permainan Peta
 2. Permainan Pertanyaan dilelang
 3. Permainan Gambar
 4. Permainan Mencari Jodoh
 5. Permainan Tebak Kata
 6. Permainan Teka-teki
- (Shinta Ayu, 2014: 7).

Hal ini bisa dijadikan sebagai sebuah terobosan baru untuk membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar di dalam kelas. Dan dalam penelitian ini metode permainan yang peneliti gunakan adalah Permainan Pertanyaan Dilelang.

Permainan pertanyaan dilelang adalah permainan edukatif mengajar dalam pembelajaran yang bersifat kelompok yang sangat menarik dan menantang, karena dalam permainan ini ada pendalaman materi yang akan membuat siswa mampu menguasai atau mendalami sebuah materi yang dibahas dengan lebih baik (Shinta Ayu, 2011: 106).

Permainan yang akan diteliti peneliti ialah permainan pertanyaan dilelang.

Adapun tujuan permainan ini ialah:

1. meningkatkan konsentrasi siswa.
 2. melatih para siswa agar selalu kompak.
 3. menumbuhkan rasa solidaritas antarsiswa.
 4. mengakrabkan antar siswa.
 5. menghadirkan suasana gembira di dalam kelas.
- (Shinta Ayu, 2011: 106).

Durasi dalam permainan ini ialah tidak terbatas. Sifat permainan ini ialah kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 4-6 siswa. Bahan yang harus dipersiapkan dalam permainan ini ialah kertas kosong, pulpen, daftar pertanyaan dan amplop (Shinta Ayu, 2011: 106-107).

Aturan Permainan ini ialah:

1. Tulislah 10 pertanyaan diselembur kertas, kemudian masukan kedalam amplop.
 2. Buatlah daftar pertanyaan ini sebanyak jumlah kelompok yang ada.
 3. Daftar pertanyaan dalam setiap amplop harus memiliki tingkat kesulitan yang sama.
 4. Ambil salah satu amplop yang berisi 10 daftar pertanyaan tersebut.
 5. Tawarkan kepada masing-masing kelompok mengenai nominal yang akan dipertaruhkan untuk melelang pertanyaan.
 6. Setiap kelompok boleh menawar.
 7. Penawar yang paling tinggi berhak menjawab pertanyaan itu.
 8. Apabila kelompok penawar tertinggi dapat menjawab pertanyaan maka kelompok ini berhak mendapatkan nilai sebesar penawarannya.
 9. Jika jawaban kelompok tersebut keliru maka nilainya akan dikurangi sebesar penawarannya.
 10. Pemenang dalam permainan ini tentu saja kelompok yang mengumpulkan nilai paling banyak.
 11. Berikan penghargaan atas usaha semua kelompok.
 12. Pada akhir permainan, diskusikan pertanyaan dan jawaban dari masing-masing kelompok.
 13. Rayakan proses belajar mengajar ini dengan perasaan gembira.
- (Shinta Ayu, 2011: 106-107)

6. Aktivitas Berbiara

Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang ditandai dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Belajar adalah berbuat dan sekaligus proses yang membuat anak didik harus aktif. aktivitas belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2004:95).

Aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar dua aktivitas tersebut saling terkait, sehingga dalam pembelajaran peserta didik diharapkan mempunyai keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental yang dilakukan sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang optimal. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) ialah jika dayanya bekerja sebanyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran (Rohani, 1995:6)

Berdasarkan hal di atas, aktivitas belajar dapat di artikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya banyak yang tampak maupun yang tidak tampak diamati.

Aktivitas anak dalam proses belajar tidak hanya terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan, seperti layaknya pada pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran saat ini guru hanya bertugas menyediakan bahan pelajaran tetapi yang mengolah dan mencerna adalah siswa sendiri sesuai dengan bakat, kemampuan, dan latar belakangnya masing-masing sehingga akan tampak aktivitas yang dilakukan. Pentingnya aktivitas dalam proses belajar mengajar,

Belajar merupakan aktivitas aktif siswa dengan membangun makna atau pemahaman, itulah sebabnya aktivitas belajar perlu memberikan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah dan prinsip ilmu yang dipelajari. (Depdiknas,2002).

