



---

---

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LUCKY DAY! IF YOU LUCKY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

**Duni Rahmawati, Murdiah Winarti,**  
*Universitas Pendidikan Indonesia*  
*rahmawati.duni@gmail.com*

---

---

**To cite this article:** Rahmawati, D., & Winarti, M. (2023). Penerapan metode pembelajaran lucky day! if you lucky sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(2), 117-124. <https://doi.org/10.17509/factum.v12i1.25697>.

---

---

### Abstract

The research aims to describe applying the Lucky Day learning method, If You Lucky, in learning history. The research uses the Class Action Research method with the Kemmis and Taggart model research design, which consists of planning, implementation, action, observation, and reflection levels. The research results show increased student activity in each cycle after applying the Lucky Day method! If You Lucky in Learning History. The improvement occurred in several indicators, namely exchanging answers between large groups, checking the correctness of answers, and exchanging points. Application of the Lucky Day method! If You Lucky can be an alternative to increase student activity in learning history. Schools can optimize the library as a means of learning for students so that they have many reference sources.

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran Lucky Day! If You Lucky dalam pembelajaran sejarah. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil temuan penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa yang sangat baik di setiap siklusnya setelah diterapkan metode Lucky Day! If You Lucky dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan tersebut terjadi pada beberapa indikator yaitu menukarkan jawaban antar kelompok besar, memeriksa kebenaran jawaban, dan menukarkan point. Penerapan metode Lucky Day! If You Lucky dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. Sekolah dapat mengoptimalkan perpustakaan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa sehingga mereka memiliki referensi sumber yang banyak.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

---

---

### Article Info

Article History:  
Received 23 June 2020  
Revised 16 July 2022  
Accepted 28 July 2022  
Available online 08 March 2023

### Keyword:

Learning History  
Student Activity  
Lucky Day! If You Lucky

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran ilmu sosial yang ada dalam pembelajaran di sekolah. Sayono (2013, hlm. 12) menyebutkan bahwa mata pelajaran sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah situasi yang memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal. Situasi yang dapat memfasilitasi belajar sejarah dengan optimal terdiri atas berbagai aspek yang saling sinergi dan terintegrasi menciptakan dorongan dan motivasi pada siswa untuk belajar sejarah. Berbagai aspek tersebut tentunya harus bersifat inovatif supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

Keaktifan siswa adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, dan mengemukakan ide. Selain itu, keaktifan adalah siswa dapat secara aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha berperilaku dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan (Winarti, 2013, hlm. 125).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran sejarah yang mereka lakukan selama di kelas. Pada umumnya siswa tidak begitu tertarik pada mata pelajaran ini karena mereka merasa bosan ketika hanya

mendengarkan ceramah dari guru. Banyaknya materi pelajaran sejarah mengenai fakta-fakta sejarah yang harus dihapal sehingga siswa merasa terbebani oleh hal tersebut. Oleh karena itu, mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat selama proses diskusi. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi siswa dalam hal menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan saling bertukar pikiran selama berdiskusi.

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah penulis temukan di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung. Selain itu, pada saat penulis melakukan pra-penelitian di SMA Pasundan 2 Bandung, penulis menemukan bahwa di kelas XI IPS 1 ini rata-rata siswanya terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Siswa di kelas ini cenderung diam dan kurang berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika guru menanyakan materi yang telah dibahas. Kebanyakan siswa hanya diam dan sebagian ada yang menjawab dengan jawaban yang tidak sesuai dengan materi. Siswa juga malah lebih asyik dengan kegiatan masing-masing seperti bermain game, bermain handphone, bahkan ada juga yang menonton film. Namun, ada juga beberapa siswa yang bertanya kepada guru tentang materi yang telah disampaikan. Keaktifan dapat dilihat pada saat mereka mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan, mengolah informasi untuk memecahkan suatu masalah, berdiskusi dengan teman sejawat sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah yang telah disediakan oleh guru sehingga dapat menyampaikan pendapat dengan menggunakan bahasa sendiri.

Permasalahan keaktifan siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah harus menjadi perhatian bagi pihak guru dan sekolah. Hal ini karena keaktifan siswa menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan dan pencapaian pada pembelajaran. Salah satu solusi pemecahan

permasalahan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*.

