



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**FACTUM**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 10(1), 71-88

## RESEARCH ARTICLE

---

---

# PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKNIK BINGO REVIEW UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

**Rika Aryani, Tarunasena**

*Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia*  
*rikaaryani132@gmail.com*

Naskah diterima : 21 Oktober 2020, Naskah direvisi : 28 Maret 2021 Naskah disetujui : 20 April 2021

**To cite this article:** Aryani, R., & Tarunasena. (2021). Penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 71-88. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.29047>

### Abstract

This thesis entitled "Application of the Bingo Review Technique game Method to Improve Student Activities in Learning History (Classroom Action Research in Class XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari)". This research aims to increase students' activity with the adoption of a bingo game. History subject are considered boring subject, old-fashioned and monotonous, so most students are not interested, no excited, indifferent and do not care to follow the history of the learning process. This shows that students' learning activities are low. The research method used was the Classroom Action Research (CAR) method using research designs from Kemmis and Taggart. This design consists of 4 phases: planning (plan), implementation (act), observation (observ) and reflection (reflect) in cycle. Based on the research that has been done, the development of students in achieving the criteria on the predetermined learning activity indicators has increased in each cycle. This shows that in implementing the bingo review technique game method to improve student learning activities is one way solution for fun learning activity. This research can be a recommendation for schools, teachers and researchers to develop more innovative, interesting and fun history learning process so that it can increase students' learning activities.

**Keywords :** Learning activity, technique bingo review method games, learning history

### Abstrak

Skripsi berjudul "Penerapan Metode Permainan Teknik Bingo Review untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tangjungsari)" bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan metode permainan teknik bingo review dalam pembelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah dianggap membosankan, kuno dan monoton, sehingga kebanyakan peserta didik tidak tertarik, tidak bersemangat, acuh tak acuh serta tidak perhatian untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah. Hal ini yang menunjukkan aktivitas belajar peserta didik rendah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian dari Kemmis dan Taggart. Desain ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan (act), pengamatan (observing) dan refleksi (reflect) dalam setiap siklusnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perkembangan peserta didik dalam mencapai kriteria pada indikator aktivitas belajar yang telah ditentukan mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi pihak sekolah, guru dan peneliti untuk mengembangkan proses pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** Aktivitas belajar, metode permainan teknik bingo review, pembelajaran Sejarah

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut harus dilakukan oleh peserta didik sebagai usaha dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan tingkah laku. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran memungkinkan seseorang mendapatkan perubahan, baik secara positif atau negatif. Hal ini tergantung dari bagaimana peserta didik menyikapinya, karena apabila peserta didik belajar maka perubahan yang didapat akan berubah kearah yang lebih baik. Tetapi apabila peserta didik tidak belajar maka perubahan yang didapat akan menurun.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari, peneliti melihat beberapa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran sejarah. Peserta didik menunjukkan bahwa mereka tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga aktivitas belajar menjadi kurang. Adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut. Pertama, peserta didik terlihat tidak fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Kedua, peserta didik cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan, peserta didik hanya terdiam dan tidak merespon sama sekali. Begitupun sebaliknya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik tidak ada yang merespon. Ketiga, peneliti melihat proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center). Selain itu guru jarang menggunakan metode berbeda yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak ikut aktif dalam proses pembelajaran. Keempat, sebagian peserta didik tidak mencatat materi-materi penting yang dijelaskan oleh guru. Mereka beranggapan bahwa yang disampaikan oleh guru sudah ada

dalam buku paket. Padahal jumlah buku paket yang ada di perpustakaan tidak sebanding dengan jumlah peserta didik, sehingga sebagian dari mereka tidak dapat membacanya di rumah.

Melihat permasalahan yang terjadi, peneliti berasumsi bahwa aktivitas belajar peserta didik saat ini sangat rendah. Hal tersebut ditandai dengan peserta didik yang terlihat tidak fokus dan bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Terkait suasana pembelajaran, peserta didik lebih banyak diam sehingga peserta didik menjadi bosan, mengantuk dan melakukan aktivitas lain dikelas akibatnya materi pelajaran yang dijelaskan guru tidak dimengerti oleh peserta didik. Senada dengan pernyataan Wiyanarti (2009, hlm. 3) bahwa "selama ini pendidikan sejarah diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas, baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran yang lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton dan meminimalkan partisipasi peserta didik. Guru diposisikan sebagai satu-satunya pokok sumber informasi."

Selain itu dari hasil wawancara dengan peserta didik, ada beberapa yang tidak tertarik terhadap pembelajaran sejarah alasannya karena 1) sejarah merupakan pelajaran yang sulit karena harus menghafal tanggal, tahun dan peristiwa-peristiwa masalah, 2) peserta didik menganggap bahwa sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, 3) cara mengajar guru yang membosankan. Wiraatmadja (2002, hlm. 133) menyatakan banyak peserta didik yang mengeluh bahwa pembelajaran sejarah itu sangat membosankan karena isinya merupakan hafalan-hafalan saja dari tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada peserta didik dan peserta didik tinggal menghafalnya diluar kepala. Merujuk pada pendapat Plato (dalam Astuti, 2010, hlm. 2) menyatakan bahwa anak-anak relatif lebih tertarik dalam menerima apapun yang diajarkan padanya melalui metode bermain. Bermain akan menumbuhkan anak melakukan

eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi dan memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, peneliti juga mengkaji penelitian-penelitian terdahulu kemudian menjadi dasar bagi peneliti dalam merumuskan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Suryanti tahun 2013 yang berjudul Implementasi Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas X 5 di SMA 2 Banguntapan. Dalam penelitian tersebut, Suryanti menyimpulkan bahwa metode permainan bingo mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mampu menarik perhatian peserta didik. Selain itu juga, metode permainan bingo dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran sejarah. Metode ini dapat mendorong peserta didik memahami bahwa pembelajaran sejarah dapat menarik dan menyenangkan. Selain itu, metode permainan bingo membantu meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan. Kontribusi bagi penelitian yang ditulis peneliti adalah metode tersebut dapat mendorong antusias peserta didik dalam pembelajaran sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Siti Jenab dengan judul Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Dalam penelitian tersebut, Dinar (2014, hlm. 206) menyimpulkan bahwa setelah mengaplikasikan permainan bingo pada proses pembelajaran, motivasi peserta didik sedikit demi sedikit mengalami peningkatan. Peserta didik juga menyenangi proses pembelajaran sejarah serta mengikuti pembelajaran secara sungguh-sungguh. Kontribusi bagi penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah memberi saran agar selalu kreatif dalam membuat kartu pertanyaan maupun jawaban agar peserta didik semakin tertarik.