Paul D. Dierich membagi aktivitas belajar sebagai berikut

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup. (Oemar hamalik, 2013: 172)

Pengelompokan aktivitas diatas oleh Diendrich, menjelaskan tentang kegiatan yang memungkinkan siswa tersebut menjadi aktif. Adapun aspek yang diamati dalam aktivitas siswa meliputi aktivitas siswa yang relevan dengan metode permainan dan permainan yang peneliti dalam penelitian ini yaitu aktivitas berbicara (*oral activities*), peneliti memilih aktivitas berbicara karena dalam proses kegiatan pembelajaran nanti menggunakan metode permainan siswa

diharapkan untuk lebih aktif dalam berbicara mengeluarkan pendapatnya maka aktivitas yang sesuai dengan kegiatan tersebut ialah Aktivitas Berbicara (*oral activities*) yaitu meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, diskusi dan interupsi. Dalam penelitian diatas siswa dikatakan aktif jika siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan materi yang disampaikan. Siswa dikatakan berhasil jika dalam kegiatan pembelajaran ditentukan dari bagaimana kegiatan interaksi dalam kegiatan pembelajaran, semakin aktif siswa dalam belajar semakin ingat anak akan pentingnya pembelajaran itu, dan tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai.

7. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan (M. Sobry Sutikno, 2014: 184).

Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Di samping itu, minat juga merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya (Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2013: 90).

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian

sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh keupasan (Slameto, 2010: 57).

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Ada beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran diantaranya:

- 1) adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) adanya perhatian
- 3) aktivitas belajar siswa
- 4) adanya kesadaran dalam proses pembelajaran

(Syaiful Bahri Djarmah, 2011: 166-167).

Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Oleh karena itu definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2013: 90)

8. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki dua konsep kata yang jika didefinisikan memiliki pengertiannya masing-masing. Pembelajaran menurut Ahmad Susanto yaitu bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ahmad Susanto, 2014: 19).

Roeslan menyatakan bahwa Sejarah adalah “Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan 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).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa masa lampau dialami manusia dianalisis kritis dan ditafsirkan guna pemahaman masa kini dan bekal pengetahuan di masa depan.

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 uraian beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran penting karena melalui Mata Pelajaran Sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan kehidupan manusia dengan tujuan kehidupan manusia yang lebih baik di masa kini dan masa yang akan datang.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah:

Nama	: Dian Tartika
Tahun Penelitian	: 2011
Judul Penelitian	: Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung TA 2010/2011
Hasil Penelitian	: Penerapan metode permainan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata sebesar 54,5%, siklus II 65,4%, dan siklus III mencapai 81,7%. Meningkatkan hasil belajar pada siklus I sebesar 71, siklus II 72,7 dan siklus III mencapai 81,9.

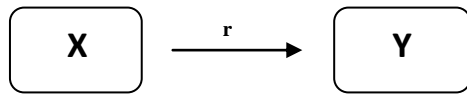
C. Kerangka Berfikir

Di dalam penelitian, peneliti berusaha untuk menghubungkan antara aktivitas berbicara dan minat belajar sejarah siswa dengan menggunakan metode permainan yang kelebihannya adalah dapat mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis dan menyenangkan. Permainan tersebut juga dapat memberikan kompetensi dan tantangan, menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu siswa menyenangi pelajarannya yaitu dalam penelitian ini ialah mata pelajaran sejarah.

Metode permainan tujuan utamanya adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran, yang dalam pelaksanaannya melibatkan siswa dalam aktivitas-aktivitas belajar di kelas. Melalui kegiatan belajar yang demikian maka siswa akan terlibat aktif dalam aktivitas-aktivitas belajar dikelas sehingga diharapkan mampu menghindarkan siswa dari rasa jenuh selama pelajaran dan menciptakan rasa senang yang meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran sejarah .