Metode ini berupa game yang bisa membuat siswa merasa senang ketika belajar dikelas, sehingga siswa dapat aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mengakses berbagai sumber informasi. Kemudian mereka saling memberi informasi sesama anggota kelompoknya dan saling menukar jawaban. Hal ini akan membantu siswa untuk aktif didalam kelas dan tidak akan membuat siswa merasa jenuh. Pada tahap selanjutnya, siswa akan saling memeriksa jawaban dari kelompok lain, dan mempertanggung jawabkan poin terhadap kelompok lainnya. Selain itu, pada akhir pembelajaran siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam berdiskusi, mencari informasi, dan menyampaikan pendapat dengan kalimat sendiri untuk membuat suatu kesimpulan.

Metode ini memiliki keterhubungan dengan keaktifan siswa. Berdasarkan pengertian beberapa ahli keaktifan meliputi kegiatan menemukan informasi, mengemukakan pendapat, bertanya, dan memecahkan masalah. Kegiatan mengemukakan pendapat dapat melatih siswa untuk aktif dalam memberikan argumentasi juga dapat melatih mereka berkomunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Pendapat yang mereka sampaikan tentunya harus berdasarkan penemuan informasi yang mereka dapatkan. Dalam metode *Lucky Day! If You Lucky* meliputi kegiatan, yaitu siswa dapat menemukan informasi dari berbagai sumber informasi seperti buku teks dan internet. Setelah itu mereka aktif dalam bertukar informasi sesama anggota kelompok dan memeriksa kebenaran jawaban kelompok lain. Pada akhirnya mereka aktif bertanya dalam kegiatan berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, metode *Lucky Day! If You Lucky* memiliki kegiatan yang dapat membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran aktif akan berhasil apabila terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan siswa tidak hanya dituntut untuk aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, tetapi juga mereka akan mendapatkan dorongan untuk terlibat aktif dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, metode ini dapat membuat siswa merasa senang karena metode ini berupa game. Oleh karena itu, selain siswa aktif di dalam kelas, siswa juga akan merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

Permasalahan mengenai rendahnya keaktifan siswa di kelas XI IPS 1 selama pembelajaran merupakan permasalahan yang harus dipecahkan. Salah satu solusi pemecahan permasalahannya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Hal ini karena metode *Lucky Day! If You Lucky* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

## METODE

Menurut Sukmadinata (2007, hlm: 78) metode merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan, sedangkan penelitian merupakan sarana untuk mencari kebenaran. Pada dasarnya penelitian adalah upaya mengumpulkan data yang akan dianalisis. Jadi, metode penulisan merupakan langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kualitatif. Moleong (2004, hlm. 31) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah

sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode penelitian sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian, karena dalam metode penelitian ditemukan cara-cara mengenai objek penelitian hendak diketahui dan diamati sehingga menghasilkan data-data yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu peneliti harus pandai memilih metode yang tepat, karena tepat atau tidaknya metode penelitian akan menemukan valid atau tidaknya suatu penelitian.

Dalam melaksanakan suatu penelitian yang sifatnya ilmiah, pada dasarnya penggunaan metode penelitian yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar tujuan penelitian yang telah ditetapkan pada akhirnya dapat tercapai sesuai target yang diharapkan. Mengingat bentuk penelitian yang dilaksanakan adalah suatu kajian reflektif dalam rangka mengatasi masalah pembelajaran berupa keaktifan siswa. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dalam arti luas (Suharsimi, 1996, hlm. 2) memandang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bentuk penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran PTK, selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah.

Peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Berkenaan dengan tindakan kelas menurut

Kemmis dan Taggart (1998, hlm. 5-6) menjelaskan bahwa:

*“Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pengelola program pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk melakukan berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki atau cara meningkatkan suatu pembelajaran di kelas”.*

Menurut Hanifah (2014, hlm. 9) penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan. Suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas ini merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung yang bersifat reflektif kolaboratif dengan melakukan tindakan-tindakan yang tepat dengan subjek yang diteliti adalah siswa.

