

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMA N 2 Banguntapan dulunya merupakan sekolah alih fungsi dari SPG Negeri Yogyakarta. SPG Negeri Yogyakarta merupakan sekolah pendidikan guru percobaan yang di selenggarakan oleh Fakultas Sastra Pedagogik dan Filsafat Universitas Gadjah Mada. Sekolah ini kemudian berpindah tangan dibawah naungan IKIP PGRI Yogyakarta sebelum akhirnya berganti nama menjadi SPG IKIP Yogyakarta yang berlokasi di Bulaksumur Sleman Yogyakarta.

Pada tanggal 1 Juli 1974, SPG Pedagogik berpindah tempat di Jalan Senopati Yogyakarta. Tahun 1986, SPG Negeri IKIP Yogyakarta ini beralih menjadi SPG 3 Yogyakarta dan pada tanggal 15 Juli 1991 berubah menjadi SMA N 12 Yogyakarta. Berdasarkan keputusan Mendikbud RI No. 035/1997 tertanggal 7 maret 1997, SMA N 12 Yogyakarta kemudian beralih menjadi SMA N 2 Banguntapan. Sekolah ini berlokasi di Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul.

2. Profil Sekolah

Berikut ini merupakan visi dan misi serta tujuan yang dimiliki SMA N 2 Banguntapan,

a. Visi SMA N 2 Banguntapan

Terwujudnya sekolah berkualitas yang berbudaya, berkarakter Indonesia, berwawasan lingkungan dan tanggap bencana.

b. Misi SMA N 2 Banguntapan

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbimbingan secara intensif
2. Menumbuhkembangkan budaya dan karakter Indonesia
3. Meningkatkan kecintaan terhadap lingkungan dan tanggap terhadap bencana

c. Tujuan SMA N 2 Banguntapan

1. Meningkatkan mutu akademik dan non akademik
2. Mewujudkan warga sekolah berbudaya dan berkarakter Indonesia
3. Mewujudkan warga sekolah yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan tanggap terhadap bencana

3. Kondisi Fisik Sekolah

SMA N 2 Banguntapan dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang untuk memperlancar aktivitas akademik maupun non akademik. Fasilitas penunjang tersebut antara lain :

Tabel 7. Ruang SMA N 2 Banguntapan

No	Nama Ruang	Jumlah
1.	Hall	1
2.	Ruang Kelas	21
3.	Ruang Guru	1
4.	Ruang Kepala Sekolah	1
5.	Ruang Tamu	1
6.	Ruang TU	1
7.	Ruang Perlengkapan Olah Raga	1
8.	Ruang TIK	1

9.	Ruang Perpustakaan	1
10.	Ruang Seni Musik	1
11.	Ruang Mitratama & Ruang OSIS	1
12.	Ruang OSIS	1
13.	Ruang UKS	1
14.	Ruang BK	1
15.	Ruang Koperasi Siswa	1
16.	Ruang POS Satpam	2
17.	Laboratorium Biologi Kimia	1
18.	Laboratorium Fisika	1
19.	Tempat Ibadah (Masjid)	1
20.	Kantin	3
21.	Gudang	1
22.	Kamar Mandi Guru Karyawan	3
23.	Kamar Mandi Siswa	17
24.	Tempat Parkir Guru Karyawan	1
25.	Tempat Parkir Siswa	1
26.	Ruang Batik	1
27.	Ruang Agama	1

SMA Negeri 2 Banguntapan memiliki 21 kelas yang terdiri dari 7 ruang untuk kelas X, 7 ruang untuk kelas XI, dan 7 ruang untuk kelas XII. Masing-masing kelas mempunyai daya tampung sebanyak 32 orang siswa. SMA Negeri 2 Banguntapan juga telah dilengkapi fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti hotspot area, LCD dan notebook, perangkat alat musik, fasilitas olahraga, dan sebagainya.

4. Kondisi Non Fisik Sekolah

a. Potensi siswa

Potensi siswa SMA N 2 Banguntapan pada umumnya cukup baik, hal ini terlihat dari prestasi siswa-siswi SMA N 2 Banguntapan diberbagai bidang akademik maupun non akademik, baik kesenian maupun olah raga. Hal ini dapat di lihat dari perolehan tropi kejuaraan yang didapat selama beberapa tahun terakhir, yakni:

Tabel 8. Prestasi siswa-siswi SMA N 2 Banguntapan
tahun 2009-2013

1.	Juara 1 OlimpiadetingkatKab. Bantultahun 2009
2.	Juaraharapan 1 TariTradisionaltingkat Prop. DIY tahun 2009
3.	Juara 2 Bola Basket Putri PORSENI tingkatKab. Bantultahun 2009
4.	Juara III SepakTakraw PORDA Kab. Bantultahun 2009
5.	Juara 1 Bola Basket Putri PORDA Kab. Bantultahun 2009
6.	Juara 1 Olimpiade SAINS AstronomiKab. Bantultahun 2010
7.	Juara IV bola basket Bupati CUP tahun 2010
8.	Juara III Dayung SC PORDA Kab. Bantultahun 2010
9.	Juara II Dayung DS PORDA Kab. Bantultahun 2010
10.	Juara I Lomba Adiwiyata Tingkat Provinsi DIY tahun 2013
11.	Juara umum lomba MTQ tingkat Kecamatan Bangutapan 2013

Untuk menggali minat dan bakat siswa-siswi baik dibidang akademik, kesenian, maupun olahraga, maka sekolah mengadakan kegiatan diluar jam pelajaran yakni adanya kegiatan ekstrakurikuler. Adapun ekstrakurikuler yang diikuti antara lain :

Tabel 9. Ekstrakurikuler di SMA N 2 Banguntapan

EkstrakurikulerWajib	EkstrakurikulerPilihan
1. Pramuka (wajibuntukkelas X)	1. Bola volley
	2. Bola kaki
	3. Bola basket
	4. PMR
	5. Karyailmiahremaja (KIR)
	6. SeniTari
	7. Seniketoprak
	8. Seni batik
	9. Seni music
	10. Paduansuara

b. Potensi Guru

Secara umum, guru di SMA N 2 Banguntapan telah menyelesaikan pendidikan Strata 1. Staf pengajar di SMA 2 Banguntapan secara keseluruhan adalah PNS dan diantaranya masih GTT (Guru Tidak Tetap). Berikut rincian staf pengajar berdasarkan mata pelajarannya :

Tabel 10. Staf Pengajar di SMA N 2 Banguntapan

No	Mata Pelajaran	Jumlah Guru	
		< S1	S1
1.	BimbinganKonseling (BK)		4
2.	Pendidikan Agama Islam		2
3.	Pendidikan Agama Katolik		1
4.	Pendidikan Agama Kristen		1
5.	Pendidikan Agama Hindu		1
6.	PendidikanBahasa Indonesia		3
7.	PendidikanBahasaInggris		3
8.	PendidikanBahasaJerman		1

9.	PendidikanBahasaJawa		1
10.	PendidikanSeniMusik		1
11.	PendidikanSeniRupa		1
12.	PendidikanMatematika		4
13.	Pendidikan Kimia		3
14.	PendidikanFisika		3
15.	PendidikanBiologi		3
16.	PendidikanSejarah		2
17.	PendidikanSosiologi		2
18.	PendidikanGeografi		2
19.	PendidikanKewarganegaraan		2
20.	PendidikanAkuntansi		0
21.	PendidikanEkonomi		4
22.	PendidikanTeknikInformatika		1
23.	PendidikanJasmani		1

c. Potensi karyawan

Jumlah karyawan di SMA N 2 Banguntapan adalah 21 orang dimana 7 diantaranya sudah PNS sedangkan sisanya masih PTT (Pegawai Tidak Tetap). Karyawan ini terdiri dari petugas perpustakaan, karyawan TU, penjaga malam, satpam, petugas laboratorium, dan lain-lain. Tingkat pendidikan dari karyawan SMA N 2 Banguntapan mayoritas adalah sampai SMA.

d. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMA N 2 Banguntapan dimulai dari pukul 07.10 sampai dengan pukul 13.40 WIB kecuali pada hari jum'at yang diakhiri pada pukul 11.15 WIB dan karena jumlah jam pelajaran yang lebih sedikit.

Kegiatan belajar mengajar di SMA N 2 Banguntapan dapat berjalan dengan lancar karena setiap guru pendidik pada umumnya telah dibekali dengan kualifikasi pendidikan dan kompetensi yang baik dengan pedoman pembelajaran menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu adanya sertifikasi guru juga membuat para guru lebih profesional dalam kegiatan mengajar.

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan pra-tindakan

Sebelum melakukan penelitian di SMA N 2 Banguntapan, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian selama kurang lebih satu bulan. Pihak sekolah menjelaskan bahwa jika ingin melakukan penelitian di sekolah tersebut harus membawa surat perizinan penelitian dari BAPPEDA Bantul. Sebelum mengurus surat perizinan keBAPPEDA Bantul, terlebih dahulu meminta surat izin penelitian dari kampus dan selanjutnya mencari surat izin resmi ke Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) di kompleks Kepatihan Yogyakarta, dilanjutkan ke BAPPEDA Bantul. Setelah semua proses perizinan selesai, peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah mengenai proses pembelajaran siswa di kelas.