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pertanyaan dilelang yang demikian diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga terasa lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

D. Paradigma



keterangan:

X = Aktivitas berbicara pada metode permainan
pertanyaan dilelang

Y = Minat belajar

r = Garis pengaruh

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002:62). Sedangkan menurut S. Margono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (S.Margono, 2007:67)

Berdasarkan kerangka pikir maka hipotesis atas jawaban sementara dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

H_a : Ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

REFERENSI

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Hlm 77
- Louis Gottschalk. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan penerbit Universitas Indonesia. Hlm 171
- M. Sobry Sutikno. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica. Hlm 28
- Asep jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group. Hlm 274
- M. Sobry Sutikno, Op.cit., hlm 3
- M. Sobry Sutikno, Op.cit., hlm 33-34
- M. Sobry Sutikno, Op.cit., hlm 35-38
- Asep jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 114-134
- Asep jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 94
- M. Sobry Sutikno, Op.cit., hlm 44-45
- Asep jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 130
- Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press. Hlm 7
- Shinta Ayu, Op.cit., hlm 106-107
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo. Hlm 95
- Rohani, Ahmad. 2004. *pengelolaan pengajaran..* Jakarta: PT Asdi Mahasatya. Hlm 6
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya Hlm 172
- M. Sobry Sutikno, Op.cit., hlm 184
- Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu. Hlm 90

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 57

Syaiful Bahri Djarmah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 166-167

Ahmad Susanto. 2014. *Teori Mengajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hlm 19

Hugiono dan Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 4

Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 72

Sudaryono, Margono dan Rahayu, Op.cit., hlm 67

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan, dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi. (Sudaryono, Margono & Rahayu 2013:1)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji mengenai hubungan sebab akibat. (Sudaryono, Margono & Rahayu, 2011: 11) Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 107).

Penelitian ini merupakan *pre-eksperimental design* dengan menggunakan satu kelas. Desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one-shot case studi Design*. Dimana pada desain penelitian ini dengan pemberian perlakuan, kemudian diberikan angket setelah dilakukannya perlakuan selama 3 kali pertemuan.

Berikut adalah gambar desain penelitian yang akan digunakan:



Sumber: (Sugiyono, 2010: 110).

Keterangan : X = Perlakuan

O = Data setelah diberikan perlakuan

X adalah perlakuan (*treatment*) yang diberikan dengan menggunakan metode permainan pertanyaan dilelang. Sedangkan O adalah merupakan hasil minat belajar siswa dari data berupa angket yang peneliti berikan setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS semester genap di MAN 1 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2015/2016.

Tabel 3.1. Populasi Siswa Kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung.

NO	KELAS	JUMLAH SISWA		
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1.	XI IPS 1	22	24	46
2.	XI IPS 2	18	26	44
3.	XI IPS 3	20	26	46
JUMLAH TOTAL		60	76	136

Sumber: Tata Usaha MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Dari tabel tersebut, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdistribusi dalam 3 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 136 orang siswa yang terdiri dari 60 orang siswa laki-laki dan 76 orang siswa perempuan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118). Selain itu sampel juga didefinisikan sebagai atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penarikan menggunakan sampel ini karena keragaman populasi dan keterbatasan waktu oleh karena itu peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran sejarah untuk menentukan kelas penelitian, sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1, karena menurut guru mata pelajaran kelas XI IPS 1 memiliki minat yang rendah dibandingkan kelas XI IPS lainnya.

Tabel 3.2. Sampel Penelitian siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Bandar Lampung

NO	KELAS	JUMLAH SISWA		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1.	XI IPS 1	22	24	46
JUMLAH TOTAL		22	24	46

Sumber: *Tata Usaha MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*

Dari tabel diatas, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan metode permainan pertanyaan dilelang.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Variabel di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pada penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar (Y).