Penelitian yang ditulis oleh Restu Pertiwi tahun 2015 yang berjudul Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika. Dalam penelitian tersebut Pertiwi (2015, hlm. 79) menyimpulkan bahwa metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Metode permainan bingo juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu melalui metode permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan lebih menantang.

Berdasarkan kajian terhadap temuan dilapangan serta pemikiran-pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Adapun judul yang kemudian dipilih dalam penelitian ini adalah "Penerapan Metode Permainan Teknik Bingo Review Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari).

## **METODE**

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMA Negeri Tanjungsari yang berlokasi di Jalan Raya Tanjungsari No.404 Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang dengan guru mata pelajaran sejarah adalah Lilis Siti Mukti, S.Pd yang sekaligus menjadi mitra peneliti. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari yang berjumlah 34 peserta didik.

### **Metode dan Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas. Adapun tujuan peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas XI IPS 2 SMA Negeri Tanjungsari, khususnya pada pembelajaran sejarah. Permasalahan yang ditemukannya berkaitan dengan kurangnya aktivitas belajar

peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMANegeri Tanjungsari diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan kurangnya aktivitas belajar peserta didik.

Desain penelitian yang dipilih adalah desain penelitian model Kemmis dan MC Taggart terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu plan (perencanaan), act (tindakan), observe (pengamatan) dan reflect (refleksi). Siklus ini akan terus dilakukan sampai pada titik jenuh. Teknik dan Pengolahan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam kegiatan penelitian yang digunakan peneliti adalah observasi, studi dokumentasi, dan wawancara.

Pada penelitian ini terdapat dua macam pengolahan data dalam penelitian tindakan kelas, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 15) bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau naratif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Teknik pengolahan data ini meliputi tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan data. Pada penelitian ini, peneliti melakukan reduksi data dengan melakukan pemilihan dan klasifikasi data berdasarkan aspek-aspek masalah yang dihadapi. Kemudian, data yang telah diklasifikasi tersebut dirangkum dan dipilih hal-hal pokok. Reduksi yang dilakukan peneliti adalah memfokuskan pada masalah-masalah yang penting, mencari pola pembelajaran di kelas dan membuang yang tidak perlu. Teknis validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah member check, triangulasi, audit trail dan expert opinion.

## PEMBAHASAN

Ketika melakukan observasi peneliti melihat bahwa aktivitas belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dengan adanya beberapa temuan berikut ini.

Pertama kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang sibuk memainkan gadget, mengobrol bahkan ada beberapa peserta didik yang tertidur. Ada juga peserta didik yang sibuk mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain. Dengan keadaan kelas yang seperti itu, membuat keadaan kelas menjadi kurang kondusif. Kedua aktivitas belajar seperti menulis, mendengarkan, mengemukakan pendapat atau bertanya, dan memperhatikan guru dalam pembelajaran sejarah sangat kurang.

Berdasarkan hasil temuan tersebut peneliti menemukan adanya indikasi kurangnya aktivitas belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh kurang terlibatnya peserta didik dalam aktivitas visual, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis dan aktivitas lisan. Kendala yang ditemukan tersebut perlu penanganan yang tepat agar aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah meningkat, karena jika hal tersebut terus terjadi maka akan menghambat tujuan belajar yang telah direncanakan.

### **Pelaksanaan Penerapan Metode Permainan Teknik Bingo Review untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah**

#### **1. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus I**

##### **1. 1 Tindakan 1**

###### **a. Perencanaan I**

Tahapan perencanaan ini dilakukan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik. Pada tahapan ini ada beberapa hal yang peneliti lakukan sebelum melakukan penelitian ke lapangan.

**b. Pelaksanaan I**

Kegiatan pembelajaran pada tindakan I dilaksanakan pada hari Senin, 15 April 2019 pukul 14.00 WIB. Setelah bel masuk berbunyi, peneliti dan observer memasuki ruangan kelas XI IPS 2. Peneliti bersama peserta didik mengkondusifkan kelas dengan cara merapikan meja dan kursi serta mempersilahkan peserta didik mengisi kursi yang kosong yang berada di baris paling depan. Setelah itu guru memeriksa kehadiran siswa. Pada saat pelaksanaan tindakan I terdapat satu peserta didik yang tidak hadir dengan alasan sakit yaitu RR (K 5). Sebelum masuk pada kegiatan inti, peneliti yang bertindak sebagai guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran lebih terarah. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu tentang Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda. Sebelum masuk pada materi yang akan disampaikan, guru mengulas sedikit materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya.

Lalu, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam orang. Kemudian peneliti memberikan kartu bingo dan kartu pertanyaan kepada setiap kelompok. Selanjutnya peneliti menjelaskan aturan dan langkah-langkah dari metode permainan teknik bingo review dan menugaskan peserta didik untuk menuliskan nomor secara acak. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham aturan main untuk bertanya. Berikut pembagian kelompok pada siklus 1.

Tabel 1. Daftar Nama-Nama Kelompok Tindakan I

Kelompok	Kelompok	Kelompok	Kelompok	Kelompok
1	2	3	4	5
AS	DSS	ARS	DMS	IH
SF	DSP	AC	ESR	LH
JL	NA	MG	RRK	MWN
A	EC	AR	FP	RAP

AF	FHF	AZ	FN	NP
CC	FN	CAP	GBR	SDR
	ZRP			RR

Berdasarkan pembagian kelompok di tabel di atas, siswa lalu mencari sumber lain selain dari buku teks dan LKS sebagai referensi. Setiap kelompok diberi seperangkat kartu bingo dan kartu pertanyaan mengenai materi yang dipelajari. Media kartu ini digunakan agar peserta didik menjadi tertarik serta perhatian untuk mengikuti proses pembelajaran melalui permainan. Pertanyaan yang dipilih dan dijawab berjumlah lima soal sehingga membentuk garis, baik horizontal, vertikal dan diagonal. Selanjutnya kedua kelompok tersebut mempresentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

**c. Observasi I**

Melalui tahap ini peneliti dibantu oleh observer memperoleh data yang diperlukan untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik berdasarkan pada penilaian terhadap indikator yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh pada tindakan I ini aktivitas belajar peserta didik dirasa cukup baik. Hasil observasi dari tindakan I dapat dilihat dari tabel berikut yang merupakan skor penilaian terhadap indikator aktivitas belajar peserta didik kelas XI IPS 2. Berdasarkan observasi tindakan I, diperoleh kriteria "Cukup baik" untuk seluruh kelompok. Berikut ini hasil observasi yang dilakukan pada tindakan I diperoleh rata-rata presentase aktivitas sebagai berikut.

