

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF BERMAIN JAWABAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA
KELAS XI IIS 2 SMA NEGERI 1 BRINGIN KABUPATEN SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



SKRIPSI

Oleh :

BERNADETA BEKA FITRI APRIANTI

K8410014

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2015

**“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF BERMAIN JAWABAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA
KELAS XI IIS 2 SMA NEGERI 1 BRINGIN KABUPATEN SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015”.**

***) Bernadeta Beka Fitri Aprianti**

Tujuan dari Penelitian ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sosiologi dengan penerapan model pembelajaran aktif Bermain Jawaban di kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes hasil belajar dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran aktif Bermain Jawaban adalah sebagai berikut: tingkat minat belajar siswa pada saat pratindakan sebesar 25%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 66,5%, dan pada siklus II tingkat minat belajar Sosiologi menjadi 88,75%. Dengan meningkatnya minat belajar siswa berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa: Pada pratindakan rata-rata kelas sebesar 76 dengan presentase ketuntasan 53%, setelah diterapkannya model pembelajaran aktif Bermain Jawaban pada siklus I meningkat menjadi 79 dengan presentase ketuntasan 68%, dan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83 dengan presentase ketuntasan 83%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif Bermain jawaban dapat meningkatkan minat dan hasil belajar sosiologi siswa sebesar 63,75% dan berdampak pada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 6 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 30% pada siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Aktif, Bermain Jawaban, Minat dan hasil belajar*

**) Program Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP UNS, Surakarta*

**THE IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING PLAYING ANSWERS TO
INCREASE STUDENTS'S INTEREST AND RESULT OF STUDY IN LEARNING
SOCIOLOGY AT CLASS XI IIS 2 SMA NEGERI 1 BRINGIN KABUPATEN
SEMARANG IN THE ACADEMIC YEAR 2014/2015.**

*) **Bernadeta Beka Fitri Aprianti**

ABSTRACT

This research aims to increase students's interest and result of study in learning sociology through the implementation of active learning playing answers at Class XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang in the Academic Year 2014/2015.

This study was a Classroom Action Research with research design consists of three cycles and each cycle consists of 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The object of this study were the XI grade students of SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang in the Academic Year 2014/2015. There were 34 students. There were four techniques used for collecting data. They were observation, interview, test, and documentation. The data were analyzed through data reduction, data presentation and conclusion or verification

The result of this research showed as follow: the students's interest before treatment was 25%. It became 66,5% after cycle I and 88,75% after cycle II. The improvement of students'playing answers gave effect to the students' achievement. The mean before treatment was 76 (53%), became 79 (68%) after cycle I, and 83 (83%) after cycle II.

It is concluded that the implementation of active learning playing answers was able to increase students's interest and result of study in learning Sociology until 63,75%. As the result, the mean of students' achievement were increase until 6 point (30%) at the XI grade students of SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang in the Academic Year 2014/2015

Key word: Active learning, Playing answers, Students's interest and result of study

*) *Program FKIP UNS Sociology Anthropology Education, Surakarta*

A. PENDAHULUAN

Hasil observasi pratindakan di kelas XII IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa minat belajar dan hasil belajar Sosiologi siswa masih tergolong rendah. Observasi pratindakan yang dilakukan peneliti pada tanggal 6, 20 dan 27 Agustus 2014 menunjukkan bahwa peserta didik kurang berminat pada pelajaran Sosiologi. Hal ini ditunjukkan dari sikap yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran maupun wawancara yang dilakukan peneliti selama pratindakan. Metode ceramah yang digunakan oleh guru membuat peserta didik bosan dan kesulitan dalam menangkap materi. Hal ini membuat materi sulit untuk dipahami sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang diperoleh kurang maksimal. Berikut adalah daftar nilai peserta didik sebelum dilakukannya tindakan.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Peserta Didik Pratindakan

