

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What’s My Line* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kesejarahan (Penelitian Tindakan Kelas di XI IIS 1 SMAN 12 Bandung)”. Penelitian dilakukan di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan siswa melalui penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What’s My Line*. Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What’s My Line* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Silberman. Pelajaran sejarah yang berkembang di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung dirasakan monoton dan membosankan oleh siswa. Selain itu pembelajaran sejarah juga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep kesejarahan. Hal tersebut terlihat dari kondisi kelas yang kurang responsif ketika pembelajaran sejarah. Ketika guru bertanya mengenai materi dalam pelajaran sejarah, jarang sekali siswa yang menanggapi pertanyaan tersebut. Adapun yang menjawab, jawabannya seringkali kurang tepat. Hal ini mengindikasikan rendahnya pemahaman konsep kesejarahan siswa XI IIS 1, dan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What’s My Line* menjadi dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan desain dari Kemmis dan Taggart. Dengan menggunakan desain ini, dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observ*), dan refleksi (*reflect*). Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, dengan instrumen penelitian berupa pedoman observasi dengan skala penilaian, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Aktif Teknik Permainan *What’s My Line* dapat meningkatkan pemahaman konsep kesejarahan siswa di kelas XI IIS 1 SMAN 12 Bandung. Hal ini dibuktikan dari data penelitian yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep kesejarahan siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa di kelas dalam pemahaman konsep kesejarahan adalah 8,5 yang meningkat pada siklus 2 menjadi 12,5. Pada siklus 3 skor rata-rata kembali meningkat menjadi 16, dan pada siklus 4 juga kembali meningkat ke angka 20,5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait untuk lebih mengembangkan pembelajaran sejarah di kelas agar tercipta iklim belajar yang kondusif, kreatif, dan tidak kalah penting menyenangkan bagi siswa.

ABSTRACT

This thesis entitled "Implementation Active Learning What's My Line Game Techniques to Enhance Understanding of Historical Concepts (Classroom Action Research in Class XI IPS 1 SMAN 12 Bandung)". This research was conducted in class XI IPS 1 SMAN 12 Bandung. The purpose of this research is to increase the student's understanding of historical concepts through the application of Active Learning What's My Line Game Techniques. Active Learning What's My Line Game Techniques is one of the learning methods developed by Silberman. The lesson of history that developed in class XI IPS 1 SMAN 12 Bandung felt by students monotonous and boring. Beside that the process of history learning also lack of space for students to actively participate in learning activities and are less able to improve the understanding of historical concepts. It is seen from the condition of class that was less responsive when learning history. When the teacher asked about the matter in a history lesson, students rarely respond to the question. This indicates a lack of understanding of historical concepts by students in XI IPS 1, and Active Learning What's My Line Game Techniques is a solution to overcome these problems. The method used is the method of classroom action research (PTK), using designs from Kemmis and Taggart. By using this design, in each cycle consists of four phases: planning (plan), implementation (act), observations (observe) and reflection (reflect). Data collection techniques used in this research is observation, interview and documentation study, the research instrument in the form of guidelines for observation with a scale of assessment, interview, and field notes. The results showed that the application of Active Learning What's My Line Game Techniques can enhance student's understanding of historical concepts in class XI IPS 1 SMAN 12 Bandung. This is evidenced from the research data that showed an improvement in understanding of historical concepts by students in each cycle. In cycle 1 the average score of students in the class are 8,5 increased in cycle 2 to 12,5. In cycle 3 the average score increased again to 16, and in cycle 4 also increased to 20,5. The result of this research could be a recommendation for the relevant parties to further develop the teaching of history to be more creative and fun for the students.

Muhammad Fithrah, 2015

PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK PERMAINAN WHAT'S MYLINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KESEJAHTERAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu