



Penerapan Metode Permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Arnoldus Betun

Maria I. Usu^{1*}, Yuditha Sofiana Kofi², Yohanis Kristianus Tampani³, Agusta De Jesus Mangalhaes⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Sejarah, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sinar Pancasila Betun, Indonesia

*Penulis Korespondensi: imaculata822@gmail.com

Abstract: *This researcher aims to improve student learning activity in history subjects of class X SMK Arnoldus Betun through the application of the memory board game method. The formulation of the problem raised in this study is how to apply the memory board game method to improve student learning activity in history subjects and what is the impact of applying the memory board game method to improve student learning activity in history subjects. This researcher uses a classroom action research (CAR) method consisting of three cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection instruments used are observation sheets and student learning interest questionnaires. The results of the study showed a significant increase in student learning interest after the application of the memory board game method. In the second cycle, the average student learning activity was at 60%, and increased gradually to reach 86% in the third cycle. The discussion of these results shows that the memory board game method is not only able to increase student learning activity, but also facilitates collaboration, active participation, and student creativity in the history learning process. Thus, it can be concluded that the memory board game method is effective in increasing the active learning of history among 10th-grade students at Arnoldus Betun Vocational School.*

Keywords: *Active Learning; Classroom Action Research; History Learning; Memory Board Game; Student Engagement.*

Abstrak: Peneliti ini bertujuan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMK Arnoldus Betun melalui penerapan metode permainan papan memori. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan metode permainan papan memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dan Bagaimana dampak penerapan metode permainan papan memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Peneliti ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan metode permainan papan memori. Pada siklus kedua, rata-rata keaktifan belajar siswa berada pada 60%, dan meningkat secara bertahap hingga mencapai 86% pada siklus ketiga. Pembahasan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa metode permainan papan memori tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi dalam kolaborasi, partisipasi aktif, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan papan memori efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar sejarah pada siswa kelas X di SMK Arnoldus Betun.

Kata Kunci: Keterlibatan Siswa; Pembelajaran Aktif; Pembelajaran Sejarah; Penelitian Tindakan Kelas; Permainan Papan Memori.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu tonggak utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat memiliki kecakapan dan penguasaan ketrampilan terhadap berbagai bidang yang bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Kualitas pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh roda penggerakannya yaitu para tenaga pengajar atau guru. Seseorang guru secara profesional dituntut untuk dapat mentransfer informasi sehingga dengan pemilihan metode, strategi dan teknik pembelajaran yang tepat juga

sangat mempengaruhi kelancaran dalam proses pembelajaran. (Erpanida. Dkk. 2014). Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni kognitif (penguasa intelektual), bidang efektif (berhubungan dengan sifat dan nilai) serta dengan psikomotor kemampuan dan ketrampilan bertindak /berprilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketigannya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah dan salah satu faktor pendukungnya adalah metode pembelajaran (Lestar, dkk. 2013).

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan tenaga pendidik (guru dan dosen) dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajarn adalah suatu aktivitas pembelajaran yang mesti dikerjakan tenaga pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efisien dan efektif. Sedangkan Teknik pembelajaran adalah Langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran. (Landriany, dkk.2014).

Pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar memang merupakan proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari seorang guru tentang pengetahuan. Pada umumnya pembelajaran di kelas-kelas dilakukan dalam betuk satu arah yaitu guru lebih banyak ceramah di hadapan siswa dan siswa hanya mendengarkan. Guru beranggapan tugasnya hanya mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa dengan target tersampainya topik-topik yang tertulis dalam kurikulum. Hal ini menyebabkan siswa hanya mendengarkan, kurang aktif, kurang dalam hal pemahaman dan daya ingat yang rendah. Minimnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penelitian pada observasi awal ketika mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di SMK Arnoldus Betun, ditemukan permasalahan bahwa keaktifan siswa dalam kelas selama mengikuti pelajaran sejarah masih sangat minim. Hal ini disebabkan kurang fokusnya siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada saat proses pembelajaran, siswa kurang berperan aktif di kelas (*teacher center*), sehingga kegiatan mereka hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru akhirnya menimbulkan kejenuhan. Adapun metode yang digunakan

guru ketika dalam pembelajaran cukup bervariasi, guru sudah menerapkan pembelajaran secara diskusi atau berbasis kelompok, guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 3-4 siswa *heterogen*, namun dalam penerapan metode pembelajaran belum maksimal sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Beberapa faktor inilah yang menyebabkan siswa merasa bosan, kurang aktif, dan hasil belajar pun masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Sehingga sangat diperlukan adanya ketrampilan dan inovasi guru dalam pemilihan strategi dan teknik pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik yang tentunya akan berdampak positif terhadap motivasi aktivitas belajar siswa.

