

ABSTRAK**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PLAYEN MELALUI MODEL *JOYFULL LEARNING* BERBANTU DENGAN MEDIA *PUZZLE***

Febrian Adi Nugroho
Universitas Sanata Dharma
2017

Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar sejarah siswa dengan penerapan model *joyfull learning* berbantu dengan media *puzzle*.

Metode penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Taggart melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 2 yang berjumlah 22 siswa. Objek penelitian ini adalah prestasi belajar dan model *joyfull learning*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada prestasi belajar sejarah siswa, dari segi kognitif, dan psikomotorik. Dari segi kognitif, ada peningkatan pada prestasi belajar sejarah dengan penerapan model *joyfull learning* berbantu media *puzzle*. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata keadaan awal yaitu 59,09, pada siklus 1 menjadi 78,68 atau meningkat 19,59% dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 82,72 atau meningkat 4,04%. Sedangkan siswa yang memenuhi KKM pada keadaan awal yaitu 27,02% meningkat menjadi 90,90% pada siklus 1 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 95,45%. Dari segi psikomotorik, ada peningkatan pada kegiatan belajar dan kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi. Pada kegiatan belajar siswa kriteria aktif di pra siklus dari 4,45% menjadi 81,81% di siklus 1 atau meningkat 77,36%. Pada siklus 2, kriteria aktif siklus 1 yaitu 81,81% meningkat menjadi 95,45%. Pada kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi dilihat dari kriteria aktif yaitu dari 4,54% di pra siklus menjadi 45,45% atau meningkat 40,91%. Pada siklus 2, kriteria aktif yaitu 45,45% di siklus 1 menjadi 63,63% di siklus 2 atau meningkat 18,18%.

Kata kunci : Prestasi Belajar, *Joyfull Learning*, dan Media *Puzzle*

ABSTRACT**THE IMPROVEMENT SCORES IN HISTORY SUBJECT OF 10 GRADE STUDENTS OF SMA N 1 PLAYEN BY USING JOYFULL LEARNING MODEL AND PUZZLE**

Febrian Adi Nugroho
Sanata Dharma University
2017

This research describes the improvement of the students' learning outcomes during the implementation of joyfull learning model with puzzle as the medium.

The methodology of this research used is Action research Cemmis and Taggart theory which include four stages: planning, acting, observing and reflecting. The subject of this research were 22 students of X MIIA 2. Object this research were learning achievements and joyfull learning model. The instruments used to collect the data in this research were observation sheets, interview lists and tests sheets. The researcher used comparative descriptive technique with percentage.

The research results show that there is an increase in students' learning achievements on history subject, in terms of cognitive, affective and psychomotoric. In terms of cognitive, there is an increase in students' learning achievements in history subject. It is based on the average score at the pre cycle which was 59,09, while in cycle 1 was 78,68 or 19,59 % of the increase and in cycle 2 becomes better as 82,72 or an increase of 4,04 %. Meanwhile, students who reached the minimum passing score in the pre cycle was 27,02 % increasing to 90,90 % in cycle 1 and in increased to 95,45 % cycle 2. In terms of psychomotoric, there is an increase on learning activities and the ability of students in presenting the results of the discussion. In learning activities the active criteria in pre cycle which was 4,54% and 81,81% in cycle 1 or an increase of 77,36%. While in cycle 2, the active criteria increased to 95,45% or increased 13,45% from cycle 1. In the ability of students in presenting the results of discussion this can be seen from the active criteria from 4,54 % in pre cycle became 45,45% or increased 40,91% from the pre cycle. In cycle 2 the active criteria became 63,63% or increasing 18,18% from cycle 1.

Keywords: students' outcomes, joyfull learning, and puzzle