Penelitian Tindakan Kelas tentunya bermanfaat dalam meningkatkan proses dan hasil dalam pembelajaran. Manfaat pertama, Penelitian Tindakan Kelas dapat memberikan manfaat sebagai inovasi pendidikan yang tumbuh dari bawah, karena guru adalah ujung tombak pelaksana di lapangan. Dengan Penelitian Tindakan Kelas, guru menjadi lebih mandiri yang ditopang oleh rasa percaya diri, sehingga secara keilmuan menjadi lebih berani mengambil prakarsa yang patut diduga dapat memberikan manfaat perbaikan. Rasa percaya diri tersebut tumbuh sebagai akibat guru semakin banyak mengembangkan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman praktis. Secara kontinu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru sebagai pekerja profesional tidak akan cepat berpuas diri lalu diam di zona nyaman, melainkan selalumemiliki komitmen untuk meraih hari esok lebih baik dari hari sekarang. Dorongan ini muncul dari rasa kepedulian untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam kesehariannya. Manfaat

kedua yaitu, Penelitian Tindakan Kelas dapat dijadikan sumber masukan dalam rangka melakukan pengembangan kurikulum. Proses pengembangan kurikulum tidak bersifat netral, melainkan dipengaruhi oleh gagasan-gagasan yang saling terkait mengenai hakikat pendidikan, pengetahuan, dan pembelajaran yang dihayati oleh guru di lapangan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat membantu guru untuk lebih memahami hakikat pendidikan secara empirik (Hanifah, 2014, hlm. 10).

Alasan penulis memilih metode penelitian tindakan kelas adalah melalui penelitian tindakan kelas ini sebagai pendorong guru untuk lebih memerhatikan bagaimana proses mengajarnya dan bisa memperbaikinya atau melakukan perubahan demi mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti juga berupaya untuk memberikan suatu perubahan yang lebih baik dalam hal pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh siswa. Hal tersebut salah satunya ditunjukkan dengan peningkatan yang ditunjukkan siswa dalam proses maupun hasil pembelajaran sejarah selama penerapan metode *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dipilih menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Sekolah yang dijadikan tempat untuk melakukan penelitian adalah SMA Pasundan 2 Bandung. Lokasi SMA Pasundan 2 Bandung berada di Jalan Cihampelas Nomor 167. SMA Pasundan 2 Bandung menyelenggarakan program IPA dan IPS. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Adapun kelas yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 35 orang siswa. Komposisi siswa terdiri dari 22 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

Hasil penelitian ini diperoleh setelah melakukan pengumpulan data dari tanggal 25 September 2019 sampai dengan 23 April 2019. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus yang

terdiri dari 3 kali tindakan. Hasil penelitian ini diperoleh melalui penilaian terhadap siswa selama proses pembelajaran sejarah berlangsung dan pemberian tugas berupa soal sesuai dengan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui penerapan metode *Lucky Day! If You Lucky* secara berkelompok yang terdiri dari 9 kelompok kecil dengan jumlah anggota kelompok, kelompok kecil masing-masing 3-4 orang siswa dan kelompok besar masing-masing berjumlah 9-10 orang siswa.

Pada siklus I tahap perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru mitra mengenai segala persiapan yang harus dilakukan untuk pelaksanaan siklus I. Diskusi dengan guru mitra tentunya berkaitan dengan RPP yang akan peneliti terapkan di kelas. Materi yang akan digunakan pada siklus I adalah materi tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Materi ini merupakan materi di semester genap Kompetensi Dasar 3.12 dan 4.12. Peristiwa sekitar proklamasi ini adalah Janji Perdana Menteri Kosiso, pembentukan BPUPKI, sidang-sidang BPUPKI, pembentukan PPKI, dan peristiwa Rengasdengklok. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan media yang berisi soal-soal yang mengarahkan mereka pada proses mencari informasi, saling memberi informasi, menyimpulkan informasi, saling menukar jawaban antar anggota kelompok, dan berdiskusi sesama anggota kelompok. Media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah buku teks sejarah kelas XI, dan media yang terbuat dari *styrofoam*. Selain menyiapkan RPP dan media pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam siklus I. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru, siswa, dan penugasan.

Pada saat mengakses berbagai sumber informasi sebagian besar memakai sumber yang kurang jelas dan kurang relevan. Selain itu, pada saat menyimpulkan informasi dengan kalimat sendiri masih kurang baik. Namun begitu, mereka cukup komunikatif dan mampu bekerja sama dalam bertukar informasi kepada

sesama anggota kelompok. Meskipun begitu, mereka sudah cukup baik dalam hal mengakses berbagai sumber informasi dan menyimpulkan informasi dengan kalimat sendiri.