Tabel 2. Ketercapaian Indikator pada Tindakan I

No	Aspek indikator dan sub Indikator aktivitas belajar	Skor	Presentase
1	Aktivitas Visual		
	Memperhatikan penjelasan guru	5	33.33%
	Memperhatikan penjelasan teman	5	33.33%
	Mencari sumber buku paket ataupun sumber yang relevan	5	33.33%
2	Aktivitas mendengarkan		
	Mendengarkan guru yang sedang memberikan pengarahan	7	46.66%

	Mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya	5	33.33%
	Mendengarkan peserta didik lain yang bertanya	5	33.33%
3	Aktivitas Lisan		
	Bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami	7	46.66%
	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru	5	33.33%
	Berani mengemukakan pendapat	5	33.33%
4	Aktivitas menulis		
	Mencatat hal-hal yang dianggap penting	7	46.66%
	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	5	33.33%
	Menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa sendiri	5	33.33%
5	Aktivitas mental		
	Berfikir kritis	5	33.33%
	Berkonsentrasi selama proses belajar	7	46.66%
	Dapat mengambil kesimpulan	5	33.33%
6	Aktivitas emosional		
	Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	7	46.66%
	Saling memberi motivasi untuk memenangkan permainan	8	53.33%
	Menyelesaikan permainan dengan tepat waktu	9	60%

**Keterangan :** presentase =  $\frac{\text{skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan	Presentase
Baik	66.67 - 100 %
Cukup baik	66.66 - 33.34 %
Kurang baik	1 - 33.33 %

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti melihat bahwa secara keseluruhan sub indikator yang menunjukkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah sudah muncul namun masih belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan peserta didik belum mampu untuk memperhatikan penjelasan guru dan teman. Beberapa peserta didik cukup hanya mencari sumber saja tanpa ikut berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Selama melakukan penelitian mengenai penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, diperoleh hasil bahwa penerapan metode permainan dapat menarik perhatian

peserta didik untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran walupun belum efektif, karena masih terlihat ada beberapa peserta didik yang acuh dalam pengerjaan tugas kelompok dan menyerahkan tugas ke satu orang yang dipercaya dalam kelompoknya seperti kelompok 1,3 dan 4 yang hanya memeberikan sumber yang mereka dapat secara mentah nya saja kepada satu orang yang dipercaya. Berbeda dengan kelompok 2 dan 5 yang bekerja bersama berdiskusi untuk menuliskan hasil temuannya. Hal ini dapat dilihat dari presentase rata-rata terhadap hasil observasi sebagaimana yang digambarkan dalam tabel.

#### **d. Refleksi I**

Berdasarkan pengamatan, dan catatan observasi, membuat peneliti dan observer menemukan banyak kekurangan. Saat guru melakukan apersepsi, masih ada peserta didik yang berbincang dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan. Pada saat dikusi dalam kelompok berlangsung, ada beberapa peserta didik dalam kelompok yang tidak ikut bekerja dalam proses permainan dan juga masih asik bermain dengan gadgetnya sehingga menunjukkan lemahnya indikator aktivitas visual dan aktivitas emosional. Pada saat proses presentasi berlangsung pun observer melihat banyak kelompok lain yang tidak mendengarkan dan memperhatikan pemaparan materi dari kelompok yang sedang presentasi mungkin hal ini terjadi karena metode permainan ini belum bisa di pahami. Kemudian pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti menerima berbagai keluhan tentang kelompok, rata-rata peserta didik tidak menginginkan kelompoknya.

Keahlian guru dalam mengefektifkan waktu dan kedisiplinan, menjadi salah satu bentuk kekurangan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sehingga proses permainan tidak dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, guru juga kurang tegas dalam hal kedisiplinan apabila waktu permainan habis maka siswa dilarang untuk meneruskan proses permainan. Peserta didik

diharapkan dapat mendorong aktivitas peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan optimal dan mengerjakan tugas-tugas dengan tepat waktu. Selama proses presentasi setelah proses permainan berakhir, masih banyak peserta didik yang mempresentasikan hasil diskusi dengan membaca buku. Ketika melakukan presentasi di depan kelas, seharusnya guru memberikan batas waktu, sehingga tidak ada peserta didik yang melakukan presentasi terlalu lama serta tidak ada pula peserta didik yang presentasi waktu terlalu sebentar. Selain itu masih banyak peserta didik yang kurang memiliki kesiapan belajar terutama dalam sumber belajar. Untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya guru menugaskan kepada setiap peserta didik untuk memiliki kesiapan belajar terutama dalam hal sumber belajar. Diharapkan ketika proses permainan berlangsung setiap peserta didik telah mempunyai sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran melalui permainan.

## 1. 2 Tindakan II

### a. Perencanaan II

Sebelum melaksanakan tindakan II dilakukan, berdasarkan pada hasil tindakan dan refleksi pada pembelajaran sebelumnya peneliti bersama guru mitra serta dibantu oleh observer melakukan perencanaan untuk pembelajaran selanjutnya agar dapat berjalan lebih baik lagi. Pada siklus 2, pembenahan berdasarkan hasil refleksi di siklus 1. Terutama terkait keahlian guru dalam mengefektifkan waktu dan kedisiplinan serta kurang tegas apabila waktu permainan habis maka siswa dilarang untuk meneruskan proses permainan. Dari segi siswa adalah lebih dimantapkan lagi agar lebih menguasai materi ajar.

### b. Pelaksanaan II

Kegiatan pembelajaran pada tindakan II ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 April 2019 pukul 14.00 WIB. Guru memulai proses pembelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu serta memeriksa kehadiran peserta didik. Pada pertemuan kali ini terdapat beberapa peserta didik yang tidak hadir yaitu AC (K2), DSS (K3), NP (K4). Setelah itu,

guru mulai menjelaskan mengenai indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga menjelaskan metode yang akan digunakan. Guru terlebih dahulu melakukan apersepsi yaitu guru mengulas materi yang disampaikan sebelumnya mengenai perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan melalui perjuangan fisik dalam pertempuran Ambarawa, Bandung Lautan Api, dan berita proklamasi di Sulawesi.

Selanjutnya, guru memotivasi peserta didik untuk mengamati guru mengenai gambaran umum tentang mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari ancaman Sekutu dan NICA melalui perjuangan fisik antara lain pertempuran Lima Hari di Semarang dan Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran, sebagian peserta didik sudah mulai tertarik untuk menyimak penjelasan guru dengan fokus.

Kemudian guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok sendiri, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang yang terdiri dari anggota kelompok laki-laki dan anggota kelompok perempuan.

Tabel 3. Daftar Nama-Nama Tindakan II

Kelompok	Kelompok	Kelompok	Kelompok	Kelompok
1	2	3	4	5
LN	CAP	A	DSP	AR
SF	EC	NA	MWN	ALP
AS	AZ	SDR	FN	DMS
ARS	GBR	IH	FHF	JL
CC	MG	RRK	RAP	RR
AF	ESR	FN	FP	ZRP
	AC	DSS	NP	

Berdasarkan data pada tabel di atas, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Lalu, guru mengintruksikan agar setiap peserta didik berkumpul dan duduk bersama teman kelompoknya. Hal ini dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru memberikan kesempatan untuk peserta didik bertanya mengenai materi ataupun aturan dalam permainan.

