

BAB II

KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN, DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2009: 36), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman maksudnya belajar adalah suatu proses, kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas lagi daripada itu yakni mengalami. Menurut Slameto (2010: 2), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan interaksi seseorang dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhannya.

Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan siswa yang kompleks. Belajar hanya dialami oleh siswa dan mereka sebagai penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar itu sendiri terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 7). Menurut Ngalim Purwanto (2007: 85), suatu perubahan tingkah laku yang dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik dan kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk merupakan definisi belajar.

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 74), belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang diperoleh dari interaksi yang terjadi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan definisi belajar oleh para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari pengalaman yang dialami yang disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya.

b. Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan pengertian belajar yang telah dijelaskan diatas, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang dari pengalamannya yang terjadi berulang-ulang. Ciri-ciri yang dikategorikan sebagai belajar adalah sebagai berikut (sugihartono, dkk, 2007: 74-76):

1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Suatu perilaku yang digolongkan dalam aktivitas belajar apabila individu tersebut menyadari adanya perubahan pada dirinya, misalnya menyadari jika pengetahuannya bertambah.

2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Seseorang yang melakukan aktivitas belajar menyebabkan perubahan pada diriya dan perubahan tersebut berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Misalnya seseorang belajar membaca, akan mengalami perubahan dari yang awalnya tidak bisa menjadi bisa membaca. Perubahan akan terus terjadi secara berkesinambungan dan mengarah pada kemajuan seseorang.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apabila perubahan tersebut bersifat positif dan aktif. Perubahan bersifat positif yakni perubahan yang terjadi akan menuju pada sesuatu yang lebih baik sedangkan perubahan bersifat aktif yakni perubahan yang terjadi pada seseorang tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usahanya sendiri.

4) Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi bersifat menetap atau permanen maksudnya bahwa perubahan yang terjadi pada seseorang tidak dapat begitu saja hilang bahkan terus berkembang apabila seseorang terus melakukan aktivitas belajar.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan yang terjadi pada diri seseorang karena proses belajar memiliki tujuan dan terarah pada tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang dari hasil belajar akan mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan meliputi sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Dalyono (2007: 51-54), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1) Kematangan jasmani dan rohani

Salah satu prinsip utama dalam belajar adalah kematangan jasmani dan rohani. Kematangan jasmani seseorang dikatakan dapat melakukan kegiatan belajar apabila telah mencapai batas minimal umur dan memiliki kondisi fisik yang sudah cukup kuat.

2) Memiliki kesiapan

Seseorang yang melakukan kegiatan belajar harus memiliki kesiapan diantaranya kesiapan fisik, mental maupun perlengkapan belajar. Kesiapan fisik yakni memiliki fisik yang kuat, tenaga yang cukup, dan kesehatan yang baik. Kesiapan mental yakni memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar.

3) Memahami tujuan

Seseorang yang melakukan kegiatan belajar harus memahami tujuan belajar, sehingga proses belajar yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan hasilnya memuaskan.

4) Memiliki kesungguhan

Kesungguhan merupakan prinsip yang penting dalam belajar. Seseorang yang ingin melakukan kegiatan belajar harus

memiliki rasa kesungguhan yang tinggi agar hasil belajar yang dicapai memuaskan.

5) Ulangan dan latihan

Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap ke otak dan selalu diingat. Sehingga pengetahuan yang didapatkan dengan mudah dapat dikuasai. Selain itu juga harus banyak berlatih memecahkan soal, agar dengan mudah dapat menyelesaikan soal-soal yang lainnya.

2. Hakikat Pembelajaran Sejarah

a. Sejarah

Istilah *history* (sejarah) diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran. Sejarah adalah ilmu tentang manusia. Sejarah berkaitan dengan ilmu hanya apabila sejarah mengkaji tentang kerja keras manusia dan pencapaian yang diperolehnya (Kochhar, 2008: 1-3). Sejarah mengkaji perjuangan manusia sepanjang zaman. Waktu merupakan sesuatu yang penting dalam sejarah karena sejarah berkaitan dengan serangkaian peristiwa, dimana setiap peristiwa terjadi dalam lingkup waktu tertentu (Kochhar, 2008: 1-3).

Sejarah merupakan cerita tentang pengalaman masa lampau. Pengalaman yang dialami seseorang akan membentuk kepribadian dan identitas individu. Begitu juga dengan suatu bangsa apabila suatu bangsa tidak mengenal sejarahnya maka dapat diibaratkan seperti

seseorang yang kehilangan ingatan dimana dia akan kehilangan kepribadian dan identitas atau jati diri.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas maka pelajaran sejarah sangat perlu dalam pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan wawasan tentang sejarah yang lebih luas. Selain itu, pelajaran sejarah juga mempunyai fungsi untuk membangkitkan kesadaran historis yang akan membentuk kesadaran nasional untuk meningkatkan inspirasi dan aspirasi generasi muda bagi pengabdianya kepada negara (Dr. Aman, M. Pd., 2011: 30-31).

Pelajaran sejarah tidak semata-mata memberikan pengetahuan, fakta, dan kronologi saja, akan tetapi melalui biografi pahlawan-pahlawan yang dengan kepribadian dan semangat juangnya yang besar untuk membela bangsa dapat memberikan inspirasi bagi generasi muda agar bisa memiliki semangat juang dan kepribadian yang ulet dalam berjuang dan memberikan yang terbaik bagi bangsa dan negaranya. Nilai-nilai masa lampau dapat dipetik dari sejarah yang dapat digunakan untuk menghadapi kehidupan masa kini. Tanpa adanya sejarah seseorang tidak akan mampu menghadapi konsekuensi dari apa yang dia lakukan dalam realitas kehidupan masa kini maupun di masa yang akan datang (Dr. Aman, M. Pd., 2011: 33).

b. Pembelajaran

Suatu tujuan pendidikan akan terlaksana apabila pembelajaran disekolah dapat berjalan dengan baik. Menurut Sudjana dalam Sugihartono (2007: 80), pembelajaran merupakan upaya yang

dilakukan pendidik secara sengaja yang menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut Oemar Hamalik (2009: 57), pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, yang saling mempengaruhi guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sementara itu Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad (2011: 142), pembelajaran merupakan proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan, sehingga siswa mau belajar.

Berdasarkan definisi para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik kepada siswa dengan menyampaikan ilmu pengetahuan melalui cara mengajar yang tepat agar memudahkan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

c. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mengutamakan fakta keras sehingga diperlukannya perhatian dari siswa karena pelajaran sejarah yang demikian kadang menimbulkan rasa bosan bagi siswa yang mengakibatkan timbulnya keengganan siswa untuk mempelajari sejarah. Berangkat dari kenyataan bahwa pelajaran sejarah membosankan, guru harus berpikir sebenarnya apa yang diperlukan agar pelajaran sejarah tidak membosankan. Guru bisa menggunakan model serta metode-metode tertentu dalam proses belajar mengajar. Model ataupun metode ini sangat dibutuhkan karena

dalam realitanya dalam proses belajar mengajar guru hanya fokus pada materi yang akan diajarkan kepada siswa tanpa memperhatikan bagaimana membuat siswa senang mengikuti pelajaran sejarah serta dengan mudah dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Sejarah telah lama menduduki posisi yang sangat penting diantara beberapa mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat pendidikan. Sejarah perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan di Indonesia (Kochhar, 2008: 20). Oleh karena itu pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan disekolah-sekolah. Sasaran umum pembelajaran sejarah menurut Kochhar (2008: 32-33) adalah mengajarkan toleransi, menanamkan sikap intelektualisme, memperluas cakrawala intelektualitas.