Dalam metode permainan pertanyaan dilelang langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) Tahap persiapan, dalam tahapan ini guru mengadakan apersepsi dengan cara menghubungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan diharapkan guru mampu mengajak siswa terlibat penuh sejak awal dalam proses pembelajaran. (2) Tahap penyampaian, guru menyampaikan materi. Lalu guru menyiapkan amplop-amplop berisi pertanyaan dan menjelaskan tata cara atau aturan dalam permainan ini yaitu guru akan memberikan satu amplop penawaran kepada para kelompok dengan masing-masing siswa memberikan nominal poin yang akan dipertaruhkan untuk melelang pertanyaan dan penawar yang paling tinggi berhak menjawab pertanyaan itu. (3) Tahap pelatihan, setelah kelompok dengan penawaran tersebut terpilih untuk menjawab pertanyaan di amplop maka apabila kelompok penawar tertinggi dapat menjawab pertanyaan maka kelompok ini berhak mendapatkan nilai sebesar penawarannya tetapi jika jawaban kelompok tersebut keliru maka nilainya akan dikurangi sebesar poin penawarannya. Berikan

apresiasi (pujian/tidak menyepelkan) terhadap setiap jawaban/tanggapan siswa agar termotivasi dan tidak takut salah. (4) Tahap penampilan hasil, dalam tahapan ini pada akhir permainan diskusikan pertanyaan dan jawaban dari masing-masing kelompok. Pemenang dalam permainan ini tentu saja kelompok yang mengumpulkan nilai paling banyak. Berikan penghargaan atas usaha semua kelompok dan rayakan proses belajar mengajar ini dengan perasaan gembira.

D. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
5. Membuat instrumen tes penelitian.
6. Melakukan validasi instrumen.
7. Menguji cobakan instrumen.
8. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
9. Menganalisis data.
10. Membuat kesimpulan

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2012: 148). Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012, 199). Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar siswa. Angket yang digunakan berbentuk *ceklist* dan pilihan ganda dengan *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. Kriteria Penilaian Angket

No	Pernyataan	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber (Sugiyono, 2012: 135)

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Angket

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
Jumlah.			20

Sumber: Data Olah Peneliti

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati tentang partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran sejarah. Hal ini dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa melalui lembar observasi. Lembar observasi menggunakan *Skala Smantic Deferensial* dengan skala ini digunakan untuk mengukur sikap tidak menggunakan bentuk pilihan ganda atau *checklist*, tetapi disusun dari sebuah garis kontinum dimana nilai negatif terletak disebalah kiri sedangkan nilai yang sangat positif terletak disebalah kanan (Sugiyono, 2012: 140).

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

No	Aktivitas Siswa yang diamati	Nilai			Skor
		1	2	3	
1.	Mengemukakan pendapat				
2.	Menjawab pertanyaan / mengemukakan suatu fakta				
3.	Diskusi				
4.	Interupsi				
5.	Memberi Saran				

(Desti Irani, 2012: 23)

1. Aktivitas berbicara siswa mengeluarkan pendapat selama proses pembelajaran (*oral activities*)

Deskriptor:

- a. Mengeluarkan pendapat dengan benar dan jelas dalam menyampaikannya diberi skor 3.
- b. Mengeluarkan pendapat dengan benar namun kurang jelas dalam menyampaikannya diberi skor 2
- c. Tidak Mengeluarkan pendapat diberi skor 1

2. Aktivitas berbicara siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran (*oral activities*)

Deskriptor:

- a. Menjawab pertanyaan dengan benar diberi skor 3.
- b. Menjawab pertanyaan tetapi jawabannya salah diberi skor 2.
- c. Tidak menjawab pertanyaan diberi skor 1.

3. Aktivitas berbicara siswa dalam berdiskusi kelompok selama proses pembelajaran (*Oral activities*)

Deskriptor:

- a. Berdiskusi dengan bekerja sama dengan baik dan sangat kompak diberi skor 3.
- b. Berdiskusi dengan bekerja sama dengan baik namun kurang kompak diberi skor 2.
- c. Tidak melakukan diskusi diberi skor 1.

