

ABSTRAK

ULFAH KHOERUN NISA. 2020. PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA SUB BAHASAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN SAMPAI TERBENTUKNYA PEMERINTAHAN INDONESIA KELAS XI MIPA 8 SMA NEGERI 1 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2019/ 2020. Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang terbagi dalam 9 kelas. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik sampel purposif yaitu kelas XI MIPA 8 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 9 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan butir soal berbentuk uraian dengan indikator berpikir historis. jumlah soal uraian yang dipakai yaitu 7 butir soal setelah dilakukan uji validitas. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi 25.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli di kelas XI MIPA 8 berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis. Hal ini didasarkan pada hasil pengolahan data yang menunjukkan bahwa nilai t hitung $> t$ tabel ($6,248 > 2,000$) atau nilai Sig (2-Tailed) $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Efektifitas permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.

Kata Kunci : *Berpikir Historis, Media Permainan Monopoli, Pelajaran Sejarah.*

ABSTRACT

ULFAH KHOERUN NISA. 2020. INFLUENCE OF MONOPOLY GAME MEDIA ON THE HISTORICAL THINKING ABILITY STUDENTS IN THE SUBJECTS OF INDONESIAN HISTORY OF THE PROCLAMATION OF INDEPENDENCE TO THE ESTABLISHMENT OF INDONESIA CLASS XI MIPA 8 SMA NEGERI 1 TASIKMALAYA SEMESTER EVEN ACADEMIC YEAR 2019/2020. Department of Historical Education. Faculty of teacher training and education. University of Siliwangi.

The purpose of this thesis writing is to find out the influence of monopoly game media on students' historical thinking ability on history subjects in the XI MIPA 8 class of SMA Negeri 1 Tasikmalaya even semester semester 2019/ 2020. The method used in this research is quasi-experimental with a quantitative approach. The design used is nonequivalent control group design. The population in this study were all students of class XI MIPA of SMA Negeri 1 Tasikmalaya which were divided into 9 classes. The sample in this study was determined using a purposive sample technique, namely class XI MIPA 8 as an experimental class and XI MIPA 9 as a control class. Data collected through observation and tests. The instruments used are observation guidelines and items in the form of descriptions with indicators of historical thinking. the number of description questions used is 7 items after validity testing. Data analysis techniques were performed using SPSS software version 25.0.

The results showed that the use of monopoly games in class XI MIPA 8 had an effect on increasing the ability to think historically. This is based on the results of data processing which shows that the value of $t_{count} > t_{table}$ ($6.248 > 2,000$) or Sig (2-Tailed) value of $0.00 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. The effectiveness of the monopoly game as a medium of learning in history subjects is stated to be quite effective in improving the historical thinking ability of students of class XI MIPA 8 of SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester even academic year 2019/ 2020.

Keywords: Historical Thinking, Monopoly Game Media, History Lesson.