Setelah itu guru memberikan seperangkat kartu bingo dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok. Guru mengelilingi kelas dan memotivasi peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat satu kelompok yaitu kelompok 5 yang berteriak “bingo” otomatis membuat kelompok lain yang belum berhasil menjawab semua kotak berlomba untuk segera menjawabnya. Disini peran guru adalah mengkondisikan situasi kelas agar kelas tetap kondusif walupun menggunakan teknik permainan. Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, tepat waktu serta sesuai dengan aturan permainan dinyatakan sebagai pemenang dan diberi reward lalu memberikan motivasi kepada kelompok lain agar pada pertemuan selanjutnya lebih baik lagi. Guru lalu menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan, menutup pembelajaran, dan mengucapkan salam.

### c. Observasi II

Pelaksanaan tindakan II ini mengalami sedikit perbedaan apabila dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan I. Hal ini terlihat bahwa pelaksanaan tindakan II lebih baik dan mengalami peningkatan daripada pelaksanaan tindakan I. Aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada tindakan II ini sudah menunjukkan peningkatan dari tindakan sebelumnya. Pada pelaksanaan tindakan II ini ada perubahan dalam pembentukan kelompok, maka hasil penilaian aktivitas belajar peserta didik pada pelaksanaan tindakan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Ketercapaian Indikator pada Tindakan II

No	Aspek indikator dan sub Indikator aktivitas belajar	Skor	Presentase
1	Aktivitas Visual		
	Memperhatikan penjelasan guru	11	73.33%
	Memperhatikan penjelasan teman	12	80%
2	Mencari sumber buku paket ataupun sumber yang relevan	11	73.33%
	Aktivitas mendengarkan		

	Mendengarkan guru yang sedang memberikan pengarahan	11	73.33%
	Mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya	10	66.66%
	Mendengarkan peserta didik lain yang bertanya	7	46.66%
3	Aktivitas Lisan		
	Bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami	9	60%
	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru	8	53.33%
	Berani mengemukakan pendapat	9	60%
4	Aktivitas menulis		
	Mencatat hal-hal yang dianggap penting	7	46.66%
	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	10	66.66%
	Menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa sendiri	9	60%
5	Aktivitas mental		
	Berfikir kritis	6	40%
	Berkonsentrasi selama proses belajar	11	73.33%
	Dapat mengambil kesimpulan	6	40%
6	Aktivitas emosional		
	Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	12	80%
	Saling memberi motivasi untuk memenangkan permainan	12	80%
	Menyelesaikan permainan dengan tepat waktu	10	60%

Keterangan : presentase =  $\frac{\text{skor} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

Keterangan	Presentase
Baik	66.67 - 100 %
Cukup baik	66.66 - 33.34 %
Kurang baik	1 - 33.33 %

Berdasarkan tabel tersebut, secara keseluruhan sub indikator yang menunjukkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah mulai meningkat dari tindakan sebelumnya. Guru dan peneliti mulai terampil mendorong peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif mengikuti permainan dan bekerja bersama kelompoknya. Selama penelitian dalam tindakan II ini mengalami



peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari presentasi rata-rata terhadap hasil observasi sebagaimana yang telah digambarkan dalam tabel. Kenaikan presentase rata-rata pada penerapan metode permainan teknik bingo di setiap tindakan mengindikasikan adanya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah, itu artinya peserta didik sudah terdorong untuk mengikuti pembelajaran dan sudah memiliki motivasi untuk bekerja sama memenangkan permainan bersama kelompoknya.

#### **d. Refleksi IV**

Pada tahapan ini peneliti dan observer masih menemukan adanya kekurangan yaitu ketika pemilihan kelompok dilakukan didalam kelas, suasana menjadi tidak kondusif terlebih dengan adanya perpindahan tempat duduk untuk kemudian duduk berkelompok bersama kelompoknya. Kemudian posisi tempat duduk kelompok yang membuat observer harus bertanya kepada guru mengenai letak duduk dari masing-masing kelompok.

Pada tindakan II ini, masih terlihat lemahnya aktivitas peserta didik karena dalam proses permainan masih terpantau oleh observer beberapa peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses permainan dan asyik memainkan gadgetnya hal ini disebabkan desain pemilihan kartu pertanyaan kurang beragam dan masih terlihat monoton, sehingga peneliti harus kreatif dalam mendesain permainan. Selama proses presentasi, alokasi waktu melebihi waktu yang telah ditentukan karena peserta didik belum siap untuk presentasi dan belum bisa mengambil kesimpulan tentang apa yang akan di paparkan di depan kelas.

## **2. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus II**

### **2.1 Tindakan III**

#### **a. Perencanaan III**

Pada tahap perencanaan dibuat sebagai implementasi dari refleksi di tindakan sebelumnya. Materi pada tindakan III adalah Materi yang akan dibahas pada tindakan III adalah Perjanjian Linggarjati, Agresi Militer Belanda I dan Perjanjian Renville. Peneliti

melakukan persiapan materi, metode, dan instrumen soal serta penilaian.

#### **b. Pelaksanaan III**

Kegiatan pembelajaran pada tindakan III ini dilaksanakan pada hari Senin, 29 April pukul 14.00 WIB, pelaksanaan tindakan III tentunya dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2. Guru bersama observer masuk ke kelas XI IPS2 sambil mengucapkan salam. Ketika pembelajaran belum dimulai terlihat peserta didik masih belum tertib karena masih banyak peserta didik yang mengerjakan tugas pelajaran lain yang harus dikumpulkan setelah pelajaran sejarah. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menertibkan suasana kelas dan peserta didik agar perhatian peserta didik tetap fokus pada pelajaran sejarah. Setelah suasana kondusif, guru kemudian melakukan presensi dilanjutkan menyampaikan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran sejarah.

Masuk pada kegiatan inti, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas pada minggu sebelumnya. Setelah terjadi proses tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari, guru mulai melanjutkan pembelajaran dengan memberikan penjelasan secara umum mengenai perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan melalui jalur Diplomasi antara lain perjanjian Linggarjati, Agresi Militer Belanda I dan Perjanjian Renville.