Salah satu strategi dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu dengan mencoba menerapkan metode/model pembelajaran Permainan Papan Memori. Model ini adalah hasil pengembangan dari metode kooperatif. Model Permainan Papan Memori dipilih karena model ini mengkombinasikan metode tradisional dan moderen. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengantisipasi perkembangan jaman yang semakin pesat, terutama dibidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Model Permainan Papan Memori adalah suatu permainan yang cepat dan mudah untuk membantu siswa memahami mata pelajaran (Paul Ginnis, 2008). Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Permainan ini membantu siswa untuk memahami suatu istilah atau suatu gambar ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya. Model Permainan Papan Memori ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa yang dimaksud bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

2. METODE PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan objek penelitian di SMK Arnoldus Betun, Desa. Lakekun Barat, Kec. Kobalima, Kabupaten Malaka. Populasi yang digunakan adalah kelas X yang berjumlah 22 dengan 11 orang laki-laki dan 11 perempuan. Menurut Kurt Lewin (dalam McNiff, 1992), penelitian tindakan kelas menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan/ pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis berupa observasi secara langsung pada pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan berupa kertas gambar

Masa Praaksara yang diberikan sebelum guru menyampaikan materi. Penulis melakukan proses mengajar di kelas dengan menggunakan metode ceramah bervariasi di mana penulis mengambil materi “Masa Praaksara Indonesia” dengan instrumen penelitian berupa lembar gambar pretest dan posttest yang sama berjumlah 5 gambar yang ditugaskan kepada siswa untuk dikerjakan sebelum dan sesudah penyampaian materi.

Dalam mengukur validitas data, peneliti ini menggunakan uji korelasi sederhana di mana tabel skor diurutkan dari total pretest, posttest dan hasil pengamatan aktivitas siswa lalu dihitung nilai validitasnya dengan rumus:

Analisis Data Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan skor rata-rata dan rumus presentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P: Presentase partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

F: Jumlah frekuensi atau kejadian tertentu (misalnya, jumlah partisipasi siswa dalam diskusi)

N: Jumlah total kesempatan atau aktivitas yang diamati (misalnya, total waktu yang dihabiskan untuk diskusi).

Analisis keaktifan belajar siswa

$$\text{Presentasi keaktifan belajar} = \frac{\text{skor setelah intervensi}}{\text{skor sebelum intervensi}} \times 100\%$$

Penjelasan:

Menggunakan indeks keaktifan belajar siswa untuk melihat seberapa besar keaktifan belajar siswa berubah setelah suatu intervensi (misalnya, penggunaan metode belajar permainan papan memori).

Indeks ini menghitung perubahan keaktifan siswa dari sebelum ke sesudah intervensi. Jika indeksnya lebih dari 100%, itu berarti ada peningkatan keaktifan belajar siswa setelah intervensi.

Kemudian, teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk merangkum dan menyajikan data dengan metode statistik di mana data yang diambil merupakan data hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas X SMK Arnoldus

Betun yang berjumlah 22 orang. Selanjutnya, hasil nilai pengamatan aktivitas siswa akan di hitung presentase masing-masing nilainya.

Peneliti ini berfokus untuk melihat apakah metode permainan papan memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMK Arnoldus Betun. Selain itu, penulis juga menggunakan metode literatur untuk dijadikan acuan dalam penulisan artikel ini dengan sebaik-baiknya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, seorang guru melakukan melakukan kegiatan pembelajaran lebih dahulu. Untuk memastikan akademik dan pengembangan pribadi siswa, sangat penting bagi guru untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dan gaya belajar Menurut Jean Piaget (1962:150), pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, seperti Permainan Papan Memori, dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Menurut (Slavin, 2006:92). Peningkatan konsisten dalam hasil belajar dan presentase ketuntasan mencerminkan bahwa metode ini berhasil dalam meningkatkan keaktifan belajar sejarah terhadap siswa. Dalam hal ini, penulis telah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas X SMK Arnoldus Betun dengan menerapkan metodeh permainan papan memori. Adapun hasil belajar yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai hasil pretest dan posttest.