Nomor		NAMA PESERTA DIDIK	KK M	NILA I
Uru t	Indu k			
1	3972	AKMAL DIKA PANGESTU	77	71
2	4007	ANTON MAULANI	77	78

3	4009	BANATUL LATIFAH	77	74
4	3975	BIMA ALFA RADO	77	81
5	4011	CHAESUM MAGHFIROH	77	82
6	3848	CHAIRUL UMAM	77	68
7	4040	CHLORELLA WERDHININGSIH	77	79
8	3881	DEDI WISMOYO	77	67
9	3849	DEWI SUSILOWATI	77	80
10	3694	DWI SETIAWAN	77	75
11	3917	ENGGAR YULIKANINGTYA S	77	76
12	4016	ENY RIYANA	77	79
13	3918	ERIN YUNITASARI	77	71
14	3853	FAIZ MUSTOFA NUR ABIDIN	77	75
15	3854	FATHUL KHOTIBUL UMAM	77	83
16	3922	FRIDA AYU PRASTIWI	77	70
17	3891	IMAMSAFI'	77	84
18	3952	INDAH NILAMSARI	77	80
19	3860	INGE PRISELIA INGGRITA	77	85
20	3862	IRMA NURMALA	77	73
21	4019	KRISTIANTI ARI SUSANTI	77	76
22	4059	LIES MEIDA CHOIRIYAH	77	77
23	3866	MUALIFAH	77	79
24	3960	MUTIARA ANGGRAINI	77	67
25	3963	NIA RAHMAWATI	77	78
26	3964	NOVITA SARI	77	81
27	3995	RENY WIDYA NINGRUM	77	76
28	4028	RIYADLOTUL MAWADAH	77	83

29	3903	SELLA DWI RISMAWATI	77	68
30	3999	SUSANTI	77	72
31	3938	TRI NUR SOLIKHUN	77	77
32	3873	TRI WAHYUDI HERMAWAN	77	72
33	3951	VERNANDA DHISNA LILIANA	77	82
34	4035	WAHYU RAHMAWATI	77	78
JUMLAH				2597
RATA-RATA HASIL BELAJAR				76
PROSENTASE KETUNTASAN				

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa adalah dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai batas tuntas dengan KKM 77 adalah 53% atau sebanyak dengan 18 siswa dan sisanya 47% atau setara dengan 16 siswa dinyatakan belum tuntas. Hal ini menggambarkan hasil belajar siswa kelas XI IIS 2 masih tergolong rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut guru perlu menerapkan model pembelajaran yang baru yang dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran aktif Bermain Jawaban.

Model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan minat yang ditunjukkan melalui keaktifan peserta

didik untuk membaca, mengemukakan pendapat dan mencari jawaban yang tepat. Sebagaimana dikatakan oleh Sriyanti (2009 : 8) bahwa minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan berbuat sesuatu. Dengan adanya minat tentu peserta didik akan lebih aktif dan lebih memahami materi yang disampaikan. Hal ini tentu berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar. Minat, motivasi dan cara belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajarnya (Arum Rahma, 2014 : 69)

Menurut Nanda (2012) terdapat beberapa indikator dalam menentukan minat peserta didik yaitu faktor kesenangan, kemauan, kesadaran dan perhatian. Keempat faktor tersebut dijadikan indikator oleh peneliti untuk menentukan minat peserta didik.

Model pembelajaran bermain jawaban dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaannya. Pada teknik pembelajaran aktif bermain jawaban, Suprijono mengemukakan hal-hal yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan model pembelajaran bermain jawaban, yaitu :

- 1) Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.

- 2) Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 di atas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan.
- 3) Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu.
- 4) Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulisi nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- 5) Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- 6) Tempel atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas. (2009: 118)

Selanjutnya langkah - langkah permainan menurut Suprijono (2009 : 119) adalah sebagai berikut:

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
2. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
3. Mintalah masing-masing jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.
4. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.
5. Langkah no.4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan.

Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Prosedur dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam satu siklus. Namun sebelumnya, telah dilakukan observasi pratindakan yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang ditemukan di dalam kelas.

Pembatasan masalah yang difokuskan dalam penelitian adalah minat dan hasil belajar peserta didik. Solusi yang digunakan adalah penerapan model pembelajaran aktif Bermain Jawaban.

Penerapan model pembelajaran ini dilakukan dalam dua siklus yaitu pada siklus I dan siklus II. Dalam setiap siklus dilakukan selama tiga pertemuan dan diakhiri dengan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah indikator ketercapaian untuk mengukur berhasil tidaknya penerapan model pembelajaran aktif Bermain Jawaban sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar

Sosiologi kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015.