Kegiatan refleksi pada siklus I ini yaitu peneliti harus lebih bisa mengatur alokasi waktu serta lebih tegas kepada siswa karena ini berdampak pada pengerjaan soal. Waktu tidak sesuai dengan yang telah ditentukan diperencanaan. Deskripsi penugasan kepada setiap kelompok juga harus lebih diperjelas supaya tidak ada yang menanyakan lagi ketika proses pengerjaan tugas berlangsung. Oleh karena itu, peneliti perlu melanjutkan penelitian di siklus II.

Pada siklus II perencanaan dilakukan peneliti berdiskusi dengan mitra mengenai hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran. Peneliti membuat RPP yang akan diterapkan selama tindakan. Media pembelajaran yang peneliti gunakan dalam tindakan ini menggunakan media *power point* untuk menjelaskan secara garis besar materi yang akan dibahas dan media yang terbuat dari *styrofoam* seperti yang digunakan pada siklus I. Selain menyiapkan RPP dan media pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam siklus I. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru, siswa, dan penugasan.

Pada siklus II ini hasil dari penelitian menunjukkan suatu peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif dalam menjawab soal, antusias rasa ingin tahu dan berpartisipasi dalam menjawab soal dengan sesama kelompok sehingga lebih aktif dari siklus sebelumnya. Siswa sudah baik dalam mencari berbagai sumber informasi, menggunakan sumber yang sangat relevan dan jelas. Meskipun ada satu kelompok yang masih belum memberikan jawaban dari informasi yang kurang relevan tetapi sudah menggunakan sumber yang jelas. Setiap kelompok juga sudah baik dalam mencari informasi dari berbagai sumber. Selain itu, menyimpulkan informasi menggunakan kalimat sendiri sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari setiap kelompok

sudah cukup baik dalam menyimpulkan informasi menggunakan kalimat sendiri dan cukup mudah ditangkap pembaca walaupun masih sedikit menyalin jawaban dari jawaban sebenarnya.

Terdapat beberapa hal yang perlu dijadikan bahan refleksi dari siklus kedua ini. Meskipun pada siklus II ini menunjukkan peningkatan dibandingkan perolehan skor di siklus I, akan tetapi masih terdapat beberapa indikator keaktifan siswa yang masih belum mencapai skor maksimal. Alokasi waktu yang masih kurang baik, solusinya peneliti harus memberikan penjelasan materi yang tidak terlalu lama terlebih jika menayangkan video dan foto karena memerlukan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus III dengan tujuan peningkatan kembali beberapa indikator keaktifan siswa yang belum maksimal.

Pada siklus III perencanaan dilakukan hampir sama dengan siklus sebelumnya yaitu peneliti membuat RPP pembelajaran pada tindakan penelitian di siklus III. Materi yang akan digunakan adalah materi Penegakan Kedaulatan Negara Indonesia. Seperti halnya di siklus sebelumnya, peneliti mengemas bentuk penugasan tersebut dalam menjawab soal secara diskusi dalam kelompok. Kelompok yang digunakan pada siklus III ini masih sama dengan dua siklus sebelumnya. Pada siklus III ini mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Banyaknya kelompok yang antusias dan berpartisipasi dalam menjawab soal dengan sesama anggota kelompok dan antusias rasa ingin tahu. Rata-rata kelompok sudah siap untuk menjawab soal dan mengerjakannya di kelompok masing-masing dan antusias rasa ingin tahu. Keaktifan saling menukar jawaban dengan kelompok besar. Setelah selesai berdiskusi di kelompok besar siswa diharuskan menukar jawaban kepada kelompok lain. Dapat dilihat ketika siswa saling menukar jawaban, mereka sudah antusias dalam kegiatan menukar jawaban, terkendali dan sangat kooperatif antar kelompok besar. Agar suasana tidak gaduh mereka sudah

memiliki perwakilan dari kelompok masing-masing siapa yang bertugas memberikan jawaban ke kelompok lainnya. Sehingga pada indikator ini semua kelompok memperoleh skor 3. Dalam memeriksa jawaban semua kelompok sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari sudah terlihat antusias memeriksa dan menganalisa lembar jawaban kelompok lain dengan benar serta memastikan jawaban sesuai dengan jawaban yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus ini siswa mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian di siklus III.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan yaitu selama melakukan penelitian mengenai penerapan metode *Lucky Day! If You Lucky* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, memperoleh hasil peningkatan di setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dinilai dari perolehan setiap indikator yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa di setiap siklusnya.