Nilai																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Nilai	
20	21	22																		rata-rata
Pretest:	45	40	40	43	47	53	48	43	45	48	49	40	47	51	40	41	70	54	45	1,029
	42	46	50																	
Posttest:	70	69	68	72	67	83	68	67	82	69	70	76	64	80	77	78	85	81	77	1,653
	79	82	73																	
60,64%																				

Dapat diamati tabel diatas, terlihat bahwa nilai pretest siswa kelas X Sejarah SMK Arnoldus Betun memiliki nilai total 1,029 . Nilai posttest 1,653 yang paling banyak didapat kan siswa adalah nilai 40 dengan jumlah 17 orang siswa. Sedangkan nilai 50 sebanyak 4 orang siswa, dan 70 didapat oleh 1 orang siswa. Dari sini dapat dilihat bahwa pengetahuan siswa sebelum pemaparan materi sangat rendah karena memperoleh hasil yang sangat kecil. Hal ini diakibatkan siswa yang kurang memahami materi yang akan dibahas yang artinya siswa belum mempersiapkan diri dengan baik untuk memulai pelajaran. Nilai yang paling banyak didapatkan yaitu 40, yang artinya siswa hanya mampu menjawab gambar-gambar makna masa

praaksara dengan benar sebanyak dua soal dari 5 gambar. Adanya peristiwa seperti ini tentu memprihatinkan bagi seorang guru yang akan mengajar. Oleh karenanya, guru harus mampu melewati masalah tersebut dengan membuat siswa mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

Bisa dilihat pada tabel bagian posttest, nilai siswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Artinya, pembelajaran yang dilakukan guru sudah tepat karena mampu memperoleh hasil yang positif yang mana siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Berbeda dengan kegiatan pretest sebelumnya, di mana siswa langsung diberikan gambar masa praaksara sebelum guru menyampaikan materi dengan tujuan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan posttest ini siswa diminta untuk memperhatikan guru menyampaikan materi terlebih dahulu. Setelah guru menyampaikan materi, guru akan membagikan lembar gambar pretest di mana gambar ini sama dengan gambar posttest sebelumnya. Dengan begitu, dapat dilihat kenaikan hasil belajar siswa yaitu pretest 1,029 yang mana hasil seluruhnya adalah 60,64%. Kenaikan 1,029 tersebut dinilai cukup baik karena seluruh siswa mengalami kenaikan nilai (Tidak Ada Yang Mengalami Penurunan). Pada tabel terlihat nilai posttest paling besar berada di angka 85 yang didapatkan oleh salah seorang siswa. Ini artinya siswa tersebut mampu menjawab dengan benar sebanyak 5 gambar. Kemudian terdapat siswa juga siswa memperoleh nilai 60 sebanyak 7 siswa, lalu nilai 70 didapatkan oleh 8 siswa, nilai 80 didapatkan oleh 6 orang.

Hasil belajar siswa memang mengalami kenaikan tetapi, tidak dapat dipungkiri siswa masih kurang mampu untuk memahami materi secara menyeluruh. Hal ini karena beberapa siswa tidak berprestasi baik di sekolah dan mendapat nilai yang sangat rendah, padahal kita mengharapkan mereka mendapatkan prestasi yang lebih baik. Ada dua yang dapat mempengaruhi seberapa baik siswa berprestasi di sekolah: Hal-hal ini di dalam diri siswa seperti seberapa pintar mereka, seberapa tertarik mereka dalam belajar. Seberapa termotivasi mereka, dan hal-hal tersebut. Meskipun tantangan umum bagi siswa adalah kesulitan mempertahankan fokus karena metode pengajaran yang tradisional dan monoton yang digunakan oleh para pendidik, ada solusi efektif untuk mengatasi hambatan ini. Dengan menggabungkan beragam teknik pengajaran yang interaktif dan menarik, seperti presentasi multimedia, permainan edukatif, dan diskusi kelompok kolaboratif, guru dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menarik perhatian siswa dengan cara lebih dinamis dan menarik.

Selain itu, penting bagi pendidik untuk memahami berbagai modalitas pembelajaran siswanya dan menyesuaikan metode pengajarannya. Beberapa pengajar mungkin berhasil dengan rancangan visual, sementara yang lain mungkin mendapat manfaat lebih dari

pendekatan langsung atau pendengaran. Dengan memenuhi preverensi unik setiap siswa, guru dapat mengembangkan lingkungan belajar yang lebih mendalam dan personal. Kemudian pendidik juga membina keterlibatan siswa dalam perjalanan pendidikan merupakan elemen pending dalam mempertahankan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka. Pendidik mempunyai kekuatan untuk menumbuhkan keterlibatan aktif melalui penigatan penyelidikan, dialog, dan upaya kooperatif yang memberdayakan siswa untuk mengambil kepemilikan atas pembelajaran mereka. Dengan mengembangkan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, pendidik dapat secara efektif menagkap dan mempertahankan minat dean fokus siswa sepanjang pengalaman pendidikan.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.