Diskusi yang dilakukan dengan guru bertujuan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil diskusi, banyak sekali permasalahan yang terjadi di kelas X-5 ini, permasalahan yang ada di sebabkan karena motivasi dan minat dari siswa sendiri masih kurang terhadap pelajaran sejarah, di sisi lain proses pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah membuat pelajaran sejarah terkesan monoton dan membosankan. Sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran sejarah dan berpengaruh pada prestasi mereka yang paling rendah di bandingkan kelas X lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti berkolaborasi dengan guru mencoba mengembangkan cara mengajar yang bisa menarik minat, partisipasi, dan meningkatkan prestasi siswa yakni melalui metode permainan *Bingo*. Metode diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014. Pembelajaran sejarah melalui metode permainan *Bingo* belum pernah diterapkan pada saat pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan, sehingga perlu adanya persamaan pandangan antara peneliti dan guru yang selanjutnya disosialisasikan kepada kelas yang akan diteliti yakni kelas X-5. Persamaan pandangan antara guru dan peneliti bertujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman pada saat berlangsungnya tindakan. Berdasarkan persamaan pandangn antara guru dan peneliti diperoleh kesepakatan bahwa guru sejarah yakni ibu Sri Tukiyantini bertindak

sebagai kolaborator dan observer, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang pokok-pokok yang perlu dilakukan guru dan peneliti sebelum melakukan pembelajaran melalui metode permainan *Bingo*. Peneliti bersama guru terlebih dahulu menentukan materi yang digunakan saat penelitian. Peneliti yang bertugas sebagai guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan tata cara metode permainan *Bingo*. Guru juga harus bisa membantu siswa memecahkan masalah dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, guru juga perlu menyiapkan media pembelajaran yang terkait dengan metode permainan *Bingo*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dan guru perlu menentukan kelas yang akan dijadikan subyek penelitian. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA N 2 Banguntapan terdapat 21 kelas yakni masing-masing 7 ruang untuk kelas X, 7 ruang untuk kelas XI terdiri dari 4 kelas IPA dan 3 kelas IPS, dan 7 ruang untuk kelas XII terdiri dari 4 kelas IPA dan 3 kelas IPS. Berdasarkan pertimbangan guru dan pengalaman mengajar saat PPL, peneliti beserta guru menentukan kelas X-5 sebagai subyek penelitian, dengan berbagai pertimbangan yang mendasarinya yakni karena prestasi mereka yang tidak merata dan kurang optimal dibandingkan dengan kelas X lainnya serta belum mencapai KKM yang diinginkan yakni 75.

2. Penyusunan Rancangan Tindakan

Penyusunan rancangan tindakan disusun sebelum dilakukannya pelaksanaan tindakan di kelas yang sudah ditentukan. Rancangan ini nantinya akan digunakan sebagai pedoman guru sejarah saat mengajar agar bisa mempermudah proses pembelajaran. Rancangan tindakan juga digunakan sebagai desain pembelajaran dengan mengimplementasikan metode permainan *Bingo*. Guru berperan sebagai kolaborator dan observer, guru berperan sebagai kolaborator yakni membantu proses pembelajaran dikelas melalui penerapan metode permainan *Bingo* dan guru sebagai observer yakni mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Rancangan penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Masing-masing memiliki pokok bahasan yang berbeda, disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada. Pada siklus I, materi yang dibahas adalah mengenai pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, Neozoikum, dan periodisasi perkembangan masyarakat awal Indonesia yang meliputi zaman batu (palaeolithikum, mesolithikum, neolithikum, megalithikum) dan zaman logam. Pada siklus II, materi yang dibahas adalah mengenai penemuan jenis-jenis manusi purba di Indonesia dan dunia, serta hasil-hasil kebudayaan manusi purba. Setelah masing-masing rancangan tindakan selesai dilakukan, peneliti berdiskusi dengan guru sejarah sebagai bentuk refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya.

3. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

1) Standar Kompetensi: menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia

2) Kompetensi Dasar: menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia

3) Indikator:

- Mendeskripsikan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi (Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, Neozoikum)
- Menyusun periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia meliputi zaman batu (palaeolithikum, mesolithikum, neolithikum, dan megalithikum) dan zaman logam

4) Media: buku Teks Sejarah

a) Magdalia Alfin,dkk. 2003. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

b) I Wayan Badrika. 2006. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

c) Soekmono. 1973. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I. Yogyakarta: Kanisius