4. Aktivitas berbicara siswa dalam melakukan Interupsi selama proses pembelajaran (*Oral activities*)

Deskriptor:

- a. Mengajukan interupsi tepat pada waktunya setelah orang lain selesai berbicara diberi skor 3.
- b. Mengajukan interupsi disaat orang lain sedang berbicara diberi skor 2.
- c. Tidak mengajukan intrupsi diberi skor 1.

5. Aktivitas berbicara siswa dalam memberikan saran didalam proses pembelajaran (*Oral activities*)

Deskriptor:

- a. Memberikan saran yang baik dan cukup jelas menyampaikannya diberi skor 3.
- b. Memberikan saran yang baik, namun kurang jelas menyampaikannya diberi skor 2.
- c. Tidak memberikan saran diberi skor 1.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2012: 203).

Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan peneliti untuk mengamati tentang aktivitas berbicara siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Teknik Angket

Angket yaitu alat penilaian berupa pertanyaan yang harus dijawab, bisa dalam bentuk angket terbuka, yaitu siswa mengisi angket sesuai dengan apa yang diinginkannya mereka tulis sesuai konteks yang dibahas, dan bisa juga dalam bentuk angket tertutup yang diberikan siswa dengan sifat terbatas, yaitu siswa hanya memilih apa yang ada pada angket tersebut (Suryanto dan Asep Jihad, 2013: 208).

Dalam penelitian ini angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data langsung dari sampel penelitian mengenai minat belajar sejarah siswa.

3. Teknik Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Wina Sanjaya, 2009: 49). Dalam peneliti ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang sudah ada seperti data siswa kelas XI IPS 2 dan data mengenai sekolah MAN 1 Bandar Lampung.

4. Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Syofian Siregar, 2014: 46). Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (ketepatan). Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2] \times [n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : *Product Moment Pearson* dalam Syofian Siregar, 2014: 48

Keterangan:

R_{hitung} : Koefisien korelasi

n : Jumlah responden

X : Skor variabel (jawaban responden)

Y : Skor total dari variabel (jawaban reponden)

(Syofian Siregar, 2014: 48).

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,30 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,30 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas

yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,30$.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan secara manual dengan kriterium uji bila *correlated item – total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,30 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid).

2. Uji Reliabilitas

Sebuah instrumen dikatakan memiliki reliabilitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai 1.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$: Skor tiap-tiap item

k : Banyaknya butir soal

σ_t^2 : Varians total

(Syofian Siregar, 2014: 58).

Instrumen dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha, maka digunakan ukuran kemantapan alpha yang diinterpretasikan pada Tabel 3.6

Tabel 3.6. Nilai Koefisien Alpha

Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,21 – 0,40	Agak reliabel
0,41 – 0,60	Cukup reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,81 – 1,00	Sangat reliabel

Setelah instrumen valid dan reliabel, kemudian disebarakan pada sampel yang sesungguhnya. Skor total setiap siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor setiap nomor soal.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif.dengan cara analisis sebagai berikut:

1. Minat Belajar

Setelah data penelitian diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa, data dianalisis dengan cara sebagai berikut: Dalam pemberian skor untuk angket digunakan skala likert dengan rentang 1-5. Ada 20 butir pertanyaan, maka diperoleh skor maksimal 100 dan skor minimal 20. Digunakan kategori sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : minat belajar siswa

F : jumlah skor siswa

N : jumlah skor maksimum

(Anas Sudijono, 2011:43)

Tabel 3.7. Kategori Minat Belajar

Skor	KRITERIA
0-20	Kurznng berminat
21-60	Cukup berminat
61-80	Berminat
81-100	Sangat berminat

(Suyanto dan Asep Jihad, 2013: 222).

2. Aktivitas Berbicara

Data aktivitas berbicara siswa diperoleh melalui pengamatan secara langsung terhadap aktivitas berbicara siswa selama mengikuti Pelajaran Sejarah. Data aktivitas berbicara pada setiap pertemuan kemudian diolah menjadi nilai aktivitas berbicara siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Jumlah skor setiap siswa} \times 100}{\text{Skor maksimum}} \quad (\text{Arikunto, 2010:130}).$$

Tabel 3.8. Kategori Aktivitas Berbicara Siswa

Skor	Kategori
81 - 100	Sangat Aktif
71 - 80	Aktif
50 – 70	Cukup Aktif
< 50	Kurang Aktif

(Arikunto, 2010:130).

I. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana dan mencari nilai korelasi *product moment*. Maka, terlebih dahulu yang akan dilakukan ialah melakukan uji normalitas, dan uji linieritas sebagai prasyarat untuk melakukan pengujian hipotsis.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dilakukan dengan uji statistik non-parametrik *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar dari pengambilan keputusan uji normalitas, dihitung dengan metode *kolmogorov smirnov*.

Caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujiannya yaitu:

Ho : data terdistribusi secara normal

Ha : data tidak terdistribusi secara normal

Pedoman kaidah pengujian:

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka Ho diterima dan sebaliknya, jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ maka Ha diterima.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Uji Linieritas.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Kegunaan uji regresi linier sederhana adalah mengetahui pengaruh aktivitas belajar terhadap minat belajar siswa. Dengan menghitung persamaan regresinya maka dapat memprediksi besaran nilai variabel terikat (dependent) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (independent).

$$Y = a + b.X$$

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a dan b = konstanta

Dengan:

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

(Syofian Siregar, 2014: 284).

Rumus Mencari Nilai Korelasi *product moment*

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2] \times [n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

(Syofian Siregar, 2014: 284).

Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa.

Ha : Ada pengaruh aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa.

Kaidah pengujian:

1. Ho diterima jika $-r_{hitung} \leq r_{tabel}$

2. Ho ditolak jika $-r_{hitung} \geq r_{tabel}$

REFERENSI

- Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu. Hlm 1
- Sudaryono, Margono dan Rahayu, Op.cit., hlm 11
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 107
- Sugiyono, Op.cit., hlm 110
- Sugiyono, Op.cit., hlm 117
- Tata Usaha MAN 1 Bandar Lampung
- Sugiyono, Op.cit., hlm 118
- Sugiyono, Op.cit., hlm 148
- Sugiyono, Op.cit., hlm 199
- Sugiyono, Op.cit., hlm 134
- Sugiyono, Op.cit., hlm 135
- Sugiyono, Op.cit., hlm 140
- Dian Iriani. 2012. Pengaruh Aktivitas Belajar Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar.(Online). <http://digilib.unila.ac.id>. Hlm 23
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya. Hlm 172
- Sugiyono, Op.cit., hlm 203
- Asep jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group. Hlm 208
- Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hlm 49
- Syofian Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group. Hlm 46
- Syofian Siregar, Op.cit., hlm 48

Syofian Siregar, Op.cit., hlm 58

Asep jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 222

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 130

Syofian Siregar, Op.cit., hlm 284

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif aktivitas berbicara pada metode permainan pertanyaan dilelang terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas XI IPS di MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berarti semakin aktif aktivitas berbicara siswa dalam metode permainan pertanyaan dilelang maka akan semakin berminat pula siswa dalam pembelajaran sejarah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan pembelajaran di MAN 1 Bandar Lampung karena pembelajaran menggunakan aktivitas berbicara siswa pada metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat menggunakan metode permainan dalam setiap kegiatan pembelajaran agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan agar melalui kegiatan tersebut kemampuan setiap siswa dapat berkembang dengan maksimal serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan berminat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Mengajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Asep jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Data Sekolah MAN 1 Bandar Lampung
- Dian Iriani. 2012. Pengaruh Aktivitas Belajar Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar.(Online). <http://digilib.unila.ac.id>. 28 Februari 2016. Pukul 17.00 WIB
- Hugiono dan Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Louis Gottschalk. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan penerbit Universitas Indonesia.
- M. Sobry Sutikno. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Oemat Hamalik. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Rohani, Ahmad. 2004. *pengelolaan pengajaran..* Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Saiful, Sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.

Syaiful Bahri Djarmah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman.
Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syofian Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
Prenamedia Group

Tata Usaha MAN 1 Bandar Lampung

Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:
Kencana Prenada Media Group.