Setelah menjelaskan materi, guru membagi kelas menjadi lima kelompok. Guru kemudian mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk berkumpul dan duduk dengan kelompoknya masing-masing. Ketika guru mulai memberikan pengarahan, peserta didik mulai terbiasa dengan metode yang digunakan dan terlihat sudah siap untuk mengikuti proses pembelajaran melalui metode permainan. Sebelum proses permainan di mulai, guru membagikan kartu bingo dan kartu pertanyaan satu set kepada setiap kelompok, kemudian guru mulai menginstruksikan setiap kelompok

untuk memberi nomor pada setiap kolom yang terdapat dalam kartu bingo secara acak sesuai dengan keinginan kelompok. Kemudian setiap kelompok harus mengisi jawaban pada kolom tersebut sesuai dengan pertanyaan dengan nomor yang sama.

Tabel 5. Daftar Nama-Nama Kelompok Tindakan III

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
LN	CAP	A	DSP	AR
SF	EC	NA	MWN	ALP
AS	AZ	SDR	FN	DMS
ARS	GBR	IH	FHF	JL
CC	MG	RRK	RAP	RR
AF	ESR	FN	FP	ZRP
	AC	DSS	NP	

Guru berkeliling sambil memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tidak berselang lama terdapat sebagian kelompok yang mampu menjawab satu baris dan meneriakkan "bingo". Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, tepat waktu serta sesuai dengan aturan permainan dinyatakan sebagai pemenang yaitu K. Guru mempersilahkan perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil presentasinya ke peserta didik yang lain dan kemudian mempersilahkan kelompok lain untuk bertanya pada kelompok yang sedang presentasi.

Setelah permainan selesai dan guru memberikan klarifikasi terkait materi yang telah peserta didik laksanakan, kemudian sebagai penghargaan, guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi juara dan memberikan motivasi kepada kelompok lain agar pada pertemuan selanjutnya lebih baik lagi.

Setelah itu guru lalu menyimpulkan pembelajaran, menyampaikan topik pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya, menugaskan peserta didik untuk membaca buku maupun sumber lain yang relevan dengan materi, dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### c. Osbervasi III

Melalui tahapan observasi ini, diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada tindakan III kembali menunjukkan peningkatan dari tindakan sebelumnya. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari kebanyakan peserta didik yang sudah tertarik serta semangat dalam mengikuti proses permainan, dengan adanya kesiapan belajar yang cukup baik, pengerjaan tugas yang baik serta sudah adanya dorongan dalam diri peserta didik untuk mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran baik bertanya ataupun mengajukan pendapatnya. Hasil observasi pada tindakan III ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Ketercapaian Indikator pada Tindakan III

No	Aspek indikator dan sub Indikator aktivitas belajar	Skor	Presentase
1	Aktivitas Visual		
	Memperhatikan penjelasan guru	13	86,66%
	Memperhatikan penjelasan teman	13	86,66%
2	Mencari sumber buku paket ataupun sumber yang relevan	13	86,66%
	Aktivitas mendengarkan		
	Mendengarkan guru yang sedang memberikan pengarahan	13	86,66%
3	Mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya	9	60%
	Mendengarkan peserta didik lain yang bertanya	5	33,33%
	Aktivitas Lisan		
4	Bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami	7	46,66%
	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru	6	40%
	Berani mengemukakan pendapat	8	53,33%
4	Aktivitas menulis		
	Mencatat hal-hal yang dianggap penting	5	33,33%
	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	13	86,66%

*RIKA ARYANI, TARUNASENA*  
**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKNIK BINGO REVIEW UNTUK MENINGKATKAN  
 AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

	Menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa sendiri	8	53,33%
5	Aktivitas mental		
	Berfikir kritis	7	46,66%
	Berkonsentrasi selama proses belajar	13	86,66%
	Dapat mengambil kesimpulan	8	53,33%
6	Aktivitas emosional		
	Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	13	86,66%
	Saling memberi motivasi untuk memenangkan permainan	13	86,66%
	Menyelesaikan permainan dengan tepat waktu	12	80%

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga, peneliti tampak lebih baik dalam proses pembelajarannya. Pada sat proses pembelajaran proses diskusi dalam permainan, setiap anggota dalam kelompok sibuk mencari dan memecahkan jawaban untuk setiap pertanyaan yang ada dalam kartu pertanyaan. Berdasarkan tabel tersebut, peneliti melihat secara keseluruhan menunjukkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah sudah meningkat dari tindakan sebelumnya. Sedangkan untuk sub indikator dalam hal mencatat hal-hal yang dianggap penting masih rendah, hal ini masih jauh dari yang di harapkan dan masih tergolong rendah. Dari hasil pengolahan data diatas mengenai perolehan skor setiap sub indikator, perlu di tingkatkan kembali pada tindakan selanjutnya. Khususnya untuk sub indikator mendengarkan peserta didik yang bertanya juga mencatat hal-hal yang dianggap penting.

**d. Refleksi III**

Peneliti dan guru mitra melakukan pengamatan terhadap proses dan aktivitas belajar peserta didik dalam kelompok pada saat tindakan berlangsung. Pada tindakan ketiga ini, aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan terutama pada indikator aktivitas visual dan aktivitas emosional. Guru sudah dapat mengefektifkan waktu dan pengelolaan kelas sehingga proses permainan dapat berjalan dengan baik. Interaksi antara guru dengan peserta didik sudah mulai terbentuk dengan

baik. Aktivitas peserta didik dalam setiap kelompoknya sudah mengalami peningkatan yang signifikan, hampir semua peserta didik aktif dan berkontribusi dalam permainan teknik bingo review ini.

**2.2 Tindakan IV**

**a. Perencanaan IV**

Pada tahap perencanaan dibuat sebagai implementasi dari refleksi di tindakan sebelumnya. Materi pada tindakan III adalah Materi yang akan dibahas pada tindakan IV adalah Agresi Militer Belanda II, Perjanjian Roem-Royen dan KMB. Peneliti melakukan persiapan materi, metode, dan instrumen soal serta penilaian.

**b. Pelaksanaan IV**

Kegiatan pembelajaran pada tindakan IV ini dilaksanakan pada hari Senin, 6 Mei 2019 pukul 14.00 WIB. Guru dan observer memasuki ruangan kelas XI IPS2 lalu mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi untuk memastikan kehadiran peserta didik pada hari tersebut. Kemudian guru menyampaikan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada tindakan IV. Setelah itu, guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dijelaskan pada pelaksanaan tindakan IV yaitu perjuangan mempertahankan kemerdekaan melalui jalur diplomasi diantaranya Agresi Militer Belanda II, Perjanjian Roem-Royen dan Konferensi Meja Bundar. Guru mulai menggali kemampuan peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

Pada tahapan selanjutnya, guru mulai memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang dipelajari pada pelaksanaan tindakan IV. Ketika guru memberikan penjelasan hampir semua peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan guru. Kondisi peserta didik pada saat menyimak penjelasan guru dapat dikatakan mengalami peningkatan karena sudah terlihat lebih kondusif dari pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Setelah penjelasan guru selesai, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setelah itu guru membagikan seperangkat kartu bingo dan kartu pertanyaan.