5) Pembelajaran :Metode Permainan *Bingo*

Sebelum masuk pada materi pelajaran, siswa terlebih dahulu diberikan *pre test*, bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dilakukannya tindakan. Setelah soal *pre test* selesai dikerjakan, pembelajaran sejarah dimulai yakni guru mulai memberikan penjelasan tentang materi yang akan diajarkan. Setelah guru selesai memberikan penjelasan materi, selanjutnya metode permainan *Bingo* diterapkan. Kemudian, setelah metode permainan *Bingo* selesai diterapkan, siswa diberikan lembar soal *post test* untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah dilakukan tindakan melalui metode permainan *Bingo*.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan setiap 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan memiliki waktu 2 jam pelajaran yakni 90 menit. Siklus I dilakukan 2 kali pertemuan. Pertemuan I yakni pada tanggal 17 Januari 2014 dan pertemuan II pada tanggal 24 Februari 2014. Materi yang diajarkan adalah mengenai pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi dan periodisasi perkembangan awal masyarakat Indonesia. adapun rincian pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pertemuan pertama:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, selanjutnya mempresensi siswa. Kemudian memberikan motivasi, apersepsi untuk membangkitkan semangat siswa.
- 2) Guru membagikan soal *pre test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dilakukan tindakan.
- 3) Selanjutnya, guru mulai memberikan penjelasan mengenai pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi (zaman arkaekum, palaeozoikum, mesozoikum, neozoikum) dan periodisasi perkembangan awal masyarakat Indonesia meliputi zaman batu (palaeolithikum, mesolithikum, neolithikum, megalithikum) dan zaman logam.
- 4) Setelah guru selesai menjelaskan tentang materi yang diajarkan, siswa mengemukakan pendapat atau tanya jawab.
- 5) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan materi bersama-sama
- 6) Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang disampaikan. Pelajaran ditutup dengan doa.

Pertemuan kedua:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, selanjutnya mempresensi siswa. Kemudian memberikan motivasi, apersepsi untuk membangkitkan semangat siswa.

- 2) Guru mencoba mengulas kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, bertujuan untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang sudah disampaikan.
- 3) Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah metode permainan *Bingo* kepada siswa sambil membagikan kartu *Bingo*.
- 4) Guru mulai menuliskan 12 istilah di papan tulis, kemudian meminta siswa untuk memilih 9 dari 12 istilah yang tersedia. Selanjutnya, siswa diminta untuk mendefinisikan istilah-istilah tersebut.
- 5) Setelah selesai, guru akan menyebutkan satu per satu istilah yang ada di papan tulis dan siswa mendengarkan, kemudian siswa memberikan penjelasan istilah tersebut. Begitu seterusnya, jika siswa berhasil menjawab 3 istilah dengan benar dan bisa membentuk garis horizontal, vertikal, ataupun diagonal, dialah pemenangnya.
- 6) Kemudian bersama-sama guru, siswa membuat kesimpulan dari permainan tersebut.
- 7) Guru memberikan lembar soal *post test* untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan.
- 8) Guru menutup pelajaran sambil memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, kemudian pelajaran ditutup dengan doa.

c. Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada saat pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Namun, masih perlu perbaikan pada bagian materi pelajaran yang dirasa masih kurang detail.

Selama proses pembelajaran dengan metode permainan *Bingo* berlangsung, guru belum bisa sepenuhnya menguasai kelas secara intensif. kelas masih ramai, masih ada siswa yang kesana kemari, tidak memperhatikan, dan ada yang masih bingung dengan metode permainan *Bingo*.

2) Pengamatan terhadap siswa

Berdasarkan hasil pengamatan saat proses pembelajaran sejarah melalui implementasi metode permainan *Bingo* pada siklus I menunjukkan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas X-5 yaitu:

a) Tes prestasi belajar

(1) Berdasarkan tes awal (*pre test*), nilai rata-rata kelas yaitu 46,77.

(2) Berdasarkan tes akhir (*post-test*) setelah dilakukan tindakan, nilai rata-rata kelas yaitu 75,66.

(3) Test prestasi belajar diatas menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan melalui penerapan metode permainan *Bingo*, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai 46,77 menjadi 75,66 mengalami peningkatan sebesar 28,89.

3) Refleksi (*reflecting*)

Setelah dilaksanakannya tindakan melalui metode permainan *Bingo*, guru dan peneliti melakukan refleksi siklus I bersama-sama. Berdasarkan hasil pengamatan, implementasi metode permainan *Bingo* untuk pertama kalinya dikatakan berjalan cukup lancar. Tindakan pada siklus I telah menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X-5, nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I ini sudah mencapai keberhasilan indikator, ditunjukkan dari nilai rata-rata diatas KKM yaitu sebesar 75,66. Namun, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan masih ditemukan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran diantaranya:

- a) Kondisi kelas yang masih sulit untuk dikendalikan, ramai, dan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.
- b) Siswa masih terlihat bingung dengan metode permainan *Bingo*.

