



Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo

Novita Rizka Yulaekha[✉] I Made Sudana, Ulfah Mediaty Arief

Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2016
Disetujui September 2016
Dipublikasikan Agustus 2017

Keywords:

effectiveness, learning media, study result.

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 25 Purworejo diperoleh data bahwa proses pembelajaran TIK masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih kurang. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar TIK dilihat pada hasil UAS gasal siswa kelas VII dengan rata-rata ketuntasan belajar klasikal sebesar 43,85%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran permainan bingo efektif dalam proses pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain eksperimen kuasi. Pemilihan sampel pada eksperimen kuasi dilakukan dengan teknik *non random sampling* yaitu *purposive sampling*. Bentuk desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 67,42 sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 83,28. Rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 66,48 sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 76,09. Berdasarkan analisis uji-t, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan $t_{hitung} = 2,77$. Berdasarkan analisis uji *gain*, peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam kategori sedang yaitu 0,49 sedangkan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dalam kategori rendah yaitu 0,28 sehingga hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran permainan bingo efektif dalam proses pembelajaran.

Abstract

Based on observation at 25 junior high school Purworejo are gotten data that learning process TIK still using lecture method and using media still less. That is effect low studying result, we can looking by seven class odd final examination result with mean classical studying completeness as 43,85%. This research purpose to know are there increasing student study result and to know are student study result with bingo learning media effective learning process. Research method is experiment with quasi experiment design. Sampling in quasi experiment use non random sampling technique that is purposive sampling. Quasi experiment design form is Nonequivalent control group design. This research result show that mean pretest experiment class as 67,42 whereas mean posttest experiment class as 83,28. Mean pretest control class as 66,48 whereas mean posttest control class as 76,09. Based on t-test analysis, there are increasing student study result with $t_{hitung} = 2,77$. Based on gain analysis, increasing study result experiment class in medium category that is 0,49 whereas increasing study result control class in low category that is 0,28 so student study result with bingo learning media effective learning process.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: yulaekha.rizkaa@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu kunci majunya suatu bangsa. Untuk menjadi bangsa yang maju dan cerdas sangat dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan (Imanita, 2014:45). Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan perilaku yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib,2012:31).

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mewujudkan fungsi pendidikan salah satunya adalah faktor guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Pertiwi,2015:1). Namun untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut masih mendapatkan berbagai macam permasalahan (Pertiwi,2015:2), khususnya dalam proses pembelajaran mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru TIK kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo pada tanggal 12 Januari 2016 diperoleh data proses pembelajaran TIK masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih kurang. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar TIK dilihat pada hasil UAS gasal siswa kelas VII dari ketuntasan kriteria minimum 75 hanya didapati rata-rata ketuntasan belajar klasikal kelas VII sebanyak 43,85%.

Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadikan siswa cepat bosan dan jenuh dalam menerima materi pelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan metode ceramah hanya berpusat pada guru. Selain itu, rendahnya pencapaian hasil belajar siswa disebabkan oleh kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, peran serta (keaktifan) siswa masih rendah. Ketika guru melontarkan

pertanyaan, tidak ada satupun siswa yang menjawab hingga akhirnya guru harus menunjuk siswa untuk menjawab. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran. Menurut Silberman dalam Rofiqoh (2010:12), pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo.

Menurut Silberman dalam Rofiqoh (2010:12), permainan bingo merupakan permainan yang menggunakan media kartu yang berisi poin-poin materi pelajaran yang mempunyai aturan tertentu, dan disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Bingo menurut Sujana dan Narasintawati (2015:28) merupakan teriakan spontanitas yang dilakukan para pemain sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan mengenai permainan bingo antara lain Ismayani Widya Pratiwi (2015) menyatakan bahwa dalam pembelajaran huruf hiragana dengan permainan bingo efektif untuk mengingat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung, Rofiqoh (2010) menyatakan bahwa penerapan strategi belajar aktif ala permainan bingo dalam pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 013 Desa Baru.