Tabel 7. Daftar Nama-Nama Kelompok  
Tindakan IV

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
AS	DSS	ARS	DMS	IH
SF	DSP	AC	ESR	LH
JL	NA	MG	RRK	MWN
A	EC	AR	FP	RAP
AF	FHF	AZ	FN	NP
CC	FN	CAP	GBR	SDR
	ZRP			RR

Setiap kelompok terlihat lebih siap serta terlihat sudah terbiasa dengan metode yang digunakan guru dan pelaksanaan pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik terlihat sudah mempersiapkan dirinya masing-masing agar mampu mengikuti proses permainan dengan baik. Setiap kelompok terlihat memiliki sumber belajar yang memadai, yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugasnya yang ada dalam proses pembelajaran melalui permainan. Dalam menjawab pertanyaan pun, setiap kelompok terlihat lebih teliti dalam mencari sumber untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kemampuan setiap anggota kelompoknya. Guru juga memberikan arahan agar peserta didik tidak merasa kebingungan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mereka jawab.

Kemudian, guru memberikan potongan-potongan puzzle yang harus disusun oleh setiap kelompok. Kemudian guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Pada tindakan IV ini, terlihat setiap kelompok melakukan pembagian tugas, setiap kelompok mulai menyadari dengan adanya pembagian tugas dapat meringankan pekerjaan dan dapat memaksimalkan waktu yang diberikan serta mempercepat kerja kelompok untuk memenangkan permainan. Diskusi dan kerjasama sudah menjadi aktivitas yang biasa dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan, sehingga tidak terlihat ada

peserta didik yang tidak bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Secara keseluruhan, setiap kelompok terlihat sudah mengalami peningkatan dalam menjawab pertanyaan sehingga tidak lagi terlihat asal menjawab hanya untuk memenangkan permainan.

Pada akhir proses pembelajaran guru memberikan kesimpulan dari jawaban-jawaban yang telah dikemukakan dalam proses permainan, guru menanyakan makna yang dapat diambil dari materi yang dipelajari maupun metode yang digunakan yaitu metode permainan. Salah satu peserta didik ZRP memberikan penjelasan mengenai makna yang bisa diambil ketika mempelajari materi menggunakan metode permainan teknik bingo review.

#### c. Observasi IV

Melalui tahap inipeneliti memperoleh data mengenai aktivitas belajar pesertadidik dari pelaksanaanproses pembelajaran yang telah dilakukan. Aktivitas belajarpeserta didik pada tindakan IV sudah menunjukkan adanya peningkatansetiapindikator telah muncul, seperti aktivitas visual, mendengarkan, lisan, menulis, mental dan emosional telah muncul dan peneliti mengapresiasi hal tersebut. Peneliti menilai aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 sudah baik dan mengalami peningkatan dari tindakan-tindakan sebelumnya. Hasil observasi pada tindakan IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Ketercapaian Indikator pada  
Tindakan III

No	Aspek indikator dan sub Indikator aktivitas belajar	Skor	Presentase
1	Aktivitas Visual		
	Memperhatikan penjelasan guru	14	93,33%
	Memperhatikan penjelasan teman	14	93,33%
2	Mencari sumber buku paket ataupun sumber yang relevan	14	93,33%
	Aktivitas mendengarkan		
	Mendengarkan guru yang sedang memberikan pengarahan	14	93,33%

RIKA ARYANI, TARUNASENA  
 PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKNIK BINGO REVIEW UNTUK MENINGKATKAN  
 AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

	Mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya	11	73,33%
	Mendengarkan peserta didik lain yang bertanya	11	73,33%
3	Aktivitas Lisan		
	Bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami	11	73,33%
	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru	9	60%
	Berani mengemukakan pendapat	9	60%
4	Aktivitas menulis		
	Mencatat hal-hal yang dianggap penting	10	66,66%
	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	13	86,66%
	Menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa sendiri	11	73,33%
5	Aktivitas mental		
	Berfikir kritis	9	60%
	Berkonsentrasi selama proses belajar	13	86,66%
	Dapat mengambil kesimpulan	11	73,33%
6	Aktivitas emosional		
	Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	14	93,33%
	Saling memberi motivasi untuk memenangkan permainan	14	93,33%
	Menyelesaikan permainan dengan tepat waktu	14	93,33%

Keterangan : presentase =  $\frac{\text{skor} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

Keterangan	Presentase
Baik	66.67 - 100 %
Cukup baik	66.66 - 33.34 %
Kurang baik	1 - 33.33 %

Dari hasil tersebut, peneliti melihat bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 pada tindakan IV mengalami peningkatan. Peneliti melihat bahwa secara keseluruhan sub indikator yang menunjukkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah meningkat. Dari tindakan IV ini, semua sub indikator dari aktivitas emosional dan aktivitas visual, dengan kriteria “Baik”. Untuk sub indikator mengerjakan tugas dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terus meningkat dan

memperoleh rata-rata presentase dengan kriteria “Baik”. Begitupun dengan sub indikator mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya, mendengarkan pertanyaan peserta didik lain bertanya, bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami, menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok, serta sub indikator mengambil kesimpulan mengalami peningkatan yang signifikan dari tindakan-tindakan yang sebelumnya.

#### d. Refleksi IV

Dalam setiap pelaksanaan tindakan, kemampuan peserta didik dalam penerapan metode permainan teknik bingo review dapat dikatakan sangat baik terlihat dari adanya peningkatan aktivitas yang signifikan. Ketika proses pembelajaran menggunakan metode permainan teknik bingo review berlangsung dalam melaksanakan tugas-tugas dan mempresentasikan jawaban didepan kelas sudah sangat baik. Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam setiap siklusnya, dalam pelaksanaan tindakan IV.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pengamatan pada tindakan IV ini, peneliti dan mitra peneliti melakukan diskusi untuk mengetahui berbagai kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan. Bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan refleksi tindakan IV, guru mitra dan peneliti menyimpulkan bahwa proses belajar yang berlangsung melalui penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan.

### 3. Deskripsi Hasil Pengolahan Data Wawancara

Wawancara pertama dilakukan pada guru dengan inisial L. Dari wawancara yang dilakukan, peneliti mendapat informasi dan saran untuk terlaksananya penelitian. Dalam mengajar, beliau menggunakan metode ceramah dan diskusi, tergantung kepada situasi dan kondisi kelas. Proses pembelajaran yang selalu dibangun oleh beliau pun tergolong

santai namun serius. Mengusahakan agar peserta didik tidak tertekan oleh guru, namun juga membuat peserta didik terlalu santai. Peserta didik dibiarkan santai namun harus tetap fokus dalam pembelajaran.