## SIMPULAN

Secara keseluruhan perencanaan dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik, mulai dari perijinan, observasi, dan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Lucky Day! If You Lucky* di kelas XI IPS 1.

Peneliti merencanakan persiapan yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian. Mulai dari meminta izin kepada sekolah dan guru mata pelajaran sejarah maupun dosen pembimbing. Tentunya peneliti juga berdiskusi dengan guru mitra berkaitan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Peneliti menetapkan menggunakan tiga siklus, di setiap siklus terdapat satu kali tindakan.

Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada kegiatan siswa dalam mengerjakan soal

yang diberikan oleh guru, mencari informasi dari berbagai sumber, dan berdiskusi secara berkelompok. Kegiatan kerja kelompok yang meliputi mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media internet untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan. Kemudian siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dengan tujuan siswa bisa membuat kesimpulan atas jawaban dengan menggunakan bahasa sendiri. Tugas yang diberikan kepada kelompok disajikan dalam bentuk soal menyangkut materi yang sudah disampaikan di setiap siklusnya.

Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky* dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang telah dilakukan. Perolehan persentase yang terdapat 42,2% pada siklus I, 20% pada siklus II, serta 36,2% pada siklus III setelah diterapkannya metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky*. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian dan mengakhirinya di siklus III karena tujuan penelitian sudah tercapai.

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama penelitian dilaksanakan. Peneliti kurang bisa mengatur alokasi waktu selama pembelajaran, karena jam pelajaran sesudah istirahat pertama jadi masih saja ada siswa yang ijin ke belakang ataupun menghabiskan sarapannya, suara peneliti kurang terdengar jelas kepada siswa, peneliti kurang tegas dan disiplin kepada siswa. Peneliti mencari solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama penelitian seperti meminta siswa untuk memperdalam secara mandiri materi yang belum mereka mengerti, lebih tegas kepada siswa dalam hal sikap dan kedisiplinan selama pembelajaran berlangsung, memberikan penjelasan ulang mengenai aturan main game pada metode *Lucky Day! If You Lucky* secara lebih detail.

## REFERENSI

- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast pada materi sejarah lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49-56.
- Fauzi, W. I., & Santosa, A. B. (2020, May). Brain-based learning and perception of students in a suburban area about the history. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 485, No. 1, p. 012080). IOP Publishing.
- Hanifah. (2014). Memahami penulisan tindakan kelas: teori dan aplikasinya. Bandung: UPI PRESS
- Moleong. (1999). *Metodologi penulisan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyati, E., & Ma'mur, T. (2016). Penggunaan metode in the news untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas di kelas XI MIPA 2 SMA Kartika XIX-1 Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Nurfritria, D., Fauzi, W. I., Yulianti, I., & Windiana, S. U. (2022). Utilization of E-Modules Based on The Bookcreator.com Application in History Learning. In *International Seminar on Social Studies and History Education* (Vol. 2, No. 1, pp. 254-267).
- Pratomo, N. H., Wiyanarti, E., & Kurniawati, Y. (2017). Penerapan model cooperative learning tipe picture and picture untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Sayono, J. (2013). *Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran ilmu sosial yang ada dalam pembelajaran di sekolah*. [Online]. Dikses dari: <https://baehaqiarif.files.wordpress.com/2009/12/sejarah.pdf>
- Sukamadinata, NS. (2007). *Metode penulisan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan aplikasi virtual reality cagar budaya untuk pembelajaran sejarah lokal. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103-114.
- Yulianti, L. H., & Winarti, M. (2021). Meningkatkan keterampilan literasi informasi dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode double loop problem solving (DLPS). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 127-134.
- Wahyudi, A., & Ma'mur, T. (2020). Peran media animasi untuk meningkatkan kemampuan historical imagination siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 123-136.
- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak. [Online]. *Jurnal: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2), 123-132. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/59655-ID-peningkatan-keaktifan-dan-hasil-belajar.pdf>
- Winarti, M., Kusmarni, Y., Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2022, December). Developing west java local history materials in social studies learning. In *Social Studies Conference Proceedings* (pp. 129-139).