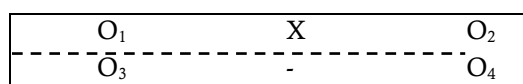
Persamaan penelitian yang pernah dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan permainan bingo dalam proses pembelajaran namun dalam penelitian ini permainan bingo diterapkan dalam program sehingga permainan bingo berupa aplikasi dimana proses pembuatan menggunakan Adobe Flash.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII E yang diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan bingo dengan siswa kelas VII B yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan bingo di SMP Negeri 25 Purworejo pada materi program aplikasi dan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan

penggunaan media pembelajaran permainan bingo lebih efektif daripada hasil belajar siswa dengan penggunaan tanpa media pembelajaran permainan bingo dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kabupaten Purworejo pada bulan Mei 2016. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain kuasi eksperimen. Bentuk design kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. Berikut ini bentuk design penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.



Keterangan:

- O₁ : tes awal kelompok eksperimen
 - O₂ : tes akhir kelompok eksperimen
 - O₃ : tes awal kelompok kontrol
 - O₄ : tes akhir kelompok kontrol
 - X : perlakuan menggunakan permainan bingo
- (Sugiyono,2012:79).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo tahun ajaran 2015/2016.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012:118). Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII B dan E. Pemilihan sampel pada kuasi eksperimen dilakukan dengan teknik *non random sampling* sehingga teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:85), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji gain. Sebelum

digunakan sebagai alat evaluasi, 60 butir soal terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Selain itu, 14 butir angket juga diuji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas.

Validitas butir soal dan butir angket dicari dengan rumus korelasi *product moment* angka kasar. Dari hasil perhitungan, harga r_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan r table *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r$ table *product moment* maka item butir yang diuji bersifat valid.

Rumus korelasi *moment* angka kasar (Arikunto,2012:87):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots\dots\dots 1)$$

Keterangan:

r_{xy} =Koefisien korelasi *product moment*

$\sum xy$ =Jumlah perkalian skor butir soal dengan skor total

$\sum x$ = Jumlah skor tiap item soal

$\sum y$ = Jumlah skor total

$(\sum x)^2$ = Jumlah kuadrat skor tiap item soal

$(\sum y)^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran (Arikunto,2009:64).

Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji reliabilitas soal uji coba adalah KR-21. Rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{M(n-M)}{nS^2} \right) \dots\dots\dots 2)$$

(Arikunto,2012:115)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = jumlah butir soal

M = rata-rata skor total

S_t^2 = varians total

Harga r_{hitung} dibandingkan dengan r table *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r$ tabel *product moment*, maka item soal yang diuji bersifat reliabel.

Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji reliabilitas angket uji coba adalah *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{1}{\sum p_i} \right\} \dots\dots\dots 3)$$

(Arikunto,2012:122)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum S_i$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t = varians total

Kriteria pengujian *Alpha Cronbach*: jika $r_i > r_{tabel}$, maka butir angket dinyatakan reliabel.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas yang peneliti gunakan adalah uji *Liliefors*. Langkah-langkah uji *Liliefors* sebagai berikut:

1. Data diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar.
2. Menentukan nilai Z

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \dots\dots\dots 4)$$

Keterangan :

Z_i = Bilangan baku

\bar{x} = Rata-rata

S = Simpangan baku

3. Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
4. Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i yang dijadikan $S(Z_i)$, dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n} \dots 5)$$

5. Menghitung s $F(Z_i - S(Z_i))$, kemudian ditentukan harga mutlak nya.
6. Menjadikan harga mutlak terbesar sebagai L_0 .

L_0 yang diperoleh dibandingkan dengan L_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $L_0 \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data homogen atau tidak. Uji homogenitas yang peneliti gunakan adalah uji F. Rumus uji F menurut Sugiyono (2010:140) sebagai berikut

$$\frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \dots\dots\dots 6)$$

Varians terkecil

Kriteria pengujian H_0 diterima jika F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$),

maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya data homogen. Dari F_{hitung} yang diperoleh dikonsultasikan dengan F_{tabel} yang mempunyai dk penyebut sebesar (n-1) dan dk pembilang sebesar (n-1) serta taraf signifikan 5%

Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dikomparasikan. Rumus uji-t menurut Sugiyono (2010:138) sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \dots\dots\dots 7)$$

Keterangan :

n_1 : jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelompok kontrol

s_1^2 : varians rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen

s_2^2 : varians rata-rata hasil belajar kelompok kontrol

\bar{x}_1 : rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : rata-rata hasil belajar kelompok kontrol

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima

Uji gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan menganalisis nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Rumus untuk menghitung uji N-Gain (Hake,1999:1) adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \dots\dots\dots 8)$$

Keterangan :

S_{post} = Skor rata-rata *posttest*

S_{pre} = Skor rata-rata *pretest*

S_{maks} = Skor maksimum

Kategori Perolehan Skor N-Gain

Interval Kategori

0,70-1,00 Tinggi

0,30-0,69 Sedang

0,00-0,29 Rendah

Analisis lembar observasi dan angket sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Sekor Yang Diperole}}{\text{Sekor Maksimal}} \dots\dots\dots 9)$$

(Purwanto, 2013: 102)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian eksperimen ini terdapat tiga tahap yaitu yang pertama adalah kegiatan *pretest* untuk kedua kelas sampel penelitian yang dilakukan di awal pembelajaran. Selanjutnya pembelajaran dengan media pembelajaran permainan bingo untuk kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa media pembelajaran permainan bingo untuk kelas kontrol, dan yang ketiga adalah *posttest* untuk kedua kelas sampel penelitian yang dilakukan di akhir pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data hasil belajar siswa, hasil lembar observasi aspek afektif dan psikomotorik kelas eksperimen dan kontrol yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil penelitian

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i> <i>t</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i> <i>t</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	32	32	32	32
Rata-rata	67,42	83,28	66,48	76,09
Nilai Tertinggi	75,00	92,50	75,00	87,50
Nilai Terendah	50,00	67,50	50,00	60,00

Tabel 2. Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek afektif kelas kontrol

Kategori	Kelas Kontrol					
	Pert ke-1		Pert ke-2		Pert ke-3	
	N	%	N	%	N	%
A	0	0	0	0	0	0
B	13	40,6 25	7	21,8 75	0	0
C	19	59,3 75	25	78,1 25	27	84,3 75
D	0	0	0	0	5	15,6 25

Tabel 3. Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek afektif kelas eksperimen

Kategori	Kelas Eksperimen					
	Pert ke-1		Pert ke-2		Pert ke-3	
	N	%	N	%	N	%
A	0	0	0	0	0	0
B	3	9,375	0	0	0	0
C	2 6	81,25	18 5	56,2 5	13 25	40,6 25
D	3	9,375	14 5	43,7 5	19 75	59,3 75

Keterangan :

A = $0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$ (Kurang)

B = $25\% < \text{skor} \leq 50\%$ (Cukup)

C = $50\% < \text{skor} \leq 75\%$ (Baik)

D = $75\% < \text{skor} \leq 100\%$ (Sangat baik)

Tabel 4. Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek psikomotorik kelas kontrol

Kategori	Kelas Kontrol					
	Pert ke-1		Pert ke-2		Pert ke-3	
	N	%	N	%	N	%
A	0	0	0	0	0	0
B	10	31,2 5	0	0	0	0
C	22	68,7 5	32	100	31	96,8 75
D	0	0	0	0	1	3,12 5

Tabel 5. Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek psikomotorik kelas eksperimen

Kategori	Kelas Eksperimen					
	Pert ke-1		Pert ke-2		Pert ke-3	
	N	%	N	%	N	%
A	0	0	0	0	0	0
B	4	12,5	0	0	0	0
C	18	56,2 5	20	62,5	19	59,3 75
D	10	31,2 5	12	37,5	13	40,6 25

Keterangan :

A = $0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$ (Kurang)

B = $25\% < \text{skor} \leq 50\%$ (Cukup)

C = $50\% < \text{skor} \leq 75\%$ (Terampil)

$D = 75\% < \text{skor} \leq 100\%$ (Sangat Terampil)

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas *pretest*, *posttest*, afektif, dan psikomotorik, nilai L_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol $\leq L_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% sehingga data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun nilai $L_{tabel} = 0,15662$. Nilai L_{hitung} *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol = 0,15. Nilai L_{hitung} afektif kelas eksperimen = 0,14 dan L_{hitung} kelas kontrol = 0,15. Nilai L_{hitung} psikomotorik kelas eksperimen dan L_{hitung} kelas kontrol = 0,13.

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas *pretest*, *posttest*, afektif, dan psikomotorik, nilai F_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol $\leq F_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% sehingga data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Adapun nilai $F_{tabel} = 1,84$. Nilai F_{hitung} *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol = 1,21. Nilai F_{hitung} afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol = 1,68. Nilai F_{hitung} psikomotorik kelas eksperimen dan kelas kontrol = 1,46.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis (uji t) hasil belajar, afektif, dan psikomotorik, nilai t_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol $\leq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi = 5% sehingga terdapat peningkatan hasil belajar, afektif, dan psikomotorik siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun nilai $t_{tabel} = 2,77$. Nilai t_{hitung} hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol = 2,77. Nilai t_{hitung} afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol = 5,48. Nilai t_{hitung} psikomotorik kelas eksperimen dan kelas kontrol = 3,25.

Berdasarkan hasil analisis uji gain, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dalam kategori sedang yaitu 0,49 sedangkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol dalam kategori rendah yaitu 0,28.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII E yang diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan bingo dengan siswa kelas VII B yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan bingo di SMP Negeri 25 Purworejo pada materi program aplikasi. Hal ini terbukti pada pengujian

hipotesis yang menggunakan uji-t dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} yang kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Meskipun hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan namun kedua kelompok mengalami peningkatan yang berbeda yang mana peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, juga terdapat peningkatan aspek afektif dan psikomotorik kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini terbukti pada pengujian hipotesis yang menggunakan uji-t dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} yang kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran permainan bingo lebih efektif daripada hasil belajar siswa dengan penggunaan tanpa media pembelajaran permainan bingo dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *gain*. Perhitungan skor *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor *gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada skor *gain* kelas kontrol. Hasil analisis tersebut sesuai dan menguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismayani Widya Pratiwi (2015:43) menyatakan bahwa permainan *binggo* efektif untuk mengingat kembali huruf hiragana pada siswa kelas XII SMA PGRI Temanggung.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan bingomenjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sesuai teori Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2010:6), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran dapat lebih menarik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menyebabkan timbulnya rasa senang pada diri siswa selama mengikuti pembelajaran, sesuai dengan teori Hughes dalam Ismail (2006:14), menyatakan bahwa pembelajaran yang disampaikan melalui permainan akan membuat

siswa *enjoy* dan merasa senang, sehingga siswa tidak jenuh ketika belajar. Hasil penelitian ini sesuai dan menguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Restu Pertiwi (2015:85) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena belajar matematika jadi tidak membosankan tetapi justru menyenangkan dan menantang, dimana matematika menjadi permainan bukan pekerjaan atau tugas. Siswa juga jadi lebih tertarik karena dengan permainan siswa dapat termotivasi untuk bersaing sehat terhadap teman-temannya. Selain itu, media pembelajaran permainan bingo memudahkan siswa memahami materi sehingga mereka bisa mengerjakan soal yang diberikan guru dan mendapatkan hasil yang memuaskan, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Chumi Zahroul F dan Charisyah Widya Y (2013:52) yang menyatakan bahwa teknik permainan dapat mewujudkan pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi.