Tabel 3.3 Indikator Ketercapaian

No.	Komponen	Presentase Ketercapaian	Teknik Pengumpulan Data
1	Minat Siswa	80%	Wawancara sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2	Hasil Belajar	80%	Tes tertulis yang dilakukan setiap akhir siklus

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan setiap siklusnya dapat dilihat perbandingan hasil tindakan antara pratindakan, siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran aktif

Bermain Jawaban dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Sosiologi pada peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.18 Perbandingan Presentase Minat Belajar Sosiologi Antarsiklus

Kriteria	Pratindakan	Siklus	Siklus
		I	II
Berminat	25%	66,5%	88,75%
Kurang Berminat	75%	33,5%	11,25%

Dari tabel di atas dapat dilihat dalam tiap siklus presentase minat belajar Sosiologi pada siswa semakin meningkat. Pada pratindakan presentase siswa yang berminat adalah sebesar 25%, meningkat pada siklus I menjadi 66,5% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 88,75%. Sedangkan tingkat kurang berminat pada pelajaran Sosiologi terus mengalami penurunan dari prasiklus sebesar 75%, menurun pada siklus I menjadi 33,5% dan menurun lagi pada siklus II menjadi 11,5%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.19 Perbandingan Presentase Tingkat Minat Belajar Sosiologi Antarsiklus



Hal ini berpengaruh pada pencapaian hasil belajar Sosiologi yang dapat dilihat dari rata-rata kelas, ketuntasan siswa dan nilai tertinggi serta nilai terendah yang mengalami perubahan tiap siklusnya. Berikut adalah tabel nilai rata-rata antarsiklus dengan penerapan model pembelajaran aktif Bermain Jawaban.

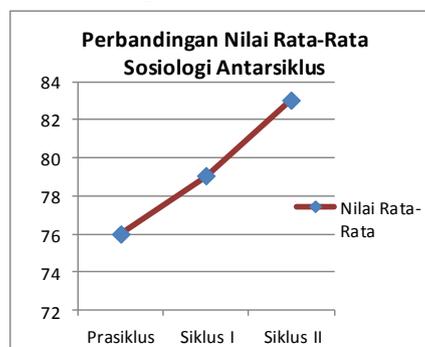
Tabel 4.24 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata
Prasiklus	76
Siklus I	79
Siklus II	83

Dari tabel di atas dapat dilihat rata-rata nilai siswa tiap siklus yang mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus II. Pada saat prasiklus rata-rata nilai siswa adalah 76 yang masih belum mencapai standart kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 79 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini:

Gambar 4.25 Perbandingan Nilai Rata-Rata Sosiologi Antarsiklus



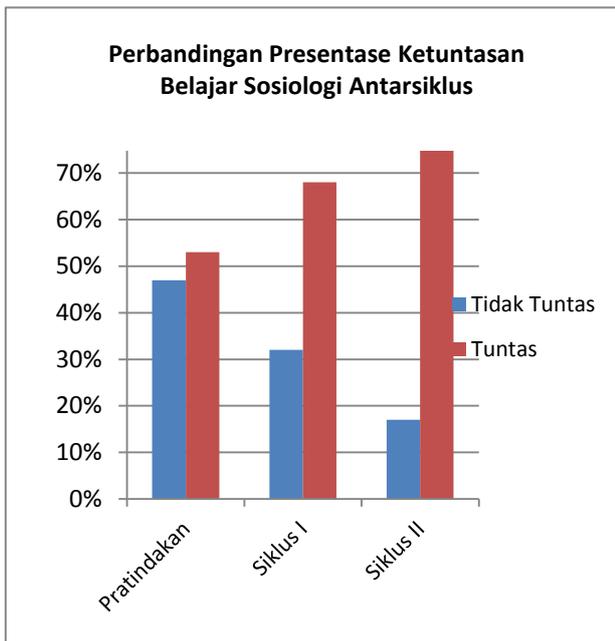
Dengan meningkatnya rata-rata nilai Sosiologi, presentase siswa yang mencapai KKM juga meningkat. Berikut adalah perbandingan presentase ketuntasan belajar siswa antar siklus

Tabel 4.25 Ketuntasan Belajar Sosiologi Antarsiklus

Kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tidak Tuntas	47%	32%	17%
Tuntas	53%	68%	83%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.26 Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar Sosiologi Antarsiklus



Dari tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan presentase ketuntasan belajar sosiologi pada tiap siklus di kelas XI IIS 2. Sebelum dilakukannya tindakan, sebanyak 47% siswa tidak tuntas dalam pelajaran Sosiologi. Namun presentase kian menurun pada siklus I menjadi 32% dan pada siklus II menurun lagi hingga hanya 17% siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran Sosiologi. Berbeda dengan ketidaktuntasan belajar, ketuntasan belajar siswa XI IIS 2 terus meningkat dari pratindakan yang hanya 53% meningkat pada siklus I menjadi 68% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83% siswa di kelas yang mengalami ketuntasan belajar Sosiologi.