Sasaran pengajaran sejarah harus mengacu pada tujuan pendidikan. Tujuan yang harus dimiliki seorang guru di lapangan untuk mengajar haruslah tepat dan jelas. Hal ini penting dalam konteks saat ini dimana berbagai usaha sedang dilakukan disemua tingkat untuk memperbaiki kurikulum dan mendesain ulang pola pendidikan secara keseluruhan (Kochhar, 2008: 27). Tujuan instruksional pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas dimana para siswa diharapkan mampu menguasai pengetahuan dan mengembangkan pemahaman, sikap, minat, dan rasa menghargai, khususnya yang berhubungan dengan sejarah (Kochhar, 2008: 51-54).

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran sejarah SMA/MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Ruang lingkup mata pelajaran sejarah untuk Sekolah Menengah Atas meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Prinsip dasar ilmu sejarah
- 2) Peradaban awal masyarakat dunia dan Indonesia
- 3) Perkembangan negara-negara tradisional di Indonesia

- 4) Indonesia pada masa penjajahan
- 5) Pergerakan kebangsaan
- 6) Proklamasi dan pergerakan negara kebangsaan Indonesia

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 juga berisi mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran sejarah kelas X SMA/MA Semester II adalah sebagai berikut:

Tabel 1. SK,KD Mata Pelajaran Sejarah Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia	1.1 menganalisis kehidupan masyarakat awal Indonesia 1.2 mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia 1.3 menganalisis asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Proses pembelajaran yang berjalan dalam pendidikan tentu mempunyai tujuan yang baik bagi masa depan peserta didik. Melalui pembelajaran di sekolah siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dari guru, menjadi pengalamannya selama duduk dibangku sekolah. Jika siswa dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik tentu hasilnya juga akan baik. Belajar dengan sungguh-sungguh adalah suatu kewajiban bagi peserta didik, dengan bersungguh-sungguh prestasi yang akan diraih pasti akan baik pula.

Prestasi dapat diartikan sebagai kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal yang dapat dilihat sebagai kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik (Zainal Arifin, 1991:3). Menurut Tohirin (2006: 151), prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan definisi prestasi belajar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu hasil belajar siswa yang dapat menguasai ilmu pengetahuan yang dicapainya setelah mengikuti kegiatan belajar sehingga mencapai hasil yang optimal disebut sebagai prestasi belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor yang mempengaruhi prestasi ada dua yakni faktor internal dan eksternal (Saifuddin Azwar, 1999: 165) yaitu:

1. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi

- a) Minat dan Motivasi

Minat yang besar yang dimiliki oleh seseorang umumnya akan berpengaruh pada prestasi belajar yang baik dibandingkan dengan orang yang memiliki minat yang rendah dan motivasi, kepribadian.

b) Bakat dan inteligensi

Seseorang yang memiliki bakat dan inteligensi yang tinggi, memiliki kemampuan yang tinggi dalam memahami apa yang dipelajarinya maka akan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya jika seseorang hanya memiliki bakat saja tanpa inteligensi rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir sehingga prestasi belajarnya rendah.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang meliputi

a) Kondisi tempat belajar

Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh kondisi tempat belajar. Hal ini tentu sangat mempengaruhi prestasi yang diperoleh siswa. Suasana tempat belajar yang nyaman, bersih, dan rapi dikelas tentu akan membuat proses belajar mengajar menjadi nyaman tapi sebaliknya jika kelas dalam keadaan kotor dan berantakkan maka suasana belajar menjadi kurang kondusif dan terganggu serta tidak nyaman. Hal ini akan membuat konsentrasi siswa kepada materi pelajaran menjadi kurang optimal.

b) Sarana dan perlengkapan belajar

Sarana dan perlengkapan belajar juga sangat penting dalam menentukan prestasi siswa. Pembelajaran yang dilengkapi fasilitas, kurikulum, serta pengajar yang profesional adalah penentu tercapainya tujuan pembelajaran.

Sarana dan perlengkapan belajar ini akan mendukung jalannya proses belajar mengajar dikelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif serta efisien.

c) Materi pelajaran

Materi pelajaran juga memegang peranan penting dalam tujuan pembelajaran. Pemberian materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa harus menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa, agar siswa dapat memahami materi ajar yang diberikan oleh guru sehingga akan berpengaruh pada keberhasilan siswa.

d) Kondisi lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang tenang akan membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa terganggu dengan hal-hal diluar kelas, sehingga dalam proses belajar dibutuhkan kondisi lingkungan yang tenang.

