

## ABSTRAK

Aktivitas belajar merupakan faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang dinamis. Judul dari penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung). Penelitian ini berawal pada permasalahan siswa di kelas XI IPA 1 dalam proses pembelajaran di kelas siswa. Siswa di kelas tersebut kurang aktif dalam pembelajaran sejarah ditandai dengan kurangnya aktivitas bertanya, menanggapi, maupun menjawab pertanyaan dari guru. Ditakutkan akan terjadi perbedaan persepsi antara guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga apa yang seharusnya disampaikan guru kepada siswa tidak sepenuhnya diterima siswa dengan benar. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas XI IPA 1 melalui penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah. Kartu permainan sejarah berisi mengenai materi pembelajaran sejarah lalu dikemas dalam kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan media pembelajaran kartu permainan sejarah, data tersebut adalah data aktivitas belajar seperti: aktivitas melihat, aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan. Metode pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini terdiri dari 4 siklus, yang masing-masing siklusnya terdiri dari 1 tindakan. Hasil observasi pada setiap siklusnya, sebagai berikut: (1) Siklus 1 aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 54%, (2) Siklus 2 aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 69%, (3) Siklus 3 aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 71%, (4) Siklus 4 aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 81%. Berdasarkan hasil observasi di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu permainan sejarah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menunjukkan tingkat keberhasilan. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung pada setiap siklusnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Kartu Permainan Sejarah dan Aktivitas Belajar.

Tri Sumardi, 2013

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah ( Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

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

## ABSTRACT

Learning activity is an important factor in teaching and learning activities in order to create a dynamic learning activities. The title of the study is " Application of Media Card Games History to Improve Activity Lesson Student In Learning History (Classroom Action Research in Class XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung). This study contradicts the problems of students in class XI IPA 1 in the learning process of students in the classroom. Students in the class are less active in the teaching of history is characterized by the lack of activity of asking, responding to, and answer questions from the teacher. Feared would happen differences in perception between teachers and students in learning so that what should have been submitted by teachers to students is not entirely accepted students properly. This has encouraged researchers to improve the conditions for learning in class XI science 1 through the application of learning media card game history. Card game history containing the history of the learning materials and packaged in group discussions and class discussions. The main objective of this research is to improve students' learning activities. The method I used in this study was Classroom Action Research (CAR) using a model of Kemmis and Mc Taggart, starting from planning, action, observation and reflection. The data taken in this study is the data on the implementation of the teaching of history by applying instructional media card game history, data is data of learning activities such as: activity view, listening activities, oral activity. Methods of data collection obtained through observation, interview and documentation. The study consisted of four cycles, each cycle consisting of 1 action. The observations in each cycle, as follows: (1) Cycle 1 students' learning activities in the classroom showed 54%, (2) Cycle 2 students' learning activities in the classroom showed 69%, (3) Cycle 3 students' learning activities in the classroom showed 71% , (4) Cycle 4 student learning activities in the classroom showed 81%. Based on the above observations it can be concluded that the application of instructional media card game history in improving student learning activities in the subjects of history indicates the level of success. It is characterized by increased activity of class XI IPA 1 SMAN 14 Bandung at each cycle.

**Keywords:** Learning Media, Media Card Games History and Activities Learning.

**Tri Sumardi, 2013**

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah ( Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)