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini juga dapat peningkatan nilai

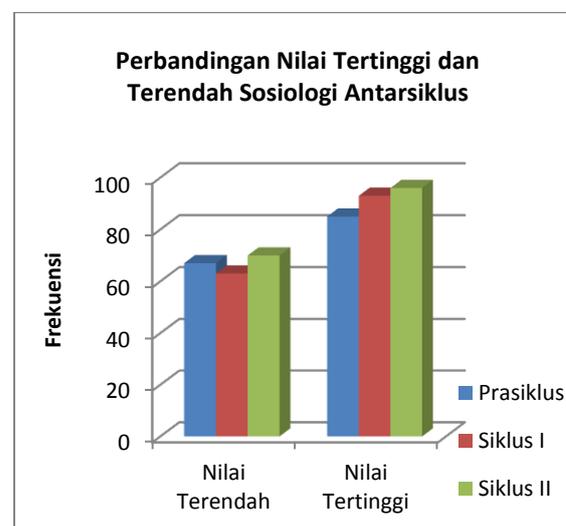
tertinggi pada siswa setiap siklusnya. Berikut adalah tabel perbandingan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi yang diperoleh siswa dari sebelum dilakukannya tindakan (pratindakan), siklus I dan siklus II:

Tabel 4.23 Perbandingan Nilai Terendah dan Nilai Tertinggi Sosiologi Antarsiklus

Siklus	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Prasiklus	67	85
Siklus I	63	93
Siklus II	70	96

Dari tabel di atas dapat dilihat dalam tiap siklus nilai terendah pada prasiklus adalah 67, pada siklus I adalah 63 dan pada siklus II adalah 70. Sedangkan nilai tertinggi pada tiap siklus yaitu pada prasiklus adalah 85, pada siklus I meningkat menjadi 93 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96.

Agar lebih jelas dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 4.24 Perbandingan Nilai Terendah dan Tertinggi Sosiologi Antarsiklus

Selain pengumpulan data berupa observasi dan hasil evaluasi belajar, peneliti juga melakukan wawancara terhadap gurur dan siswa pratindakan dan sesudah dilakukannya tindakan

Siswa mengungkapkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran aktif Bermain Jawaban terasa lebih menyenangkan dibanding dengan metode ceramah yang biasanya digunakan oleh guru dalam penerapan proses pembelajaran. Siswa merasa lebih senang dan lebih erat dalam kelompok karena satu jawaban yang mereka dapatkan menentukan nilai kelompok yang mereka raih. Siswa juga senang karena temannya yang biasanya hanya berdiam diri kini mau ikut kerjasama dalam menemukan jawaban dari soal yang diberikan. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh guru. Jika sebelumnya siswa sering mengantuk dan mengobrol di dalam kelas, kini siswa lebih aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Siswa tidak segan-segan memberikan tanggapan atau menambahi ketika temannya memberi jawaban ataupun bertanya. Dengan adanya peningkatan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ini mampu

meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi. Mereka terlihat lebih antusias dan bersemangat. Karena model pembelajaran aktif Bermain Jawaban ini memerlukan kejelian dan pengetahuan sebelum menemukan jawaban yang benar. Untuk itu mau tidak mau, siswa harus membaca materi terlebih dahulu dan mencatat materi yang diperlukan.

Aktifitas tersebut sangat mendorong minat siswa terhadap pelajaran dan memenuhi indikator pencapaian yang sebelumnya telah dirancang oleh peneliti. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran aktif Bermain Jawaban efektif diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014 / 2015.

Kerjasama yang dilakukan oleh guru dan peneliti mampu membangkitkan kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien baik bagi guru dan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta
- Basuki haryono.2009. *Sosiologi (modul Plpg) Guru Sma / Ma*. FKIP UNS.
- Ginnis, Paul.2007. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*.
- H.B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press.
- Uno, Hamzah. 2008. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini, dkk.2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Maryati, Kun. *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas X*. Jakarta: Esis
- Moh Surya. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahma, Arum. 2013. *Skripsi: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sosiologi siswa kelas xi ips 3 sma negeri 3 Wonogiri tahun pelajaran 2012/2013*. FKIP UNS.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sriyanti, Lilik. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala,Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA
- Syaodih, Nana.(2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Winataputra, Udin (2009).*Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka