



**EFEKTIVITAS PERMAINAN BINGO DALAM
PEMBELAJARAN PROGRAM APLIKASI KELAS VII
SMP NEGERI 25 PURWOREJO**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Oleh

Novita Rizka Yulaekha NIM. 5302412128

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

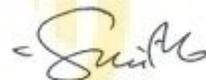
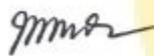
Nama : Novita Rizka Yulaekha
NIM : 5302412128
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program
Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitian
ujian skripsi Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. I Made Sudana, M.Pd

Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T

NIP. 195605081984031004

NIP. 196605051998022001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo" telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 24 bulan Agustus tahun 2016.

Oleh

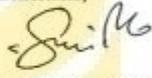
Nama : Novita Rizka Yulaekha
NIM : 5302412128
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia:

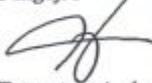
Ketua Panitia,


Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto,
S.T., M.T
NIP. 197805312005011002

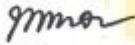
Sekretaris,


Ir. Ulfah Mediaty Arief, M. T.
NIP. 196605051998022001

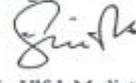
Penguji I


Tatyantoro Andrasto S.T.,
M.T.
NIP. 196803161999031001

Penguji II/Pembimbing 1


Dr. I Made Sudana, M.Pd
NIP. 195605081984031004

Penguji III/Pembimbing 2


Ir. Ulfah Mediaty Arief, M. T.
NIP. 196605051998022001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UNNES


Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

UNNES Semarang, 2016
yang membuat pernyataan,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Novita Rizka Yulaekha

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berfikir (Abdullah bin Abbas)
- Dari Abu Hurairah Radhiyallahu'anhu, Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Barangsiapa yang melapangkan satu kesusahan dunia dari seorang mukmin, maka Allâh melapangkan darinya satu kesusahan di hari Kiamat. Barangsiapa memudahkan (urusan) orang yang kesulitan (dalam masalah hutang), maka Allâh Azza wa Jalla memudahkan baginya (dari kesulitan) di dunia dan akhirat (H.R Tirmidzi)
- Kecerdasan bukan penentu kesuksesan, tetapi kerja keras merupakan penentu kesuksesanmu yang sebenarnya

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada,

1. Ibu Misem dan Bapak Mukh Zaenuri
2. Fikri Syaiful Hanan
3. Teman-teman PTIK 2012
4. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini.

ABSTRAK

Novita Rizka Yulaekha. 2016. *Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*. Skripsi, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Dr. I Made Sudana, M.Pd, Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.

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 kuasi eksperimen. Pemilihan sampel pada kuasi eksperimen dilakukan dengan teknik *non random sampling* yaitu *purposive sampling*. Bentuk design 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.

Kata Kunci : efektivitas, media pembelajaran, hasil belajar.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharap ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, Dekan Fakultas Teknik, Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro.
3. Dr. I Made Sudana, M.Pd, Dosen Pembimbing 1 yang penuh perhatian dan dengan ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T, Dosen Pembimbing 2 yang penuh perhatian dan dengan ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua dosen Teknik Elektro FT UNNES yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Drs. Paijo, Kepala Sekolah SMP Negeri 25 Purworejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Tuti Rizki Purwati S.Kom, Guru Mapel TIK yang dengan ikhlas membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan memberikan masukan-masukan.
8. Berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di SMP Negeri 25 Purworejo.

Semarang, 2016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Penegasan Istilah	10
1.8 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	

2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Efektivitas	13
2.1.2 Permainan	13
2.1.2.1 Pengertian Permainan	13
2.1.1.2 Permainan Edukatif.....	14
2.1.3 Permainan Bingo.....	16
2.1.3.1 Pengertian Permainan Bingo.....	16
2.1.3.2 Prosedur Permainan Bingo.....	17
2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan	18
2.1.4 Media Pembelajaran	18
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.1.4.2 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran.....	21
2.1.5 Pembelajaran.....	23
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran.....	23
2.1.5.2 Taksonomi Tujuan Pembelajaran.....	24
2.1.5.3 Komponen-Komponen Pembelajaran	28
2.1.6 Materi Pembelajaran	30
2.1.7 Hasil belajar	33
2.1.8 Evaluasi Hasil Belajar.....	33
2.2 Penelitian yang Relevan	34
2.3 Kerangka Pikir.....	35
2.4 Hipotesis.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	40
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	42
3.2.1 Populasi Penelitian.....	42
3.2.2 Sampel Penelitian	43
3.2.2.1 Teknik Pengambilan Sampel.....	43
3.3 Variabel Penelitian	44
3.3.1 Variabel bebas (independent variable)	44
3.3.2 Variabel terikat (dependent variable)	45
3.3.3 Variabel kontrol	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1 Wawancara.....	45
3.4.2 Observasi	46
3.4.3 Dokumentasi	47
3.4.4 Angket.....	48
3.4.5 Tes.....	48
3.5 Teknik Analisis Data	49
3.5.1 Instrumen Hasil Belajar	49
3.5.1.1 Validitas	50
3.5.1.2 Reliabilitas	52
3.5.1.3 Tingkat Kesukaran Soal	54
3.5.1.4 Daya Pembeda.....	55
3.5.2 Instrumen Aspek Afektif dan Psikomotorik.....	59
3.5.2.1 Validitas	59

3.5.2.2 Reliabilitas	61
3.5.3 Uji Normalitas.....	62
3.5.4 Uji Homogenitas	63
3.5.5 Uji Hipotesis	64
3.5.5.1 Uji T-tes	64
3.5.5.2 Uji Gain Ternormalisasi.....	65
3.5.6 Analisis Lembar Observasi dan Angket	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data	68
4.1.1 Hasil Belajar Siswa.....	68
4.1.2 Aspek Afektif dan Psikomotorik Siswa.....	69
4.1.2.1 Aspek Afektif.....	69
4.1.2.2 Aspek Psikomotorik.....	71
4.2 Analisis Data	72
4.2.1 Analisis Uji Normalitas Nilai Pretest.....	72
4.2.2 Analisis Uji Normalitas Nilai Posttest.....	75
4.2.3 Analisis Uji Normalitas Nilai Afektif.....	79
4.2.4 Analisis Uji Normalitas Nilai Psikomotorik.....	82
4.2.5 Analisis Uji Homogenitas Nilai Pretest.....	85
4.2.6 Analisis Uji Homogenitas Nilai Posttest	87
4.2.7 Analisis Uji Homogenitas Nilai Afektif	88
4.2.8 Analisis Uji Homogenitas Nilai Psikomotorik	89
4.2.9 Analisis Uji Hipotesis (Uji T) Hasil Belajar.....	90

4.2.10 Analisis Uji Hipotesis (Uji T) Afektif	91
4.2.11 Analisis Uji Hipotesis (Uji T) Psikomotorik	93
4.2.12 Analisis Uji Gain	94
4.3 Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas soal uji coba.....	51
Tabel 3.3 Rekapitulasi analisis tingkat kesukaran butir soal uji coba.....	55
Tabel 3.4 Rekapitulasi analisis daya pembeda soal uji coba	57
Tabel 3.5 Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas angket uji coba	60
Tabel 3.6 Kategori Perolehan Skor N-Gain	66
Tabel 4.1 Data hasil penelitian hasil belajar	69
Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek afektif	70
Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil lembar observasi aspek psikomotorik	71
Tabel 4.4 Hasil normalitas nilai pretest kelas kontrol.....	73
Tabel 4.5 Hasil normalitas nilai pretest kelas eksperimen.....	74
Tabel 4.6 Hasil normalitas nilai posttest kelas kontrol	76
Tabel 4.7 Hasil normalitas nilai posttest kelas eksperimen	77
Tabel 4.8 Hasil normalitas nilai afektif kelas kontrol	79
Tabel 4.9 Hasil normalitas nilai afektif kelas eksperimen	81
Tabel 4.10 Hasil normalitas nilai psikomotorik kelas kontrol	83
Tabel 4.11 Hasil normalitas psikomotorik kelas eksperimen	84
Tabel 4.12 Hasil homogenitas nilai pretest.....	86
Tabel 4.13 Hasil homogenitas nilai posttest	87
Tabel 4.14 Hasil homogenitas nilai afektif	88

Tabel 4.15 Hasil homogenitas nilai psikomotorik	89
Tabel 4.16 Kriteria skor gain	94
Tabel 4.17 Hasil skor rata-rata pretest dan posttest	95



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	38
Gambar 3.1 Bentuk Design Penelitian Nonequivalent Control Group Design.....	41
Gambar 4.1 Grafik uji normalitas nilai pretest kelas kontrol.....	74
Gambar 4.2 Grafik uji normalitas nilai pretest kelas eksperimen.....	75
Gambar 4.3 Grafik uji normalitas nilai posttest kelas kontrol.....	77
Gambar 4.4 Grafik uji normalitas nilai posttest kelas eksperimen.....	79
Gambar 4.5 Grafik uji normalitas nilai afektif kelas kontrol.....	80
Gambar 4.6 Grafik uji normalitas nilai afektif kelas eksperimen.....	82
Gambar 4.7 Grafik uji normalitas nilai psikomotorik kelas kontrol.....	84
Gambar 4.8 Grafik uji normalitas nilai psikomotorik kelas eksperimen.....	85
Gambar 4.9 Grafik uji homogenitas nilai pretest.....	86
Gambar 4.10 Grafik uji homogenitas nilai posttest.....	88
Gambar 4.11 Grafik uji homogenitas nilai afektif.....	89
Gambar 4.12 Grafik uji homogenitas nilai psikomotorik.....	90
Gambar 4.13 Grafik uji-t hasil belajar.....	91
Gambar 4.14 Grafik uji-t afektif.....	93
Gambar 4.15 Grafik uji-t psikomotorik.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	110
Surat Permohonan Izin Observasi	111
Surat Permohonan Izin Penelitian	112
Surat Ijin Validasi Media	113
Surat Keterangan Selesai Penelitian	115
Pedoman Wawancara Untuk Guru	116
Rekap Daftar Nilai UAS gasal Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo	118
Silabus Pembelajaran	132
Kisi-Kisi Soal Uji Coba	138
Soal Uji Coba	145
Kunci Jawaban Soal Uji Coba	153
Hasil Analisis Soal Uji Coba	154
Soal PreTest	172
Kunci Jawaban Soal Pretest	178
Soal PostTest	179
Kunci Jawaban Soal Posttest	184
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	185
Kisi-Kisi Pengamatan Siswa Aspek Afektif	197
Rubrik Penilaian Aspek Afektif	198
Lembar Pengamatan Siswa Aspek Afektif	201

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	207
Lembar Angket Respon Siswa (Uji Coba).....	208
Hasil Analisis Uji Coba Angket.....	210
Angket Respon Siswa	216
Kisi-Kisi Pengamatan Siswa Aspek Psikomotorik	220
Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik.....	221
Lembar Pengamatan Siswa Aspek Psikomotorik	222
Format Penilaian Tes Praktik Berbentuk Permainan Bingo	228
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	229
Angket Validasi Media	231
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	234
Angket Validasi Materi.....	236
Hasil Validasi Media.....	239
Hasil Validasi Materi	245
Daftar Nilai Pretest Dan Posttest.....	248
Uji Normalitas.....	251
Uji Kesamaan Dua Varians Data	267
Uji Hipotesis (Uji T) Hasil Belajar	272
Uji Gain.....	278
Rekap Hasil Observasi	280
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa.....	328
Rekap Hasil Tes Praktik Berbentuk Permainan Bingo	330
Dokumentasi	333

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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). Menurut Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan bahwa

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mewujudkan fungsi pendidikan 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). Mata pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMP Negeri 25 Purworejo. Menurut Hartana, Suarni, dan Candiasa (2014:2), menjelaskan bahwa

TIK merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan komputer sebagai media untuk memperoleh informasi dan komunikasi sehingga materi pelajaran TIK lebih banyak menyangkut tentang hal-hal yang berhubungan dengan komputer. Siswa diajarkan tentang dasar komputer dan cara menggunakan komputer sebagai media komunikasi dengan benar sehingga siswa dapat memanfaatkan media komunikasi tersebut dengan baik untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Informasi tersebut akan sangat berguna bagi mereka karena saat ini informasi sangat diperlukan bagi semua orang untuk mempersiapkan diri bersaing dalam segala hal baik dalam bidang pendidikan, bisnis maupun dalam bidang lainnya.

Teori belajar tuntas menurut Mulyasa dalam Rosidah (2013:1), peserta didik dipandang tuntas belajar jika peserta didik mampu menguasai minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu mencapai minimal 75%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru TIK kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo pada tanggal 12 Januari 2016 diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar mata pelajaran TIK dilihat pada hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) gasal siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo dari ketuntasan kriteria minimum 75 diperoleh rata-rata ketuntasan belajar klasikal kelas VII sebesar 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.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus memperbaiki proses pembelajaran. Upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dapat dilakukan dari berbagai aspek (Sudjana,2000:29) antara lain aspek guru; penggunaan model, strategi, dan metode pembelajaran yang bervariasi, materi, dan media pembelajaran (Arsyad,2008:15). Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012:25), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (2008:15) berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran menurut (Daryanto,2010:5-6) dapat merangsang, perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar juga dapat menimbulkan gairah belajar.

Berbagai macam permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan bingo. 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 (Pertiwi,2015:3), penerapan permainan diharapkan menjadikan

siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, lebih mudah dalam belajar dan termotivasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, permainan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*) dan membuat siswa merasa senang. Anak yang merasa senang menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

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. Permainan bingo banyak dikembangkan sebagai permainan dalam bidang pendidikan untuk berbagai bidang dengan berbagai variasi pengembangan.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan mengenai permainan bingo antara lain :

1. Ismayani Widya Pratiwi (2015) menyatakan bahwa dalam pembelajaran huruf hiragana dengan permainan bingo efektif untuk mengingat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung.
2. 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.

3. Restu Pertiwi (2015) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bety Rosidah (2013) 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 dan ada pengaruh positif antara aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran bingo terhadap hasil belajar.

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismayani Widya Pratiwi, Rofiqoh, Restu Pertiwi, dan Bety Rosidah adalah permainan bingo efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan juga permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Namun pada penelitian ini tujuan peneliti hanya 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.

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.

Berdasarkan latar belakang, peneliti memilih judul “Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah
2. Kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam kelas ketika pelajaran TIK berlangsung
4. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran TIK dilihat pada hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) gasal siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo dari ketuntasan kriteria minimum 75 diperoleh rata-rata ketuntasan belajar klasikal kelas VII sebesar 43,85%.
5. Kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK ditunjukkan dengan rendahnya peran serta (keaktifan) siswa di kelas.
6. Saat guru memberikan pertanyaan, siswa kurang antusias menjawab yang pada akhirnya guru harus menunjuk siswa untuk menjawabnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini diberikan untuk lebih memfokuskan topik masalah agar dalam pengkajiannya lebih jelas dan terarah. Untuk itu pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dibatasi hanya pada penerapan permainan bingo
2. Materi yang dibahas adalah program aplikasi
3. Sampel yang digunakan sebagai obyek penelitian yaitu siswa kelas VII B dan E di SMP Negeri 25 Purworejo.

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. 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?
2. 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?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. 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
2. 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.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dibidang TIK, terutama bagi para pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi misalnya permainan bingo. Selain itu, diharapkan dapat bermanfaat bagi munculnya penelitian sejenis sehingga bisa menjadi khasanah terhadap penelitian tentang pengembangan media pembelajaran TIK.

1.6.2 Manfaat secara praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Menjadikan siswa merasa senang dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan semangat belajar
2. Meningkatkan perhatian dan motivasi siswa terhadap pelajaran TIK sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat
3. Mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi mata pelajaran
4. Meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Dapat digunakan guru dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa
2. Permainan bingo dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran TIK di kelas.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran mata pelajaran TIK sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pembelajaran mata pelajaran TIK dalam menerapkan permainan yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah berkaitan dengan pengembangan pembelajaran TIK dan menjadi bahan referensi dalam bidang teknologi pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

1.7 Penegasan Istilah

Beberapa istilah yang digunakan serta berkaitan dengan penelitian ini yang akan dijelaskan lebih detail agar tidak terjadi kesalahpahaman.

1. Efektivitas

Menurut Sumarina (2013:199), efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektif dalam pembelajaran mengarah pada taraf tercapainya suatu tujuan belajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan (Uno & Nurdin, 2011:173). Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini adalah keberhasilan pembelajaran yang ditentukan dari standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah dan dilihat dari skor rata-rata hasil belajar yang dicapai di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

2. 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 vertical, horizontal, atau diagonal.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik,2008:57).

4. Program Aplikasi

Program aplikasi merupakan perangkat lunak yang dijalankan oleh para pengguna (*user*) untuk tujuan tertentu.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir skripsi. Bagian awal skripsi terdiri atas halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman keaslian karya ilmiah, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Bagian inti skripsi, terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan	Bab I terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.
BAB II Kajian Pustaka	Bab II terdiri atas kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.
BAB III Metode Penelitian	Bab III terdiri atas waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
BAB IV Hasil dan Pembahasan	Bab IV terdiri atas deskripsi data hasil, analisis data dan pembahasan.
BAB V Penutup	Bab V terdiri atas simpulan dan saran.
	Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang menunjang dalam penulisan skripsi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Efektivitas

Menurut Sumarina (2013:199), efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Menurut Masruri (2014:55), efektivitas merupakan tujuan akhir dari suatu kegiatan dimana realita telah sesuai dengan perencanaan dan harapan.

Berdasarkan definisi efektivitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan yang menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan.

Efektif dalam pembelajaran mengarah pada taraf tercapainya suatu tujuan belajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan (Uno dan Nurdin, 2011:173). Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini adalah keberhasilan pembelajaran yang ditentukan dari standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah dan dilihat dari skor rata-rata hasil belajar yang dicapai di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

2.1.2 Permainan

2.1.2.1 Pengertian Permainan

Menurut Mujib dan Rahmawati (2013:26), permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui

aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang.

Bagi anak, permainan merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, dan mendorong perilaku prososial. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien yang dapat menghibur, mendidik, memberikan dampak positif bagi setiap pribadi, dan akan memberi rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya (Mujib dan Rahmawati,2013:26).

Berdasarkan pengertian permainan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah salah satu sarana yang efektif dan efisien yang bisa digunakan seseorang ketika seseorang ingin mencari kesenangan atau kepuasan. Permainan dapat memberikan dampak positif bagi setiap individu.

2.1.1.2 Permainan Edukatif

Menurut Mujib dan Rahmawati (2013:29), mengungkapkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif (Mujib dan Rahmawati,2013:31) adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang dapat mengarahkan proses mendidik secara positif. Inti permainan yang sesungguhnya adalah sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Menurut Peter Kline dalam Mujib dan Rahmawati (2013:37) mengatakan bahwa proses

belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan *fun*.

Berdasarkan pengertian permainan edukatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik, nilai guna, efektivitas, dan efisiensi. Penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi positif pada siswa.

Menurut Andang Ismail dalam Rifa (2012:12-13), fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2013:36), permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana menghasilkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar
2. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar

3. Mengajak orang terlibat secara penuh
4. Meningkatkan proses belajar
5. Membangun kreativitas diri
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman
8. Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar

2.1.3 Permainan Bingo

2.1.3.1 Pengertian Permainan Bingo

Menurut Silberman dalam Rofiqoh (2010:12), pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo. 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.

Berdasarkan pengertian permainan bingo tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bingo adalah permainan yang menggunakan media kartu yang berisi poin-poin materi pelajaran yang mempunyai aturan tertentu, dan disusun secara vertical, horizontal maupun diagonal sedangkan bingo adalah teriakan para pemain sebagai tanda kemenangan.

2.1.3.2 Prosedur Permainan Bingo

Prosedur dari permainan bingo (Silberman,2012:265-266) adalah sebagai berikut :

1. Susunlah sejumlah 24 atau 25 pertanyaan tentang materi pelajaran Anda yang bisa menjawab dengan istilah baku yang digunakan dalam mata pelajaran Anda. Berikut adalah beberapa contoh istilahnya: Angka penyebut yang paling sedikit, Hieroglifik, Inflasi, Otokrasi, Database, Hukum humurabi, Byte, dan lain-lain.
2. Sortirlah pertanyaan menjadi lima tumpukan. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O. Buat kartu Bingo untuk setiap siswa. Kartu ini mesti mirip betul dengan kartu Bingo biasa, dengan nomor-nomor dalam tiap 24 celah dalam matrik 5x5 (celah tengah “kosong”).
3. Bacalah sebuah pertanyaan dengan angka yang terkait. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut.
4. Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, horizontal maupun diagonal), siswa tersebut boleh meneriakkan “Bingo”. Permainan dapat diteruskan hingga ke 25 celah tersebut terisi.

Modifikasi prosedur permainan bingo dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Susun sejumlah 24 atau 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari.

2. Sortir pertanyaan menjadi lima tumpukan. Permainan ini menggunakan matrik 5x5 yang mana bagian celah tengah “kosong” .
3. Siswa bebas memilih tumpukan pertanyaan dan juga bebas memilih jawabannya. Jawaban telah tersedia di dalam tabel jawaban.
4. Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar dalam sebuah deretan (vertikal, horizontal), siswa tersebut boleh meneriakkan “Bingo”.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan dari permainan bingo antara lain (1) guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan; (2) permainan bingo dianggap sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan; (3) untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif.

Kekurangan dari permainan bingo antara lain (1) permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan siswa dan cekatan siswa dalam menjawab; (2) permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga siswa cenderung tidak terkondisi.

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

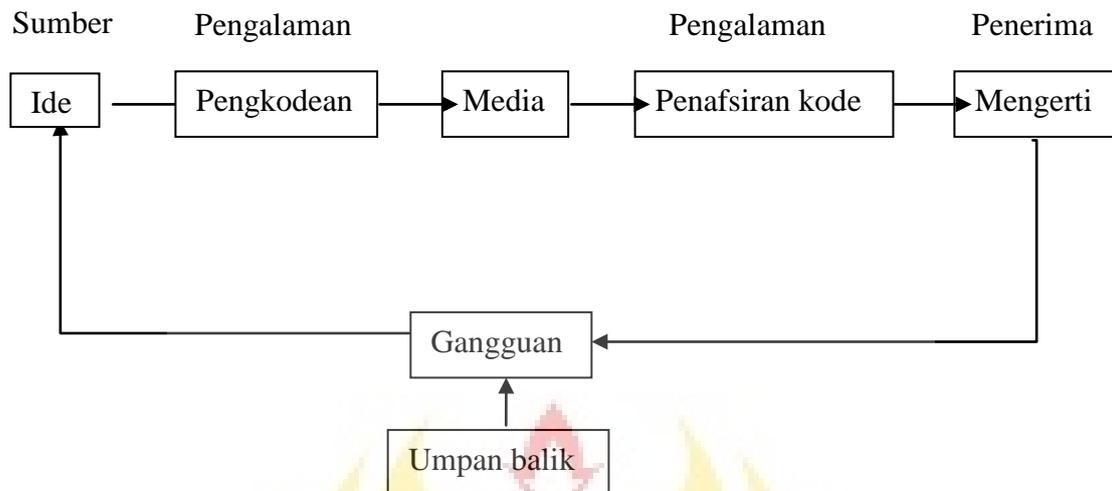
Media adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pendidikan (Sanaky dan Hujair,2013:4). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky dan Hujair,2013:3). Sedangkan menurut Munadi (2013:7), media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting karena salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto,2010:7).

Proses belajar mengajar hakekatnya proses komunikasi, penyampaian pesan dari perangkat ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal, dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan adakalanya tidak berhasil. Dengan kata lain dikatakan kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati. Kegagalan disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi dalam proses komunikasi dikenal dengan *noise* (Daryanto,2010:5).



Gambar 2.1 Posisi media dalam sistem pembelajaran

Sumber : Daryanto (2010:7)

Kegunaan media (Daryanto,2010:5-6), antara lain :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang, perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar

Sedangkan manfaat media pembelajaran (Sanaky dan Hujair,2013:5) adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami pembelajar serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajar dengan baik,
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
4. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan, seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan bingo.

2.1.4.2 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Untuk mengetahui komponen-komponen kriteria kualitas multimedia yang dari aspek media dan materi peneliti menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Sunaryo Sunarto (2005) dalam Pradana, sebagai berikut:

1. Aspek tampilan media
 - a. Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar)
 - b. Kesesuaian pilihan *background*
 - c. Kesesuaian proporsi warna

- d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf
 - e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
 - f. Keterbacaan teks
 - g. Kejelasan musik atau suara
 - h. Kesesuaian animasi dengan materi
 - i. Kemenarikan bentuk *button* atau navigator
 - j. Konsistensi tampilan *button*
2. Aspek pemrograman
- a. Kemudahan pemakaian program
 - b. Kemudahan memilih menu program
 - c. Kejelasan petunjuk penggunaan
 - d. Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
 - e. Kemudahan berinteraksi dengan program
 - f. Kemudahan keluar dari program
 - g. Kemudahan memahami struktur navigasi
 - h. Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)
 - i. Ketepatan reaksi *button* (tombol navigator)
 - j. Kemudahan pengaturan menjalankan animasi
3. Aspek pembelajaran
- a. Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
 - b. Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
 - c. Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
 - d. Kejelasan judul program

- e. Kejelasan sasaran pengguna
 - f. Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)
 - g. Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)
 - h. Variasi penyampaian jenis informasi/data
 - i. Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna
 - j. Tingkat kesulitan soal latihan/evaluasi
4. Aspek isi
- a. Keterpaduan materi
 - b. Kedalaman materi
 - c. Kejelasan isi materi
 - d. Struktur organisasi/urutan materi
 - e. Kejelasan contoh yang disertakan
 - f. Kecukupan contoh yang disertakan
 - g. Kejelasan bahasa yang digunakan
 - h. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna
 - i. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
 - j. Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi

2.1.5 Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga

laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik,2008:57).

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi unsur-unsur manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran, material, fasilitas dan perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5.2 Taksonomi Tujuan Pembelajaran

Menurut Uno (2009:35-39), Benyamin S.Bloom dan D.Krathwohl (1964) memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Kawasan kognitif

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas enam tingkatan yang secara hierarkis berurutan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi dan dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

b. Tingkat pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

c. Tingkat penerapan (*application*)

Penerapan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tingkat sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

2. Kawasan afektif

Kawasan afektif adalah satu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interes, apresiasi (penghargaan), dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afeksi ada lima, dari yang paling sederhana ke yang kompleks adalah sebagai berikut :

a. Kemauan menerima

Kemauan menerima adalah keinginan untuk memperhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu.

b. Kemauan menanggapi

Kemauan menanggapi adalah kegiatan yang menunjuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.

c. Berkenyakinan

Berkenyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu.

d. Penerapan karya

Penerapan karya berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi.

e. Ketekunan dan ketelitian

Pada taraf ini individu yang sudah memiliki sistem nilai selalu menyalurkan perilakunya sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya.

3. Kawasan psikomotor

Domain psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Urutan tingkatan dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks adalah sebagai berikut :

a. Persepsi

Persepsi berkenaan dengan penggunaan indra dalam melakukan kegiatan.

b. Kesiapan

Kesiapan berkenaan dengan kegiatan melakukan suatu kegiatan.

c. Mekanisme

Mekanisme berkenaan dengan penampilan proses yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan kepada suatu kemahiran.

d. Respons terbimbing

e. Kemahiran

Kemahiran adalah penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh.

f. Adaptasi

Adaptasi berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi pada gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu.

g. Originasi

Originasi menunjukkan kepada penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu.

2.1.5.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159-161), komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuh komponen penting, antara lain :

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan yang diupayakan untuk dicapai melalui proses pembelajaran adalah *instructional effect* yang biasanya berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Subyek Belajar

Subyek belajar dalam pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek, peserta didik berkedudukan sebagai individu yang melakukan proses belajar mengajar.

Sedangkan peserta didik sebagai obyek dikarenakan kegiatan pembelajaran pada akhirnya dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi Pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen yang utama karena akan memberi warna dan bentuk dalam kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang komprehensif, terorganisir secara sistematis, dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat dan metode mengajar yang sesuai untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didiknya. Media pembelajaran digunakan sebagai komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud adalah berupa fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran. Komponen ini berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

2.1.6 Materi Pembelajaran

Program aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pengguna komputer dalam kehidupan sehari-hari. Macam-macam program aplikasi antara lain program aplikasi pengolah kata, program aplikasi pengolah angka, program aplikasi pengolah presentasi/multimedia, program aplikasi pengolah grafis, program aplikasi pengolah data, program aplikasi pengembang web, dan sebagainya. Berikut penjelasan dari macam-macam program aplikasi

a. Program aplikasi pengolah kata

Program aplikasi pengolah kata adalah program aplikasi yang digunakan untuk mengolah kata. Beberapa contoh program aplikasi pengolah kata antara lain Microsoft Word, Wordstar, WordPerfect, Adobe Page Maker, WordPad, OpenOffice, dan sebagainya. Kegunaan program aplikasi pengolah kata antara lain membuat surat massal, melakukan *editing* naskah, membuat laporan, dan lain-lain.

b. Program aplikasi pengolah angka

Program aplikasi pengolah angka adalah program aplikasi yang digunakan untuk mengolah data berupa angka. Beberapa contoh program aplikasi pengolah angka antara lain Lotus 123, Microsoft Excel, OpenOffice Calc, Quattro Pro, Shympony, dan sebagainya. Kegunaan program aplikasi pengolah angka antara lain pengolah data, perhitungan statistika, pengolah angka menjadi tabel dan grafik, perhitungan dengan rumus, dan pengolah *database*

c. Program aplikasi pengolah presentasi/multimedia

Program aplikasi pengolah presentasi adalah program aplikasi yang digunakan untuk membuat file presentasi. Contoh-contoh program aplikasi pengolah presentasi adalah Microsoft Power Point, OpenOffice Impress, Macromedia Flash, Macromedia Authormare, dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah video adalah Adobe After Effect, Ulead Video Studio, Adobe Premiere, Pinnacle Studio Plus, Power Director, dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah audio adalah Goldwave, Sony Sound, SoX, dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah image viewer adalah ACDSee, Microsoft Picture Manager, XNView, dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah animasi 3D adalah Blender, Autodesk Maya, Cinema 4D, Posser, dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah animasi 2D adalah Macromedia Flash, Swish Max, Macromedia Director, ToonBoom Studio, Adobe ImageReady. Dan sebagainya. Contoh-contoh program aplikasi pengolah multimedia adalah Macromedia Authorware, Macromedia Director, Macromedia Flash, Multimedia Builder, Hyper Studio, dan sebagainya. Ekstensi file video antara lain AVI, MPEG, FLV, SWF, ASF, dan sebagainya. Ekstensi file audio antara lain WAV, MIDI, AAC, dan sebagainya.

Kegunaan program aplikasi multimedia bidang bisnis antara lain pembuatan *company profile*, pembuatan presentasi bisnis, dan pembuatan demonstrasi produk. Kegunaan program aplikasi multimedia bidang

pendidikan antara lain pembuatan media pembelajaran interaktif, pembuatan simulasi keilmuan, pembuatan game edukasi, pembuatan naskah soal ujian, dan pembuatan presentasi interaktif.

d. Program aplikasi pengolah grafis

Program aplikasi pengolah grafis adalah program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan gambar. Program aplikasi pengolah grafis ada 2 macam yaitu program aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap dan program aplikasi pengolah grafis berbasis vektor.

Grafik bitmap adalah objek gambar yang dibentuk oleh titik-titik dan kombinasi warna. Adapun contoh program aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap 2 dimensi antara lain Adobe Photoshop, Windows Paint, Paint Brush, Corel Photo Paint, dan sebagainya. Contoh program aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap 3 dimensi antara lain Digital Clay, Digital Nendo, dan sebagainya. Ekstensi file untuk vektor antara lain .ai, .eps, .cdr, .svg, .wmf .ekstensi file untuk bitmap antara lain .bmp, .gif, .png, .psd, .jpg

Grafik vektor adalah objek gambar yang dibentuk oleh kombinasi dari titik dan garis dengan menggunakan rumus matematika tertentu. Adapun contoh program aplikasi pengolah grafis berbasis vektor 2 dimensi antara lain CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Prehand, dan sebagainya. Contoh program aplikasi pengolah grafis berbasis vektor 3 dimensi antara lain Maya 3D, AutoCad, Swift 3D, Ulead Cool 3D, dan sebagainya.

Kegunaan program aplikasi pengolah grafis antara lain pembuatan iklan, brosur, spanduk, baliho, pembuatan brand/merek suatu produk,

pembuatan desain arsitektur bangunan, desain kendaraan, dan lainnya, pembuatan animasi, kartun, pembuatan produk *virtual reality*, dan pembuatan game atau animasi 3D.

2.1.7 Hasil belajar

Menurut Purwanto (2013:45), hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (*ends are being attained*). Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar yang akan dicapai anak melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) tergantung tujuan pengajarannya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan dari proses belajar siswa berupa perubahan dalam kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) tergantung tujuan pembelajaran.

