

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan yakni sebagai berikut.

1. Realita pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapansebelum menerapkan tindakan metode permainan *Bingo*.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang dipandang sebelah mata oleh siswa. Pada realitanya, pelajaran sejarah selalu dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Siswa kurang tertarik dengan pelajaran sejarah karena bukan merupakan salah satu pelajaran yang diujikan pada Ujian Akhir Nasional sehingga mereka kurang serius dalam memperhatikan penjelasan guru dikelas. Sikap bosan siswa terhadap pelajaran sejarah juga disebabkan karena cara mengajar guru yang kurang tepat. Kebanyakan guru sejarah masih dominan menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini semakin membuat siswa merasa jenuh. Oleh sebab itu, dibutuhkan guru yang kreatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan. Proses pembelajaran diharapkan menggunakan model *Student Centered* bukan *Teacher Centered*. Siswa yang harus berperan aktif dalam pembelajaran bukan guru, guru sebagai pembimbing dan pengarah. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru di SMA N 2 Banguntapan, guru di SMA tersebut masih dominan menggunakan ceramah dalam mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa kurang serius

dalam mengikuti pelajaran, kurang memahami materi yang dijelaskan sehingga prestasi yang mereka peroleh kurang optimal.

2. Implementasi metode permainan *Bingo* diawali terlebih dahulu dengan penjelasan dari guru dan dilanjutkan dengan tanya jawab antara guru dan siswa, setelah itu diterapkanlah metode permainan *Bingo*. 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 diminta untuk 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*, kemudian dikombinasikan dengan penggunaan media power point, kartu *Bingo* warna warni, serta hadiah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-5 dalam pembelajaran sejarah. Pada siklus I, peneliti menggunakan metode permainan *Bingo*. pada siklus II, Pelaksanaan metode permainan *Bingo* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal ketika dikombinasikan dengan media power point yang bertujuan memberikan gambaran lebih lagi mengenai materi ajar, agar menarik perhatian siswa metode permainan *Bingo* menggunakan kartu *Bingo* yang berwarna, serta adanya pemberian hadiah bagi siswa yang memenangkan permainan. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat

dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata prestasi belajar sebelum tindakan sebesar 46,77 dan setelah dilakukan tindakan nilai rata-ratanya sebesar 75,66. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,89. Pada siklus II, nilai rata-rata prestasi belajar sebelum dilakukannya tindakan adalah 56,45 dan setelah tindakan adalah sebesar 80,62. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 24,17. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa tertinggi diperoleh pada siklus II. Hal ini dikarenakan siswa sudah paham dengan tata cara metode permainan *Bingo*, selain itu tingkat pemahaman siswa semakin bertambah ketika pembelajaran di kombinasikan dengan media *power point*, kartu *Bingo* yang berwarna agar membuat siswa lebih tertarik, serta adanya hadiah bagi siswa yang menang dalam permainan.

3. Kendala pelaksanaan metode permainan *Bingo* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa

Metode permainan *Bingo* dalam pelaksanaannya menemui kendala-kendala diantaranya kondisi kelas yang ramai dan kurang kondusif sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Beberapa siswa sibuk dengan dirinya sendiri dan kurang memperhatikan guru yang ada didepan kelas. Guru kurang bisa mengkondisikan kelas dengan baik saat pembelajaran sedang berlangsung karena banyak siswa berjalan-jalan dikelas, tidak bisa tenang. Guru harus menjelaskan langkah-langkah metode permainan *Bingo* secara berulang-ulang karena siswa masih bingung. Munculnya kendala dalam pelaksanaan metode

permainan *Bingo* dapat diatasi oleh guru dengan cara mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan koordinasi antara guru dan peneliti agar implementasi metode permainan *Bingo* dapat berjalan dengan baik dan lancar.

4. Kelebihan pelaksanaan metode permainan *Bingo* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa

Kelebihan yang ditemui dalam implementasi metode permainan *Bingo* diantaranya mendorong siswa memahami bahwa pembelajaran sejarah dapat menarik dan menyenangkan. Hal ini terlihat saat mengikuti proses pembelajaran melalui metode permainan *Bingo*, siswa sangat senang. Metode Permainan *Bingo* dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang telah diajarkan guru. Proses pembelajaran melalui metode permainan *Bingo* juga menambah semangat dan sikap antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa ikut berpartisipasi dan lebih aktif dalam pembelajaran, serta semakin meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dengan adanya pemberian hadiah.

B. Saran

Implementasi metode permainan *Bingo* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah sebaiknya lebih memperhatikan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat melahirkan generasi yang lebih berkualitas.
- b. Agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien, pihak sekolah dapat meningkatkan serta melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.
- c. Pihak sekolah diharapkan mampu mendorong guru bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan strategi, cara, metode, teknik, atau model pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran sedang berlangsung.

2. Bagi Guru

- a) Guru harus bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan model, metode, teknik, cara, atau strategi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menarik, nyaman, dan tidak membosankan.
- b) Metode Permainan *Bingo* perlu dikolaborasikan dengan penggunaan media power point, kartu *Bingo* warna warni, dan pemberian hadiah sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Siswa

- a) Siswa seharusnya mengikuti pelajaran dengan baik sehingga dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru.
- b) Sebaiknya siswa tidak ribut sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran agar pembelajaran melalui metode permainan *Bingo* dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal.
- c) Siswa sebaiknya dapat menambah referensi yang bisa menambah pengetahuan sehingga tidak hanya menggunakan buku yang sudah disediakan oleh sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basrudin Usman. 1998. *Methodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Ciputat Press.
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paul, Ginnis. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas* (Alih Bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: PT Indeks.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heribertus B Sutopo. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saifuddin Azwar. 1999. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno Hadi. 1997. *Statistik Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Zainal Arifin. 1991. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.
- _____. 2012. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.

Internet

Luluk Mawati Sholikah. 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 Tahun 2013* tersedia pada <http://ejournal.unesa.ac.id/article/.../pdf>. Diakses tanggal 18 Oktober 2013 pukul 07.00 WIB.

Skripsi

Wisnu Adi Wibowo. (2011). *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*". *Skripsi*. Tidak diterbitkan.

Harmanto. (2012). *Penerapan Permainan DART untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS MA AL FALAAH Lekisrejo Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2011/2012*. *Skripsi*. Tidak diterbitkan.