Guru L juga menyebutkan bahwa karakteristik peserta didik kelas XI IPS 2 sendiri merupakan kelas yang baik dalam bidang non akademis namun sering tidak kondusif dan tergolong selalu ribut. Kemudian kebanyakan peserta didiknya masih pasif dan lebih banyak diam. Di indikasikan bahwa kelas tersebut permasalahannya adalah kurang aktif dalam pembelajaran, khususnya pada aktivitas belajar peserta didik. Guru L mengapresiasi pelaksanaan penelitian yang dilakukan di kelas XI IPS 2 dengan menerapkan Metode Permainan Teknik Bingo Review pada pembelajaran sejarah. Beliau mengaku belum pernah menggunakan metode permainan dengan teknik bingo review dalam pembelajaran sejarah.

Kedua, adalah wawancara terhadap peserta didik dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada saat sebelum dan setelah seluruh rangkaian penelitian selesai dilaksanakan. Wawancara sebelum tindakan dilakukan pada tanggal 8 April 2019 dan wawancara setelah tindakan dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2019 tepatnya setelah tindakan IV. Wawancara pertama dan kedua dilakukan di taman SMA Negeri Tangjungsari.

Wawancara pertama dilakukan bersama tiga responden yang bersedia diwawancarai yaitu AS, FN dan ZRP. Peneliti menanyakan kesan mereka belajar sejarah., rata-rata jawaban mereka seragam bahwa mata pelajaran sejarah itu membosankan dan mereka lebih sering membaca sendiri dengan memperhatikan saat belajar. FN sebenarnya menyukai mata pelajaran sejarah tetapi karena metode belajar banyak bercerita membuatnya bosan, sama hal AS yang mengamini perkataan FN bahwa guru hanya menjelaskan yang tertera di buku saja, lalu ZRP lebih suka membaca sendiri di buku dibanding dengan memperhatikan. Mereka bertiga berharap guru bisa berinovasi

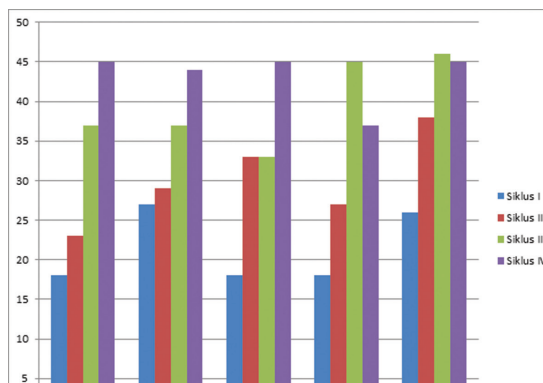
dalam mengajar agar tidak membosankan dan menjadikannya lebih menarik. Peneliti kemudian bagaimana cara guru mengajar lalu AS berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta penugasan saja, diakui oleh FN bahwa terkadang ia dan teman sebangkunya seringkali mengantuk karena bosan dalam kelas.

Pada wawancara kedua dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan IV di tnpat yang berbeda yaitu di lapangan basket SMA Negeri Tangjungsari. Responden wawancara yang kedua ini adalah orang yang sama yaitu AS, FN dan ZRP. Tanggapan mereka mengenai metode permainan teknik Bingo Review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik ini membuat pembelajaran lebih efektif dan juga peserta didik dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran. Setelah metode permainan tersebut diterapkan peserta didik merasa tertarik dan menikmati prosesnya, karena metode permainan teknik bingo review ini menjadi metode permainan baru dan pertama kali digunakan dalam pembelajaran di kelas XI IPS 2. Dengan metode permainan ini mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sejarah, selain itu kelas menjadi lebih kondusif dan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

## **PEMBAHASAN**

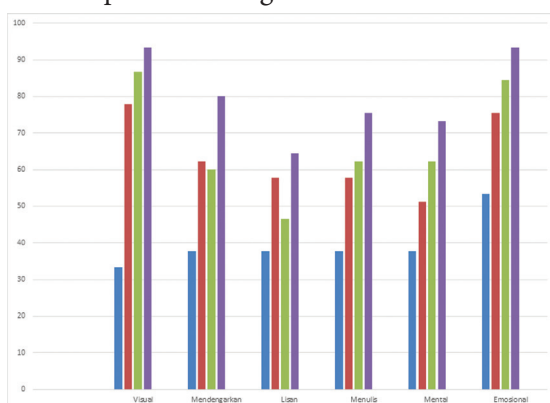
Berdasarkan pengolahan data persentase aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya metode permainan teknik bingo review dalam pembelajaran sejarah. Kenaikan signifikan terlihat dari tindakan I ke tindakan II, kemudian meningkat kembali ke tindakan III, sementara dari tindakan III meningkat namun tidak terlalu signifikan ke tindakan IV. Data tersebut menggambarkan bahwa metode permainan teknik bingo review dalam pembelajaran sejarah dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran sejarah. Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini:

RIKA ARYANI, TARUNASENA  
 PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKNIK BINGO REVIEW UNTUK MENINGKATKAN  
 AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH



Grafik 1. Grafik Perolehan SkorKelompok Terhadap Masing-Masing IndikatorAktivitas Belajar Peserta Didik

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode permainan teknik bingo review pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 dari tindakan I sampai tindakan IV berjalan dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase yang berdasarkan tingkat ketercapaian setiap peserta didik terhadap indikator observasi penerapan metode permainan teknik bingo review dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sehingga aktivitas belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah terlaksana dengan baik. Terkait dengan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat di grafik 2.



Grafik 2. Grafik Perolehan Skor Masing-Masing Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa penerapan metode permainan

teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan selama 4 siklus. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pencapaian pada indikator setiap siklusnya. Pada siklus 1, diperoleh gambaran bahwa pada indikator visual, yaitu memperhatikan penjelasan guru, teman dan mencari sumber buku paket ataupun sumber lain yang relevan dari tindakan I sampai tindakan IV mengalami peningkatan.

Kemudian indikator kedua yaitu mendengarkan juga mengalami peningkatan. Aktivitasnya adalah mendengarkan guru yang sedang memberikan pengarahannya, mendengarkan anggota atau kelompok lain yang sedang membacakan jawaban atau pendapatnya dan mendengarkan ketika peserta didik lain sedang bertanya. Peningkatan signifikan terlihat pada tindakan I ke tindakan II.

Indikator ketiga yaitu lisan juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Aktivitasnya adalah bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum di pahami, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru dan berani mengemukakan pendapat. Indikator keempat yaitu menulis mengalami peningkatan yang signifikan pada tindakan I yaitu sebesar 37,77% menjadi 75,55%. Aktivitasnya adalah mencatat hal-hal penting, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan menuliskan jawaban hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa sendiri. Indikator kelima, yaitu mental mengalami peningkatan yang signifikan. Aktivitasnya antara lain berfikir kritis, peserta didik berkonsentrasi selama proses belajar dan peserta didik dapat mengambil kesimpulan. Begitupun dengan indikator keenam yaitu emosional selalu meningkat di setiap tindakannya.