- c) Metode permainan *Bingo* belum berjalan dengan baik.
- d) Ada beberapa siswa yang belum benar-benar mengerjakan soal *pre test* maupun *post test* dengan kemampuannya sendiri dan masih bertanya kepada teman sebangkunya.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I, kegiatan pembelajaran masih perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Kekurangan yang ada dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan pada siklus II dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan kembali agar bisa mencapai hasil yang maksimal. Adapun usaha perbaikan yang dilakukan yaitu:

- 1) Guru harus bisa lebih memperhatikan siswa dan mengendalikan kelas agar tercipta suasana yang kondusif.
- 2) Guru harus berusaha menjelaskan secara perlahan dan lebih jelas lagi mengenai langkah-langkah metode permainan *Bingo* kepada siswa
- 3) Guru harus lebih banyak memberikan motivasi dan perhatian kepada siswa, memberikan penjelasan bahwa pekerjaan yang dilakukan dengan kemampuan sendiri akan jauh lebih baik.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

1) Standar Kompetensi: menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia

2) Kompetensi Dasar: menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia

3) Indikator:

- Mengidentifikasi penemuan jenis-jenis manusia purba di Indonesia dan dunia
- Menganalisis hasil kebudayaan manusia purba

4) Media:

- Power Point

- Buku Teks Sejarah

a) Magdalia Alfin,dkk. 2003. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

b) I Wayan Badrika. 2006. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

c) Soekmono. 1973. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I. Yogyakarta: Kanisius

5) Pembelajaran : Metode Permainan *Bingo*

Sebelum masuk ke materi jenis-jenis manusia purba dan hasil kebudayaannya, siswa terlebih dahulu mengerjakan lembar *pre test* untuk mengetahui kemampuan dasar mereka sebelum dilakukannya tindakan. Setelah selesai, kemudian

pembelajaran sejarah dimulai dengan penjelasan materi dari guru dengan metode permainan *Bingo*.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada siklus II, dilakukan dalam 2 kali pertemuan sama dengan siklus I dengan waktu 1 kali pertemuan (90 menit). Pertemuan I yakni pada tanggal 7 Februari 2014 dan pertemuan II pada tanggal 21 Februari 2014. Materi yang diajarkan adalah mengenai jenis-jenis manusia purba di Indonesia dan dunia serta hasil kebudayaannya. Adapun rincian pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah:

Pertemuan pertama:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, selanjutnya mempresensi siswa. Kemudian memberikan motivasi, apersepsi untuk membangkitkan semangat siswa.
- 2) Guru membagikan soal *pre test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dilakukan tindakan.
- 3) Selanjutnya, guru mulai memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis manusia purba dan hasil kebudayaannya dengan menggunakan media power point.
- 4) Setelah guru selesai menjelaskan tentang materi yang diajarkan, siswa mengemukakan pendapat dan tanya jawab.
- 5) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan materi bersama-sama

- 7) Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah disampaikan. Pelajaran ditutup dengan doa.

Pertemuan kedua:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, selanjutnya mempresensi siswa. Kemudian memberikan motivasi, apersepsi untuk membangkitkan semangat siswa.
- 2) Guru mencoba mengulas kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan menunjuk salah satu siswa, bertujuan untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- 3) Setelah itu, guru menjelaskan kembali langkah-langkah metode permainan *Bingo* kepada siswa sambil membagikan kartu *Bingo*.
- 4) Guru menuliskan 12 istilah di papan tulis, kemudian meminta siswa untuk memilih 9 dari 12 istilah yang tersedia. Selanjutnya, siswa diminta untuk mendefinisikan istilah-istilah tersebut.
- 5) Setelah selesai, guru akan menyebutkan satu per satu istilah yang ada di papan tulis dan siswa mendengarkan, kemudian siswa memberikan penjelasan istilah tersebut. Begitu seterusnya, jika siswa berhasil menjawab 3 istilah dengan benar dan bisa membentuk garis horizontal, vertikal, ataupun diagonal, dialah pemenangnya.

- 6) Kemudian bersama-sama guru, siswa membuat kesimpulan dari permainan tersebut.
 - 7) Guru memberikan lembar soal *post test* untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan.
 - 8) Guru menutup pelajaran dengan doa.
- c. Pengamatan (*observing*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru yang berperan sebagai kolaborator dan observer pada saat pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pengamatan terhadap guru

Prosedur penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan perbaikan yang ingin dicapai pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II, guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik sesuai dengan dasar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada. guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi dan apersepsi lebih baik daripada siklus I.