2.1.8 Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hamalik,2008:159).

Berdasarkan pengertian evaluasi hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan untuk menentukan

tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan bagian yang berisi uraian mengenai hasil kajian penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini antara lain

1. Ismayani Widya Pratiwi (2015) dengan judul Efektivitas Permainan Bingo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung menyatakan bahwa dalam pembelajaran huruf hiragana dengan permainan bingo efektif untuk mengingat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung.
2. Rofiqoh (2010) dengan judul Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru menyatakan bahwa penerapan strategi belajar aktif ala permainan bingo dalam pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 013 Desa Baru.
3. Restu Pertiwi (2015) dengan judul Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar menyatakan bahwa penerapan

pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bety Rosidah (2013) dengan judul 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 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 dan ada pengaruh positif antara aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran bingo terhadap hasil belajar.

Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan permainan bingo dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini antara lain mata pelajaran yang menjadi landasan penelitian adalah materi program aplikasi dan permainan bingo diterapkan dalam program sehingga permainan bingo berupa aplikasi dimana proses pembuatan menggunakan Adobe Flash.

2.3 Kerangka Pikir

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 bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar mata pelajaran TIK dilihat pada hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) gasal siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo dari ketuntasan kriteria minimum 75 diperoleh rata-rata ketuntasan belajar klasikal kelas VII sebesar 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.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus memperbaiki proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mewujudkannya adalah dengan pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan bingo. Menurut Silberman dalam Rofiqoh (2010:12), pelajaran bisa menjadi tidak

menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo. 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.

Permainan bingo bermanfaat bagi siswa karena menjadikan siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, merangsang semangat dan antusias siswa selama belajar, merangsang keaktifan (mengajukan pertanyaan dan menanggapi penjelasan/menjawab pertanyaan) siswa.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran tersebut, diharapkan terdapat peningkatan hasil belajar pada 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 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. Berdasarkan pemikiran di atas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut :



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
Gambar 2.2 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah 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.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan penelitian ini sebagai berikut

1. 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.
2. 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 berada dalam kategori sedang yaitu 0,49 sedangkan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol berada dalam kategori rendah yaitu 0,28. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan bingo menjadikan pembelajaran lebih menarik, menjadikan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka saran dari peneliti antara lain

1. Pihak sekolah diharapkan memperbaiki kondisi sarana prasarana yang terdapat pada laboratorium TIK sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tertib.
2. Peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan bingo sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan penelitiannya lebih luas lagi baik dari segi variabel penelitian maupun pengembangan permainan bingo sebagai media pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Alsa, A. 2004. *Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Raya Grafindo Persada. Jakarta.
- Astuti, E, Sutanta, E dan Lestari, U. 2013. Aplikasi Virtual Game Kartu Kejujuran menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal Script*. 1(1): 24-31.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. GAVA MEDIA. Yogyakarta.
- Fathoni, R. 2015. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran KKPI di SMK N 1 Wonogiri. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Hake, R. R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. Indiana University: 1-4.
- Hamalik, O. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hartana, G. A, Suarni, K, dan Candiasa, M. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar TIK Ditinjau dari Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas VIII SMP Ganesha Denpasar. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4: 1-10.
- 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.
- Komputer, W. 2012. *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Andi. Yogyakarta.
- Kushartanti, D. 2014. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Siswa Kelas V-A SD Bantul Warung. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Mujib, F dan Rahmawati, N. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. DIVA Press. Yogyakarta.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Referensi. Jakarta.
- Munib, A. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT UNNES Press. Semarang.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta. Jakarta
- Masruri. 2014. Analisis Efektifitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan (PNPM-MP). *Journal of Governance and Public Policy*.1(1):55.
- Nurtantio, P dan Syarif, A. M. 2013. *Kreasikan Animasi-mu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Andi. Yogyakarta.
- 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.
- Pradana, R. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5. Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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.

- Riduwan. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Alfa Beta. Bandung.
- Rifa. 2012. Koleksi *Games Edukatif dari Dalam dan Luar Sekolah*. Flashbooks. Yogyakarta.
- Rifa'i, A dan Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. UNNES PRESS. Semarang.
- 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. *Inovasi Pendidikan Fisika*. 1(2): 16-23.
- 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. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanaky dan Hujair, A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. KAUKABA DIPANTARA. Yogyakarta.
- Sholikah, L. M. dan Buditjahjanto, I. G. P. A. 2013. Pengaruh Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2 (2): 707-714.
- 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.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana, N. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Sudjana, N. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito Bandung. Bandung.

- _____. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- 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.
- Sukardi. 2003. *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sumarina, H. 2013. Efektivitas Komunikasi Interpersonal Guru dan Murid. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1(2):199.
- Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Uno, H. B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Uno, H. B dan Nurdin, M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Bumi Aksara. Jakarta.
- 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.
- Zainal, A. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.