Pada pelaksanaan penelitian dengan penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 tidak selamanya berjalan lancar dan mengalami beberapa

kendala di lapangan. Peneliti memang sudah mempersiapkan serta melaksanakan proses pelaksanaan penelitian dengan matang dan seoptimal mungkin tetapi tetap saja ada hal-hal yang terjadi dalam pelaksanaan penelitian yang tidak sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, hal inilah yang kemudian dapat mengganggu jalannya proses penelitian. Kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pelaksanaan penelitian. Kelas XI IPS 2 merupakan kelas yang memiliki permasalahan mengenai aktivitas belajar yang rendah, sehingga guru dirasa sangat perlu untuk menyiapkan media yang dapat menimbulkan ketertarikan, perhatian serta motivasi belajar untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah.
- b. Pada pelaksanaan proses penelitian dengan menerapkan metode permainan teknik bingo review, setiap siklusnya peneliti merasa kebingungan dalam mengkreasikan kartu pertanyaan agar peserta didik tidak merasa bosan, sementara kartu pertanyaan merupakan alat bantu yang sangat penting dalam proses permainan.
- c. Pada pelaksanaan tindakan I, peserta didik belum terbiasa dengan metode permainan teknik bingo yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. peneliti merasa kebingungan untuk merencanakan serta mengkreasikan cara pemilihan kartu dan juga pengisian kartu bingosehingga diharapkan dalam setiap siklusnya peneliti menciptakan cara pemilihan dan pengisian kartu bingo yang berbeda-beda.
- e. pada pelaksanaan tindakan I terlihat peserta didik kurang memiliki perhatian terhadap proses pembelajaran sejarah karena terlihat hanya beberapa peserta didik yang memiliki dan membawa sumber belajar baik itu LKS maupun buku Paket.
- f. Keterlibatan peserta didik dalam proses pelaksanaan tindakan I masih rendah,

peserta didik yang aktif baik itu proses presentasi, mengajukan pertanyaan maupun mnegajukan pendapat adalah peserta didik yang itu-itu saja.

Peneliti bersama-sama kolaborator berdiskusi untuk menerapkan solusi yang tepat terhadap kendala-kendala yang dialamu dalam proses penelitian, solusi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Dalam menyiapkan serta mempergunakan media seharusnya guru menyadari segala keterbatasan didalam kelas, sehingga guru harus melakukan persiapan terlebih dahulu agar media dapat digunakan semaksimal mungkin.
- b. Dalam mempersiapkan kartu pertanyaan dan kartu bingo, seharusnya peneliti lebih kreati dalam membuat pertanyaan yaitu dengan menyisipkan gambar, diagram ataupun tabel dalam kartu pertanyaan sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika melihat kartu pertanyaan.
- c. Guru harus mampu mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam penerapan metode permainan teknik bingo review baik itu dalam hal aturan permainan ataupun dalam hal tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik dalam proses permainan.
- d. Mendesain serta merencanakan cara pemilihan kartu dan mengisian kartu bingo dalam setiap siklusnya beragam dan dapat menarik perhatian peserta didik juga memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permainan dengan baik.
- e. Menginstruksikan setiap peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar sebelum proses pembelajaran berlangsung, sehingga ketika proses pembelajaran sumber belajar tersebut dapat digunakan. Guru juga harus melakukan bimbingan serta arahan dalam hal menggunakan sumber belajarn lain baik dari buku paket, LKS ataupun internet.
- f. Guru mengarahkan serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga tidak hanya salah satu peserta didik saja yang terlihat



aktif tetapi diharapkan semua peserta didik dapat terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Untuk lebih memotivasi peserta didik, maka guru memberikan reward bagi setiap peserta didik yang terlibat aktif baik bertanya maupun mengajukan pendapat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Menyusun langkah-langkah dalam metode permainan teknik bingo review sehingga dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkan aktivitas belajar yang mereka miliki. (2) Berkaitan dengan pertanyaan penelitian selanjutnya mengenai metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Metode yang dipakai bingo review yang diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga ikut berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Tahap selanjutnya adalah peserta didik mencari sumber lain selain dari buku teks dan LKS sebagai referensi. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mendapatkan informasi tambahan mengenai materi yang dibahas. Setiap kelompok diberi seperangkat kartu bingo dan kartu pertanyaan. Kemudian guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang menang untuk presentasi di depan kelas. Setelah itu, guru mempersilahkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab dan guru membimbing jalannya tanya jawab tersebut. Guru kemudian memberikan reward kepada kelompok yang menang dan memotivasi kelompok lain agar lebih baik pada pertemuan selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dan menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan datang. Pelaksanaan tindakan yang terakhir adalah kegiatan penutup, yaitu guru memberikan kesimpulan dan tambahan terhadap apa

yang disampaikan oleh peserta didik dan memberikan klarifikasi. (3) mengenai hasil penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik diperoleh data yang menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara bertahap dalam setiap siklusnya setelah guru menerapkan metode permainan teknik bingo review. (4) beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, diantaranya penggunaan media yang belum optimal, alokasi waktu yang terkadang diluar rencana lalu sulitnya mengkondisikan kelas agar kondusif, khususnya dalam proses metode permainan teknik bingo review. Adapun solusi yang dapat diberikan oleh peneliti agar kendala serupa tidak terjadi, diantaranya peneliti atau guru harus lebih tegas dalam mengatur kelas, bila perlu memberikan hukuman dan penghargaan kepada peserta didik agar memotivasi dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil temuan terdapat rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian ini: (1) Bagi guru; sebagai sumber informasi baru bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, terutama dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas dan pemecah permasalahan dalam KBM di kelas. (2) Bagi sekolah; penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. (3) Bagi peneliti selanjutnya; untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai metode permainan teknik bingo review yang dapat dijadikan acuan untuk guru, sekolah ataupun calon guru yang hendak melakukan kegiatan penelitian ataupun yang mengharapkan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

## REFERENSI

- Astuti, A.Y . (2010). *Kumpulan games cerdas dan kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Jenab, S. D. (2014). Penerapan Metode permainan bingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas di kelas xi ips 1 sman 17 garut). *Skripsi*. Pendidikan Sejarah UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Pertiwi, R. (2015). Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. *Skripsi*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanti. (2013). Implementasi Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-5 di SMAN 2 Banguntapan. *Skripsi Sarjana Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta*: Tidak diterbitkan.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wiraatmadja, R. (2002). *Pendidikan Sejarah Di Indonesia :Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung :Historia Utama Press.
- Wiyanarti, E. (2009). Model pembelajaran kontekstual dalam pengembangan pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 35