Faktor internal yang berhubungan dengan pembelajaran permainan *Bingo* yaitu minat dan motivasi, sedangkan faktor eksternal yang berhubungan dengan metode permainan *Bingo* yaitu sarana dan perlengkapan belajar (pengajar yang profesional). Metode permainan *Bingo* dimana siswa dibagikan sebuah kartu *Bingo* yang terdiri dari sembilan kolom dan guru akan menuliskan dua belas istilah, siswa di minta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah yang ada. selanjutnya siswa mendefinisikan istilah

tersebut. Apabila siswa bisa menjawab tiga pertanyaan yang benar dalam satu baris horizontal, vertikal, dan diagonal meneriakkan *Bingo*. Cara belajar seperti ini memperlihatkan kepada siswa bahwa pembelajaran sejarah juga bisa menyenangkan, selain itu juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran sejarah yang akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa.

c. Cara Mengukur Prestasi

Cara mengukur prestasi belajar yang selama ini digunakan adalah dengan melakukan tes-tes atau ulangan. Terdapat dua jenis tes yakni tes formatif dan tes sumatif. Tes formatif adalah tes yang diadakan sebelum atau selama pelajaran berlangsung untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar, sedangkan tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan pada akhir unit program belajar-mengajar, yaitu akhir semester dan akhir tahun. Tes berguna untuk mendeskripsikan kemampuan belajar siswa, mengetahui tingkat keberhasilan belajar, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, dan memberikan pertanggung jawaban (Nana Sudjana, 2006: 4-5).

3. Pembelajaran Aktif (*active learning*)

Proses belajar mengajar seharusnya bisa berjalan dengan baik apabila dalam pelaksanaannya siswa dapat berperan aktif. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting, hal ini agar terlaksananya

kegiatan belajar secara optimal dan tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad (2011: 77), Pembelajaran aktif adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa harus berperan aktif dalam belajar, siswa diharapkan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, berpikir, berinteraksi, menemukan permasalahan/solusi, serta bisa menghasilkan suatu karya.

Menurut Nana Sudjana (1989: 20), pembelajaran aktif dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subyek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional, jadi siswa benar-benar berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan definisi para ahli tentang pembelajaran aktif, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran aktif adalah proses pembelajaran dimana siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar, berinteraksi, berpikir, dan mengembangkan intelektual mereka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Beberapa ciri-ciri pembelajaran yang aktif menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad (2011: 75-76) antara lain: (1) pembelajaran berpusat kepada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa dan guru), (6) pembelajaran menggunakan

lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat kepada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

4. Metode Permainan *Bingo*

a. Pengertian Metode

Menurut Slameto (2010: 82), metode merupakan cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan belajar yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran merupakan suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan guna menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar-mengajar (Bashrudin Usman, 1998: 31). Metode pembelajaran mempengaruhi prestasi belajar siswa. Metode yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik, sebaliknya jika metode yang digunakan baik maka akan mempengaruhi belajar siswa yang baik pula. Oleh karena itu, agar siswa dapat belajar dengan baik maka metode yang digunakan diusahakan yang setepat mungkin (Slameto, 2010: 65).

b. Metode Permainan *Bingo*

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode permainan *Bingo*. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bertujuan untuk memberi tahu siswa banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan yang akan

mendorong siswa memahami bahwa belajar dapat menyenangkan dan juga memberi mereka teknis revisi untuk digunakan dirumah (Paul Ginnis, 2008: 88). Metode Permainan *Bingo* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa paham dan ingat tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru berharap melalui metode permainan *Bingo* siswa mampu mendapatkan nilai yang baik dan menjadi pendorong bagi siswa agar tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

c. Langkah-langkah Metode Permainan *Bingo*

Sebelum dilaksanakannya metode permainan *Bingo*, pembelajaran terlebih dahulu diawali dengan ceramah oleh guru, setelah itu dilanjutkan dengan tanya jawab antara guru dan siswa, kemudian diterapkanlah metode permainan *Bingo*. Metode permainan *Bingo* Menurut Paul Ginnis (2008: 87), langkah-langkah metode permainan *Bingo* sebagai berikut:

- 1) Masing-masing siswa diberi kartu *Bingo*
- 2) Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini
- 3) Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis
- 4) Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil

- 5) Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah dikartu *Bingo*
- 6) Apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal. Siswa dapat meneriakan *Bingo*

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Adi Wibowo dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Sejarah FIS UNY” yang berupa skripsi, berkesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran dengan permainan Ular Tangga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan yang saya teliti adalah sama-sama meneliti tentang prestasi belajar. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian, model pembelajaran, dan objek penelitiannya. Jika penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran Ular Tangga di kelas XI IPS 3 SMA N 1 Banguntapan sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan Permainan *Bingo* di kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Harmanto dengan judul “Penerapan Permainan DART untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA AL FALAAH Lekisrejo Ogan Komering Ulu Sumatera

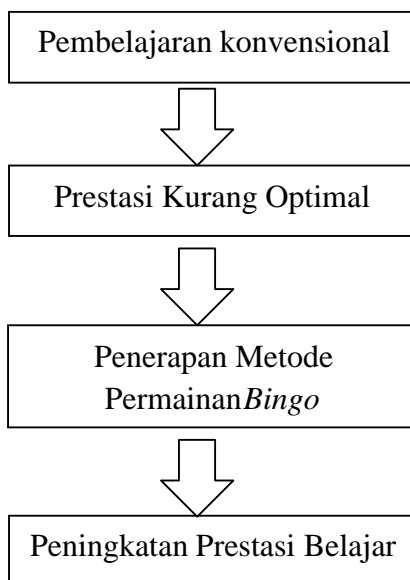
Selatan Tahun Ajaran 2011/2012” Jurusan Pendidikan Sejarah FIS UNY. Skripsi ini berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan permainan DART dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang prestasi belajar siswa. Penelitian saya berbeda dengan penelitian Harmanto yakni berbeda tempat penelitiannya, jenis permainan, dan objek penelitiannya. Jika dalam penelitian ini menggunakan permainan DART dikelas XI IPS MA AL FALAAH Lekisrejo Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan permainan *Bingo* dikelas X-5 SMA N 2 Banguntapan.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Mawati Sholikhah dengan judul “Pengaruh Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital di SMKN I Jetis Mojokerto Tahun 2013” Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini berkesimpulan bahwa permainan *Bingo* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan yang saya teliti adalah sama-sama menggunakan permainan *Bingo* dan meneliti prestasi belajar siswa. Perbedaannya adalah tempat penelitian dan objek penelitiannya. (Luluk Mawati Sholikhah. 2013. *Pengaruh Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-*

dasar Teknik Digital di SMKN I Jetis Mojokerto Tahun 2013 tersedia pada <http://ejournal.unesa.ac.id/article/.../pdf>.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran sejarah selama ini sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru juga masih dominan menerapkan metode ceramah sehingga prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode permainan *Bingo* sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.



Gambar 1 : Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir diatas maka dapat diajukan hipotesis bahwa implementasi metode permainan *Bingo* yang langkahnya yaitu masing-masing siswa diberi kartu *Bingo*, guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini, siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis, siswa kemudian mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil, selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah dikartu *Bingo*, apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal, siswa dapat meneriakkan *Bingo*, mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan.

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana realita pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan selama ini dikelas X-5?
2. Bagaimana implementasi metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 di SMA N 2 Banguntapan dalam pembelajaran sejarah?
3. Apa saja kendala dalam penerapan metode permainan *Bingo* pada kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014?
4. Apa saja kelebihan dalam penerapan metode permainan *Bingo* pada kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan tahun ajaran 2013/2014?