No	Pertemua	Frekuensi (F)	Total Kesempatan (N)	Presentase (%)
1	Pertemuan 1	12	20	60%
2	Pertemuan 2	16	20	80%
Rata-rata				70%

Penjelasan Hasil Pengamatan:

- a. **Pertemuan 1:** Pada pertemuan pertama, frekuensi partisipasi siswa dalam aktifitas yang diamati adalah 12 dari 20 kesempatan, menghasilkan presentase partisipasi sebesar 60%. Hasil ini menunjukkan keterlibatan siswa yang cukup baik pada tahap awal, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan.
- b. **Pertemuan 2:** Pada pertemuan kedua, frekuensi partisipasi siswa meningkat menjadi 16 dari 20 kesempatan, dengan presentase partisipasi siswa sebesar 80%. Penigkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan setelah mendapatkan pengalaman dari pertemuan pertama.
- c. **Rata-rata:** Rata-rata presentase partisipasi siswa untuk siklus 1 adalah 70%. Angka ini menunjukkan adanya penigkatan partisipasi siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, tetapi masih memerlukan perhatian lebih lanjut untuk mencapai tingkat partisipasi yang lebih tinggi di siklus berikutnya.

Perlu diketahui selama proses pembelajaran, metode permainan papan memori untuk neningkatkan keaktifan belajar siswa dilakukan guru meliputi: 1) Persiapan menyampaikan materi dengan menyampaikan sub materi yang akan dipelajari, 2) Seraya menjelaskan materi di depan kelas, guru menuliskan beberapa poin penting di papan tulis. 3) guru menunjukan variasi dengan gambar-gambar kepada siswa sehingga dapat memicu ketertarikan siswa agar siswa memfokuskan diri kepada apa yang disampaikan guru, 4) guru melakukan tanya jawab

dengan siswa sambil menunjukkan gambar-gambar seperti “tahukah kalian gambar apakah ini”, 5) Siswa Juga Diarahkan Untuk Aktif Melakukan tanya jawab bersama guruterkait materi yang disampaikan. Ketika proses tersebut berlangsung, guru mendapati kelemahan selama melaksanakan metode permainan papan memori ini, yaitu: 1) guru kurang bisa memberikan ketertarikan materi lebih dalam kepada siswa karena visual yang kurang. Hal ini akan berbeda ketika menggunakan metode lain seperti metode presentasi PPT ataupun metode berbasis teknologi lainnyayang lebih bisa menarik perhatian siswa, 2) Guru sebagai sumber informasi utama menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (*student center*). Hal ini menjadi kelemahan metode permainan papan memori sehingga metode ini di nilai kurang efektif dilakukan dalam jangka panjang atau terus menerus.

Dapat di amati pada tabel 2, Diatas Menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa memperoleh hasil belajar sebagai berikut: 12 siswa mendapatkan nilai tuntas dan 10 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Rata-rata nilai kelas sebesar 60% yang bisa dikatakan cukup dengan KKM yaitu 75 pada pembelajaran sejar. Hasil belajar peserta didik melalui Pretest dan posttest ini, peneliti menganggap bahwa hasil belajar menggunakan metode permainan papan memori kurang efektif untuk digunakan secara terus menerus.

Dalam penelirian (Puspitan dan Nurhayati, 2019) berdasarkan hasil analisis data hasil belajar mengimplementasikan pretes dan posttest dengan menghitung statistik uji-t kemudian didapatkan hasil nilai raya-rata pretest dan posttest dengan peroleh hasil 60,64% maka, didapatkan hasil belajar yang signifikan pada model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis video ya banyaknya peserta didik yang tercapai dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada hasil belajar yang didapatkan melaluipenerapan metode permainan papan memori yang dinilai kurang efekif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena metode permainan papan memori termasuk dalam metode tradisional dengan melihat perkembangan (IPTEK) di era digital sekarang dengan berbagai teknologi yang telah ada dan inovatif dapat membantu guru dalam mengemas materi dengan semenarik mungkin dalam proses pembelajaran. Namun dengan adanya perkembangan teknologi tersebut juga dapat memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak oleh penggunanya. Pemanfaatan media pembelajaran dari fasilitas sekolah yang tersedia seperti LCD proyektor, gambar-gambar pendukung dilingkungan kelas dapat membantu proses kegiatan pembelajaran seharusnya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap evaluasi hasil tes akhir pada siklus 1, hasil belajar siswa menunjukkan adanya penigkatan skor posttest dibandingkan dengan skor pretest, dengan presentasi keseluruhan sebesar 60,64%. Meskipun terdapat kemajuan, hasil ini menunjukkan bahwa

indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu peningkatan skor minimal 75%, belum sepenuhnya tercapai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat dari pertemuan kedua, dengan rata-rata presentase partisipasi sebesar 70% ini mencerminkan efek positif dari penerapan metode *Permainan Papan Memori*, namun masih ada tantangan untuk mencapai partisipasi yang lebih konsisten.

Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun metode *Permainan Papan Memori* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, penyesuaian lebih lanjut pada pelaksanaan dan strategi pembelajaran diperlukan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini termasuk metode pengajaran, keterlibatan siswa, dan kompleksitas materi. Evaluasi lebih lanjut dan perbaikan pada siklus berikutnya akan diperlukan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hal-hal di atas merupakan alasan mengapa hasil belajar siswa masih kurang dari nilai yang diharapkan, namun, meskipun nilai yang diharapkan masih belum sepenuhnya tuntas tetapi, hasil belajar siswa bisa ditingkatkan meskipun hanya menggunakan metode permainan papan memori. Hasil belajar akan meningkat apabila materi pembelajaran bisa disampaikan guru dengan baik serta mampu memanfaatkan teknologi yang terus dikembangkan dalam mempermudah proses dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mewujudkan generasi penerus bangsa dan dalam skenario pendidikan tentu sangat berpengaruh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan Penerapan Metode Permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X SMK Arnoldus Betun. Hal ini terlibat dari peningkatan rata-rata skor posttest pada setiap siklus, yang menunjukkan bahwa siswa semakin memahami materi sejarah setelah diterapkannya metode ini. Peningkatan rata-rata skor posttest dari siklus 1 hingga siklus 3 mengindikasikan bahwa metode permainan papan memori telah berhasil meningkatkan keaktifan siswa terhadap materi sejarah. Peningkatan Ketuntasan Belajar Presentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan dari siklus 1 hingga siklus 3. Tabel yang digunakan menunjukkan bahwa presentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara konsisten, dari 60% pada siklus 1 menjadi 86% pada siklus 3. Peningkatan ini menegaskan bahwa metode permainan papan memori efektif

dalam membantu siswa memenuhi (KKM) Kriteria Ketuntasan Maksimal. Penerapan Metode yang Meningkatkan Keaktifan, beberapa penerapan yang meningkatkan keaktifan belajar melalui metode permainan papan memori termasuk keterlibatan siswa dalam kegiatan, kreativitas dalam permainan yang dimainkan, dan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan. Setiap siklus menunjukkan perbaikan metode dalam pembelajaran sejarah. Dampak dari Penyesuaian Metode, penyesuaian yang dilakukan dalam setiap siklus, termasuk pengembangan permainan papan memori dalam materi pendukung, menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Siklus terakhir menunjukkan hasil yang paling memuaskan, yang menunjukkan bahwa penyesuaian yang dilakukan aktif dalam meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2010). *Sejarah Kebudayaan Islam*. SMP Negeri 10 Lahat.
- Ali, A. (2003). *Kamus kontemporer Arab-Indonesia* (Vol. 8). Multikarya Grafika.
- Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. Penerbit Ombak.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, W. W., & Nurveryani, A. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi Go to Your Post dipadukan teknik permainan papan memori. *Binomial*, 5(1), 58–68. <https://doi.org/10.46918/bn.v5i1.1227>
- Barwood, T. (2011). *Strategi belajar*. Erlangga.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: Teori dalam praktik* (pp. 58–60). Basic Books.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan taktik mengajar: Strategi meningkatkan pembelajaran di kelas* (W. Dewanto, Trans.). Indeks.
- Hamruni. (2012). *Strategi pembelajaran*. Insan Madani.
- Hamzah B. Uno, & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara.
- Helius Sjamsudin, & Isman, H. (1996). *Pengantar ilmu sejarah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2011). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Rajawali Pers.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Nurdiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. BPFE.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Rineka Cipta.