Proses pembelajaran melalui metode permainan *Bingo* sudah berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya. Siswa sudah paham dan tidak bingung lagi dengan langkah-langkah metode permainan *Bingo*, hal ini di buktikan dengan antusias siswa dan ketertarikan mereka terhadap metode permainan *Bingo*.

kelas menjadi hidup dan guru bisa membuat kelas menjadi kondusif pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Pengamatan terhadap siswa

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran sejarah dengan metode permainan *Bingo* pada siklus II, menunjukkan bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa kelas X-5 mengalami peningkatan dari siklus I yaitu:

a) Tes prestasi belajar

(1) Berdasarkan tes awal (*pre test*) nilai rata-rata kelas yaitu 56,45

(2) Berdasarkan tes akhir (*post test*) nilai rata-rata kelas setelah dilakukannya tindakan yaitu 80,62

(3) Tes prestasi belajar diatas menunjukkan bahwa prestasi siswa meningkat setelah mengimplementasikan metode permainan *Bingo*, dari nilai 56,45 menjadi 80,62 mengalami peningkatan sebesar 24,17

d. Refleksi (*reflecting*)

Proses pembelajaran dengan metode permainan *Bingo* pada siklus II ini berjalan dengan lancar. Proses pembelajaran sudah menunjukkan kemajuan dimana siswa tidak lagi mengalami kebingungan, mereka sudah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Apalagi ditambah dengan penjelasan materi dari guru melalui power point membuat siswa lebih fokus dan memperoleh informasi yang lebih luas lagi. Selain itu, metode

permainan *Bingo* pada siklus II ini menggunakan kartu *Bingo* dengan berbagai warna dan untuk menambah semangat siswa mengikuti pembelajaran, guru juga memberikan hadiah bagi siswa yang memenangkan permainan. Pada siklus ini, nilai rata-rata prestasi belajar siswa juga semakin meningkat dibandingkan pada siklus I yaitu sebesar 56,45 menjadi 80,62 pada siklus II.

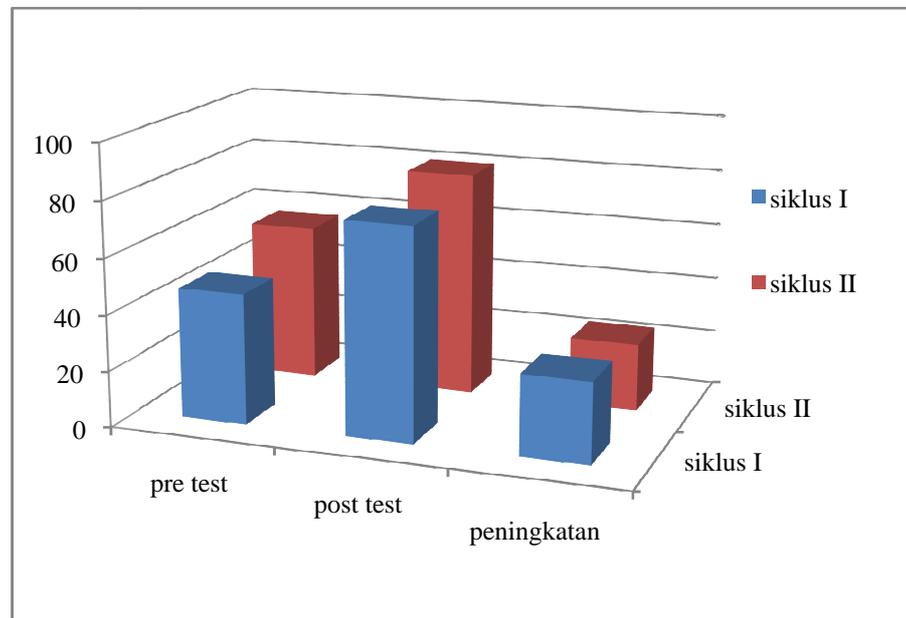
Implementasi metode permainan *Bingo* mencapai hasil yang lebih maksimal jika dikolaborasikan dengan penggunaan media power point, kartu *Bingo* dengan berbagai warna, dan pemberian hadiah bagi siswa yang menang dalam permainan. Berdasarkan pencapaian tindakan yang telah dilakukan pada siklus II mencerminkan keberhasilan tindakan berupa peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar yang menjadi 80,62, oleh karena itu siklus dapat dihentikan. Berdasarkan refleksi siklus II dapat disimpulkan bahwa metode permainan *Bingo* yang dikolaborasikan dengan media power point, kartu *Bingo* berbagai warna, dan hadiah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2013/2014.

Nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 11. Nilai rata-rata Prestasi Belajar Siswa

Siklus	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Peningkatan	Keterangan
I	46,77	75,66	28,89	Berhasil
II	56,45	80,62	24,17	Berhasil

Dari tabel diatas, bila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Rata-rata Prestasi Belajar Siswa

Data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode permainan *Bingo* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Terlihat dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I *pre test* sebesar 46,77 dan *post test* 75,66 mengalami peningkatan sebesar 28,89 sedangkan pada siklus II *pre test* 56,45 dan *post test* 80,62 mengalami peningkatan sebesar 24,17. Metode permainan *Bingo* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, rata-rata nilai siklus I dan siklus II semakin meningkat dan mencapai hasil yang optimal. Pada siklus I, pembelajaran hanya menerapkan metode permainan *Bingo* tanpa dikombinasikan dengan yang lain. Walaupun hanya metode permainan *Bingo* saja, namun siswa sudah merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Metode Permainan *Bingo* menjadi metode

yang dapat menghilangkan kejenuhan yang mereka rasakan. Pada siklus II Metode permainan *Bingo* dapat membuat siswa semakin antusias dan bersemangat ketika dikombinasikan dengan penggunaan media power point. Penambahan tindakan dengan penggunaan power point menjadikan siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran. Siswa memperoleh gambaran yang lebih luas lagi tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Selain menggunakan media power point, guru juga mempersiapkan kartu *Bingo* yang berwarna warni. Penggunaan kartu *Bingo* berwarna warni membuat siswa lebih bersemangat. Kartu *Bingo* yang berwarna warni tidak terkesan monoton, dibanding dengan hanya satu warna sehingga memunculkan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut. Metode Permainan *Bingo* juga dikombinasikan dengan hadiah. Pemberian hadiah kepada siswa yang memenangkan permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, semakin menambah semangat belajar siswa sehingga mampu bersaing dengan teman-temannya menjadi yang terbaik, dan akhirnya prestasi belajar mereka meningkat.

C. Pembahasan

1. Realita pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan khususnya dikelas X-5

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, terutama dalam hal ini di SMA N 2 Banguntapan sebelum penerapan tindakan ini, masih dominan menggunakan ceramah sebagai pengantar materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru

dalam mengembangkan model pembelajaran, sehingga proses pembelajaran hanya berjalan apa adanya.

Kegiatan pembelajaran yang ada terkesan hanya berasal dari satu arah atau berpusat pada guru, sementara siswa hanya sebagai objek. Suasana belajar yang demikian membuat kelas menjadi kurang kondusif, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru secara maksimal, kurangnya pemahaman yang mereka terima dari guru, kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta sikap kurang serius yang ditunjukkan oleh siswa menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Selain itu, jumlah buku pelajaran yang tersedia masih terbatas, mengakibatkan pembelajaran masih bertumbuh pada penggunaan lembar kerja siswa (LKS) tanpa ada buku penunjang lainnya.

Hal tersebut tentu sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sikap bosan yang ditunjukkan siswa terhadap pelajaran akan membuat mereka melakukan hal-hal yang dianggap lebih menyenangkan dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru, sibuk dengan urusan mereka sendiri, dan kondisi kelas menjadi sulit dikendalikan, sehingga prestasi belajar mereka tidak optimal.

2. Implementasi Metode Permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*). Penelitian melalui pembelajaran permainan *Bingo* baru pertama kali diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan. Kelas yang dipilih sebagai objek pelaksanaan tindakan adalah kelas X-5 yang jumlah siswanya sebanyak 32 orang. Kelas ini dipilih berdasarkan pertimbangan dan diskusi antara guru sejarah dan peneliti. Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah melalui metode permainan *Bingo* pada siswa kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan. Selain itu juga untuk mengetahui kendala dan kelebihan saat mengimplementasikan metode permainan *Bingo*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini didasarkan pada hasil observasi selama 4 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 13 Januari 2014 sampai 22 Februari 2014. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung sebanyak dua siklus. Selain itu, data observasi juga diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa serta data prestasi belajar yang didapat dari penilaian *pre test* dan *post test*.

Pada siklus I implementasi metode permainan *Bingo* dilaksanakan dengan materi pokok pembabakan zaman berdasarkan geologi (arkaekum, palaeozoikum, mesozoikum, neozoikum) dan periodisasi perkembangan awal kehidupan masyarakat Indonesia. Guru membuka

pembelajaran dengan salam dan tindakan apersepsi. Guru menerangkan materi pembelajaran. pada akhir pelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran sejarah melalui implementasi metode permainan *Bingo* bisa dikatakan cukup lancar, walaupun masih terdapat kekurangan di sana-sini. Hal ini disebabkan siswa belum paham dengan langkah-langkah dari metode permainan *Bingo*, namun berulang kali guru menjelaskan langkah-langkah permainan kepada siswa, akhirnya siswa dapat memahami tata cara metode permainan *Bingo*. keberhasilan pada siklus I ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 28,89. Nilai rata-rata *post test* pada siklus I mencapai 75,66, sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu 75,0.

