

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menganalisis kebutuhan guru dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan partisipasi peserta didik SMA/SMK (2) Merancang model pembelajaran sejarah *Quantum Teaching and Learning* yang terintegrasi dalam permainan ular tangga untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di SMA/SMK (3) Menghasilkan produk final model pembelajaran sejarah *Quantum Teaching and Learning* yang terintegrasi dalam permainan ular tangga untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di SMA/SMK. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD) dengan model Sukmadinata. Pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan kuesioner. Analisis data menggunakan teknik campuran yang menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Sekolah SMA Bentara Wacana Muntitan membutuhkan model interaktif yang dikembangkan peneliti dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah

(2) Desain yang dihasilkan oleh peneliti dalam bentuk sintaks yang dibukukan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli model. Hasil dari validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 98% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan hasil dari validasi ahli model diperoleh skor 80% dalam kategori valid dan layak digunakan, (3) Uji Coba Terbatas menunjukkan skor rata-rata keseluruhan tingkat partisipasi peserta didik dalam penerapan model ini adalah 93,06 yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran Sejarah untuk membantu meningkatkan partisipasi peserta didik di SMA/SMK.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Quantum Teaching and Learning*, permainan ular tangga, partisipasi peserta didik

ABSTRACT

This study aims to (1) Analyze the needs of teachers in learning history to increase the participation of SMA / SMK students (2) Design a Quantum Teaching and Learning history learning model integrated in snakes and ladders game to increase student participation in SMA / SMK (3) Produce a final product of Quantum Teaching and Learning history learning model integrated in snakes and ladders game to increase student participation in SMA / SMK. This research uses Research and Development (RnD) with the Sukmadinata model. Data collection used interviews, tests, and questionnaires. Data analysis used mixed techniques that combined quantitative and qualitative data collection techniques. The results showed that (1) Bentara Wacana Muntiran High School needs an interactive model developed by researchers in increasing students' participation in history learning

(2) The design produced by researchers in the form of syntax has been validated by material experts and model experts. The results of the material expert validation obtained an average score of 98% with a very valid category or feasible to use for learning. While the results of the model expert validation obtained a score of 80% in the valid category and feasible to use, (3) The Limited Trial shows the overall average score of the level of participation of students in the application of this model is 93.06 which is included in the "Very High" category. Thus, it can be concluded that the model developed by the researcher is declared feasible to be applied in History learning to help increase student participation in SMA / SMK.

Keywords: *Learning Model, Quantum Teaching and Learning, snakes and ladders game, students' participation.*