

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *BOWLING KAMPUS* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPA SMA NEGERI 1 INGIN JAYA

Nopita Mayasari, Kusnafizal, Nurasih

Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Syiah Kuala

Email: nopitamayasari17@gmail.com, kusnafizalmpd@gmail.com, nurasih.sjh@fkip.ac.id

ABSTRACT

Learning strategies affect learning outcomes to be achieved by a teacher. To obtain a high student learning outcomes, one of which is the implementation of learning strategies bowling campus. This study, entitled " The effects of Bowling Campus Learning Strategies Against Learning Achievement of History Class X SMAN 1 Ingin Jaya". This study uses a quantitative and qualitative approach to the type of experimental research. The population in this study were all students of class X SMA Negeri 1 Ingin Jaya, amounting to 156 students consisting of six classes. The sample is class X IPA 1 as an experimental class and class X IPA 3 as the control class, each of which consists of 22 students. Data collection techniques in this research are to use tests, documentation and interview. Based on tests of normality and homogeneity tests there is a difference between the experimental class and control class average value obtained experimental class is higher than the control class that is 79.8: 72.7. Based on the hypothesis test or t-test at significant level $\alpha = 0.05$ with degrees of freedom $(df) = n1 + n2 - 2 = 22 + 22 - 2 = 42$. Then from the distribution list obtained t table = 2.02. Based on the hypothesis testing criteria, accept H_0 if $t < t_{1-\alpha/2}$. Because $t > t$ table then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the results of data processing that has been done, the result of t-test value $t = 3.19$ and a value table = 2.02. Means that $t > t$ table ie $3.19 > 2.02$. Thus according to criteria of the test, then H_0 is rejected and H_a accepted. This means that the use of learning strategies bowling campus influence on student learning outcomes in the teaching of history. Factors that affect student learning outcomes using strategies bowling campus is students more active, creative and not just be a passive listener of what the teachers but also the students directly involved in the learning process.

Keywords: learning strategies, bowling campus, academic achievement.

ABSTRAK

Strategi pembelajaran sangat memengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai oleh seorang guru. Untuk memperoleh hasil belajar siswa yang tinggi, salah satunya ialah penerapan strategi

pembelajaran bowling kampus. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Bowling Kampus Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ingin Jaya”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Ingin Jaya yang berjumlah 156 siswa yang terdiri dari 6 kelas. Sampelnya adalah siswa kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 3 sebagai kelas kontrol yang masing-masing terdiri dari 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 79,8:72,7. Berdasarkan uji hipotesis atau uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $(dk) = n1 + n2 - 2 = 22 + 22 - 2 = 42$. Maka dari daftar distribusi t diperoleh $t_{tabel} = 2,02$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, terima H_0 jika $t < t_{1-1/2\alpha}$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji-t yaitu nilai $t_{hitung} = 3,19$ dan nilai $t_{tabel} = 2,02$. Berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,19 > 2,02$. Artinya penggunaan strategi pembelajaran bowling kampus berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi bowling kampus adalah siswa lebih aktif, kreatif dan tidak hanya menjadi pendengar pasif dari apa yang disampaikan guru tapi siswa juga terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran Carousel Feedback, Prestasi Belajar Sejarah.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia. Selain itu pendidikan juga merupakan salah satu instrumen yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan

serta prioritas secara intensif oleh pemerintah pada umumnya dan pengelola pendidikan pada khususnya.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan ada tiga komponen yaitu kurikulum, guru, dan pengajaran. Pada saat proses pembelajaran guru secara nyata memberikan pengaruh kepada siswa, guru harus mampu menterjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai yang terdapat kurikulum, selanjutnya mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran (Winarso, 2015:4). Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah yang

terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitas individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar bukan sekedar pengalaman, belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Proses belajar berlangsung secara aktif dan interaktif dengan menggunakan berbagai bentuk perubahan untuk mencapai satu tujuan. Oleh karena itu guru harus dapat memberikan perubahan dalam rangka membimbing siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam membangun konsentrasi dan minat belajar (Dalyono, 2016:37). Selain itu strategi diharapkan dapat meningkatkan efektifitas

dalam permasalahan keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh materi secara lebih optimal (Istarani dan Ridwan, 2012:205).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Ingin Jaya, menunjukkan hasil belajar yang masih rendah adapun nilai rata-rata siswa pada saat ujian semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 adalah 60 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di sekolah tersebut adalah 71 sehingga banyak siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran sejarah belum efisien dalam menggunakan strategi pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung tidak aktif dalam proses belajar sehingga prestasi belajar siswa menurun, Permasalahan-permasalahan tersebut harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan strategi yang tepat. Strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu strategi pembelajaran *bowling kampus*. Dengan menerapkan strategi tersebut diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dijelaskan oleh guru serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Bowling Kampus* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Ingin Jaya”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan Kualitatif. Menurut Margono (2009:105) pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa saja yang ingin diketahui pendekatan kuantitatif juga sangat tepat digunakan dalam ilmu sosial karena langsung berkaitan dengan perilaku manusia yang saat ini telah digunakan secara luas untuk mengamati dan memahami perilaku manusia dimana penelitian berlangsung. Bodgan dan Taylor (1975:5) dalam Basrowi dan Suwandi (2008:21) Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang

diamati. Menurut mereka pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Arikunto (2010: 9) menyatakan bahwa “eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menysihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya (Margono, 2009:118). Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Ingin Jaya yang terdiri dari. 6 rombel dengan keseluruhan siswa 156 orang.

Sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2009:121). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *random*

sampling, yaitu pemilihan sampel secara acak. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 22 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 3 yang berjumlah 22 orang siswa sebagai kelas kontrol. Dimana sebuah sampel pada tiap unit dalam sampel mempunyai peluang yang sama untuk dipilih dijadikan sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dokumentasi dan wawancara. Tes berupa instrumen soal yang diberikan dalam bentuk objektif tipe pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal, kemudian data dokumentasi dalam penelitian ini antara lain daftar nama siswa yang akan digunakan sebagai sampel penelitian, sejarah dan profil sekolah SMA Negeri 1 Ingin Jaya, selanjutnya wawancara bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan menggunakan strategi *bowling kampus*. Wawancara bersifat terbuka dengan memberikan pertanyaan kepada informan dan informan bebas untuk menjawab.

Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif

Analisis Data Kuantitatif

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka diuji dengan rumus Chi Kuadrat (Sudjana, 2005:273), yaitu:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

x^2 = nilai X²

O_i = nilai observasi

E_i = nilai harapan yang diinginkan

2) Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians berguna untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini berasal dari populasi yang sama atau bukan atau dengan kata lain apakah sampel yang diperoleh atau tidak. Apabila kesimpulan menunjukkan kelompok data homogen, maka data layak untuk diuji parametik. Menurut Sudjana (2005:250) Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus Fisher.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

Varians terbesar = hasil nilai varians kelas eksperimen

Varians terkecil = hasil nilai varians kelas kontrol

Untuk mencari simpangan baku menurut Sudjana (2005:95) digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Varians } S_1 = \frac{n(\sum f_i \cdot x_i^2) - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

Selanjutnya penulis menentukan nilai t-hitung menurut Sudjana (2005:239) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

S = nilai deviasi gabungan

n = jumlah siswa

Analisis Data Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono 2017:246-253), tahapan analisis data kualitatif sebagai berikut:

a) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang

penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

b) Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

c) Verifikasi (Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang dalam proses belajarnya menggunakan strategi pembelajaran *bowling kampus* atau bisa diartikan kelas eksperimen ialah kelas yang selama kegiatan belajarnya diberikan perlakuan tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes materi Pengaruh Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia, yang terdiri dari 20 butir soal. Berdasarkan hasil tes yang diberikan, nilai perolehan siswa kelas eksperimen meningkat lebih baik dan memperoleh pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 71. Adapun hasil yang diperoleh siswa kelas eksperimen paling rendah ialah 65 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa ialah 100, sedangkan nilai KKM sebesar 71. Maka dapat disimpulkan bahwa 4 orang siswa belum memenuhi KKM, sedangkan siswa yang lain dapat menuntaskan hasil belajarnya.

Gambaran Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan salah satu kelas dimana dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan strategi pembelajaran *bowling kampus* tetapi menggunakan

metode pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah tersebut yaitu konvensional atau metode ceramah. Pengumpulan data di kelas kontrol dilakukan sebagaimana yang telah dilakukan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tes yang diberikan, nilai perolehan siswa kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen, siswa kelas kontrol mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 71, berdasarkan hasil tes nilai yang diperoleh oleh siswa kelas kontrol paling rendah ialah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa ialah 85, sedangkan nilai KKM sebesar 71 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 13 orang siswa kelas kontrol yang tidak tuntas nilainya jika dilihat dari KKM yang seharusnya dicapai pada mata pelajaran sejarah.

Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas diperoleh nilai $X^2_{1-\alpha} (dk) = X^2_{1-0,05(3)} = X^2_{(0,95)(3)} = 7,81$ (X^2_{tabel}). Dengan demikian $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ yaitu $3,57 < 7,81$. Maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data nilai tes akhir siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Untuk kelas kontrol $X^2_{1-\alpha} (dk) = X^2_{1-0,05(3)} = X^2_{(0,95)(3)} = 7,81$ (X^2_{tabel}). Dengan demikian $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ yaitu $0,96 < 7,81$. Maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data nilai tes akhir siswa pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan daftar distribusi F, maka diperoleh $F_{\alpha} (n_1-1, n_2-1) = F_{0,05} (22-1, 22-1) = F_{0,05} (21,21) = 2,09$. Dengan demikian $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}} = 1,75 \leq 2,09$. Maka dapat disimpulkan H_0 diterima. Sehingga varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Analisis Nilai T-Hitung

menentukan nilai t-hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{79,8 - 72,7}{7,95 \sqrt{\left(\frac{1}{22} + \frac{1}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{7,1}{7,95 \sqrt{0,08}}$$

$$t = \frac{7,1}{7,95 (0,28)}$$

$$t = \frac{7,1}{2,226}$$

$$t = 3,19$$

Dengan tabel signifikan = 0,05 dan untuk mengetahui t maka ditentukan derajat kebebasan (dk) sebagai berikut:

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$= 22 + 22 - 2$$

$$= 42$$

Maka dari tabel diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,02$

Setelah memperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 3,19$ maka selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Adapun nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 42$ adalah 2,02.

Kriteria pengujiannya ialah terima H_a jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ bila bernilai lain maka H_a ditolak. Terima H_a berarti prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *bowling kampus* lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang tidak menggunakan strategi *bowling kampus*. Berdasarkan hasil penelitian di atas, diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 3,19$ sedangkan $t_{\text{tabel}} = 2,02$. Berarti bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $3,19 > 2,02$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian maka H_a diterima. H_a diterima, berarti prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi belajar *bowling kampus* lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang tanpa menggunakan strategi belajar *bowling kampus*.

Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan strategi *bowling kampus* dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan pernyataan siswa kelas X IPA 1 bahwa belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *bowling kampus* sangat menyenangkan, karena selama ini belum ada guru yang mengajar menggunakan strategi *bowling kampus* melainkan hanya belajar dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini dikarenakan dengan menggunakan strategi *bowling kampus* siswa lebih aktif dan tanggap dalam menjawab pertanyaan. Selain itu mereka juga menyatakan bahwa penggunaan strategi tersebut membuat mereka lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, hal ini didukung oleh pendapat Silberman (2017:261) bahwa strategi *bowling kampus* memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauhmana siswa telah menguasai materi dan bertugas mengaitkan, menjelaskan dan mengikhtisarkan poin-poin utamanya. Hal tersebut membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran selain itu mereka bisa bermain sambil belajar dengan berlomba mengangkat kartu indeks untuk menjawab pertanyaan, setiap menjawab pertanyaan

siswa akan diberikan poin hal itu juga menjadi pemicu siswa untuk semangat belajar hal tersebut sesuai dengan pendapat Yani (2018:3) bahwa terdapat pengaruh strategi *bowling kampus* terhadap hasil belajar matematika karena siswa termotivasi dalam menjawab pertanyaan agar membantu skor perkembangan kelompok, dimana setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan berupa tim super, karena tim super diakhir pembelajaran akan diberikan berupa hadiah sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa

Penggunaan strategi pembelajaran *bowling kampus* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi secara mendalam karena dengan adanya permainan tanya jawab melatih fokus, keaktifan serta cara berpikir siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar, dalam proses permainan mereka juga dilatih untuk bekerjasama dengan tim saling bertukar pendapat untuk menjawab pertanyaan. Hal tersebut juga di dukung oleh pendapat Pramono (2018:11) bahwa strategi *bowling kampus* merupakan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, memperkaya variasi teknik pembelajaran, memupuk rasa ketergantungan positif dalam kelompok,

memberi kesempatan berlatih memahami konsep dengan teman, berlatih menyampaikan informasi kepada rekannya dan melatih keberanian untuk berkompetisi dalam perebutan penguasaan materi ajar.

Selain itu didukung oleh pendapat Wanti dkk (2015:14) bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *bowling kampus*, dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap aktivitas dan ketuntasan hasil belajar matematika siswa karena pada saat menjawab soal secara langsung yang diajukan oleh guru, siswa akan lebih aktif dan membiasakan diri untuk mengerjakan soal-soal, hal tersebut tentunya akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menggunakan strategi *bowling kampus* adalah ketertarikan siswa terhadap proses belajar di kelas, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kreatif serta bekerja sama dalam menjawab pertanyaan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif dari apa yang disampaikan guru tapi siswa juga terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalyono, Bambang. 2016. Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Mencapai Kompetensi Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Guru (Ting) VIII*
- Istarani & Ridwan, Muhammad. 2014. *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: CV Media Persada
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Silberman, Melvin L. 2017. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cindekia.
- Slameto, 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pramono, Budi. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Mempraktikan Keterampilan Bermain Salah Satu Permainan dan Olah Raga Beregu Bola Besar (Sepak Bola) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan Melalui Model Pembelajaran Bowling Kampus Siswa Kelas X5 SMA Negeri 1

- Barat. *Jurnal Pendidikan*. Vol.1
No.1, 1-16.
- Wanti, Inda Julia. dkk. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Bowling* Kampus dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas IX SMPN 4 Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan*. Vol.5 No.1, 1-14.
- Winarso, Widodo. 2015. *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Cirebon: CV.Confident
- Yani, Juhri. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Bowling* Kampus Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA N 3 Tambusai Utara pada Materi Limit Fungsi. *Jurnal Pendidikan*. Vol.1 No.1, 1-3.