Salah satu kelebihan dalam pelaksanaan permainan bingo adalah menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif. Saat guru menerangkan konsep materi pelajaran, siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan mencatat materi pelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat saat guru memberikan pertanyaan, siswa antusias ingin mengungkapkan pendapatnya, sesuai dengan teori Sadiman dkk (2007:78) yang menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, menumbuhkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Selain itu, hasil penelitian tersebut jugamenguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bety Rosidah (2013:85) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran bingo siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tuntang tahun pelajaran 2012/2013 termasuk dalam kriteria aktif. Dikatakan aktif karena mayoritas siswa kelas VII bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran seperti keaktifan dalam memberikan respon jawaban, serius dalam memberikan andil dalam memecahkan masalah

dengan kritis dan juga menguatkan hasil penelitian yang dilakukan Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono (2012:17) yang menyatakan bahwa dengan permainan *bingo* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol yang lebih rendah daripada kelas eksperimen dikarenakan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran permainan bingo menjadikan siswa pasif dan bosan. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa yang mana banyak siswa yang belum memenuhi pencapaian standar nilai. Hal ini sesuai dengan teori Slameto (2003:65) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi bosan dan pasif.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan bingo belum berjalan lancar dan tertib. Hal ini dibuktikan saat berlangsungnya tes praktik, suasana kelas menjadi tidak kondusif yang disebabkan oleh sarana prasarana yang terdapat pada laboratorium TIK yaitu hanya ada beberapa komputer yang bisa digunakan sehingga setiap kelompok harus mengantri menunggu giliran yang mengakibatkan beberapa siswa tidak mengalami peningkatan hasil tes praktik. Meskipun kondisi kelas tidak kondusif namun hasil tes praktik beberapa siswa mengalami peningkatan. Faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil tes praktik antara lain daya ingat dan kecerdasan siswa. Meskipun kondisi kelas tidak kondusif namun kalau daya ingat dan kecerdasan siswa cukup tinggi maka siswa akan bisa menyelesaikan soal yang diberikan guru dan mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil analisis tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradipta (2015:46) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara daya ingat dengan hasil belajar matematika. Artinya jika tingkat daya ingat peserta didik rendah, maka hasil matematika peserta didikpun rendah. Sebaliknya jika tingkat daya ingat peserta didik tinggi, maka hasil belajar matematika peserta didikpun memuaskan. Selain itu, sesuai juga dengan teori

Abdurrahman (2012:27) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan penelitian ini sebagai berikut terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII E yang diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan bingo dengan siswa kelas VII B yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan bingo di SMP Negeri 25 Purworejo pada materi program aplikasi dengan $t_{hitung} = 3,25$. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kelas kontrol. Hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran permainan bingo lebih efektif daripada hasil belajar siswa dengan penggunaan tanpa media pembelajaran permainan bingo dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 0,49 sedangkan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 0,28.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. GAVA MEDIA. Yogyakarta.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University: 1-4.
- Imanita, M. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 3(1): 45.
- Ismail, A. 2006. *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Pilar Media. Yogyakarta.
- Silberman, M. L. 1996. *Active Learning : 101 Strategy to Teach Any Subject*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Sarjuli, et al. 2012. *Active Learning:101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Edisi ke-6. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Munib, A. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT UNNES Press. Semarang.
- Pertiwi, R. 2015. Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Pradipta, T. R. 2015. Hubungan Daya Ingat dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMA Negeri 1 Serang Baru Bekasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(1): 46.
- Pratiwi, I. W. 2015. Efektivitas Permainan Bingo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Rofiqoh. 2010. Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru. *Skripsi*. Universitas Islam Riau. Pekanbaru.
- Rohmiati, D. P dan Supriyono. 2012. Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada Materi Cahaya di Kelas VIII SMPN 2 Jombang. *Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Rosidah, B. 2013. Pengaruh Aktivitas Siswa dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Bingo terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Sadiman, A. S, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sujana, I. M. dan Narasintawati, L. S. 2015. Penerapan Permainan 'Bingo' dalam Pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Inggris Tingkat Dasar. *Jurnal Ilmiah 'Widya Pustaka Pendidikan'*. 3(1): 28.
- Zahroul, C dan Widya, C. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* Di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. *Jurna lPedagogia*. 2(2): 50-58.