

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BINGO
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X-5 DI SMA N 2 BANGUNTAPAN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Oleh:
Suryanti
10406241002**

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah-sekolah umumnya masih dominan menggunakan metode ceramah sebagai pengantar materi pelajaran di kelas. Proses pembelajaran terkesan lebih terpusat kepada guru, suasana belajar di kelas menjadi monoton, siswa tidak bisa mengembangkan kreativitasnya sehingga prestasi belajar menjadi tidak optimal. Tujuan yang mendasari penelitian ini adalah (1) mengetahui realita pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan, (2) mengetahui bagaimana implementasi metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan, (3) kendala, serta (4) kelebihan dalam implementasi metode permainan *Bingo*.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reserch*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang terjadi dalam dua siklus. Pada setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan tes prestasi belajar. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa realita pembelajaran yang berlangsung di SMA N 2 Banguntapan masih dominan menggunakan ceramah, membuat siswa merasa bosan, pembelajaran terkesan monoton, siswa kurang serius mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajarnya kurang optimal. Implementasi metode permainan *Bingo* dibantu penjelasan materi oleh guru dilanjutkan dengan tanya jawab yang kemudian dikolaborasikan dengan penggunaan power point, kartu *Bingo* yang berwarna, dan pemberian hadiah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa pada siklus I yaitu 46,77 menjadi 75,66 mengalami peningkatan sebesar 28,89. Prestasi belajar siswa pada siklus II yaitu 56,45 menjadi 80,62 mengalami peningkatan sebesar 24,17. Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan metode Permainan *Bingo* yaitu kondisi kelas yang ramai dan kurang kondusif sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Adapun kelebihan dari pelaksanaan metode Permainan *Bingo* yaitu meningkatkan daya ingat siswa tentang materi yang telah diajarkan, siswa menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Kata Kunci: Metode Permainan *Bingo*, Prestasi Belajar