Pada siklus II, metode permainan *Bingo* dikombinasikan dengan penggunaan power point yang dimaksudkan agar memberikan informasi yang lebih luas lagi kepada siswa dan membuat siswa lebih fokus lagi dalam memperhatikan pelajaran, selain itu melalui power point siswa juga dapat melihat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan (bentuk-bentuk manusia purba dan hasil kebudayaannya) yang dapat menambah pemahaman mereka, penggunaan kartu *Bingo* yang berwarna warni, dan hadiah untuk siswa yang menang dalam metode permainan *Bingo*. Materi yang diajarkan mengenai jenis-jenis manusia purba dan hasil-hasil kebudayaannya. Guru membuka proses pembelajaran dengan salam. Sebelum masuk ke

materi pelajaran, terlebih dahulu membagikan soal *pre test* kepada siswa. Kemudian, setelah selesai dikerjakan, guru mulai masuk ke materi pelajaran, menjelaskan menggunakan media power point. Selain itu juga, metode permainan *Bingo* pada siklus II ini menggunakan kartu *Bingo* dengan berbagai warna, agar permainan lebih berwarna dan menarik perhatian siswa, dan guru juga memberikan hadiah bagi siswa yang menang dalam permainan.

Karena pada siklus I, tindakan yang diberikan berhasil, sehingga tindakan yang diberikan pada siklus II ini adalah sebagai penguatan. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus II ini semakin mengalami peningkatan yang tinggi dari *pre test* 56,45 dan *post test* 80,62 meningkat sebesar 24,17. Nilai yang diperoleh pada siklus II merupakan nilai tertinggi dibandingkan pada siklus I. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan antusiasme siswa pada metode permainan *Bingo* membuat kelas menjadi hidup. Siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kotak *Bingo*. Adanya metode permainan *Bingo* membuat siswa tidak jenuh.

3. Kendala-Kendala Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Implementasi Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam implementasi metode permainan *Bingo*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Kondisi kelas yang ramai sehingga pembelajaran kurang bisa berjalan dengan efektif.
- b. Guru kurang bisa mengkondisikan kelas dengan baik saat pembelajaran sedang berlangsung karena banyaknya siswa yang tidak bisa duduk tenang dibangkunya masing-masing.
- c. Guru harus menjelaskan langkah-langkah metode permainan *Bingo* secara berulang-ulang karena siswa belum mengenal permainan tersebut sehingga pemahaman siswa tentang metode permainan *Bingo* masih kurang.

Kendala-kendala yang muncul ketika proses pembelajaran dengan metode permainan *Bingo* berlangsung dapat diatasi oleh guru. Guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran serta lebih meningkatkan koordinasi antara guru dan peneliti agar implementasi metode permainan *Bingo* dapat berjalan dengan lancar.

4. Kelebihan Pembelajaran Sejarah Melalui Implementasi Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru terdapat beberapa kelebihan dalam implementasi metode permainan *Bingo*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Metode permainan *Bingo* mendorong siswa memahami bahwa pembelajaran sejarah dapat menarik dan menyenangkan. Hal ini terlihat saat mengikuti proses pembelajaran melalui metode permainan *Bingo*, siswa merasa senang dan tidak merasa jenuh.

- b. Metode Permainan *Bingo* dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru.
- c. Pada saat proses pembelajaran melalui implementasi metode permainan *Bingo*, terlihat siswa sangat antusias dan bersemangat karena sebelumnya permainan ini belum pernah diterapkan saat pembelajaran sejarah.
- d. Siswa ikut berpartisipasi dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- e. Pembelajaran dengan metode permainan *Bingo* ditambah dengan pemberian hadiah kepada siswa yang memenangkan permainan semakin meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif serta meningkatkan prestasi belajar mereka.

5. Pokok-pokok Temuan Penelitian

Selama melakukan penelitian di SMA N 2 Banguntapan, peneliti menemukan data-data dari hasil wawancara, observasi, dan melakukan tes hasil belajar. Berdasarkan data-data yang diperoleh, beberapa pokok temuan penelitian antara lain:

1. Implementasi metode permainan *Bingo* mampu merubah proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan.
2. Siswa merasa adanya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui metode permainan *Bingo* yang awalnya pasif menjadi aktif.
3. Implementasi metode permainan *Bingo* yang dikolaborasikan dengan power point, kartu *Bingo* warna warni dan pemberian hadiah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini

dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang terus mengalami peningkatan signifikan mencapai rata-rata 80,62 (masuk kategori baik sekali).

4. Kendala yang muncul saat diterapkannya metode permainan *Bingo* adalah suasana kelas yang kurang kondusif, keterbatasan waktu, dan siswa bingung dengan langkah-langkah permainan karena mereka belum mengetahui tentang metode permainan *Bingo*.