

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS

Aktivitas belajar bagi setiap orang dapat dilakukan dengan kegiatan membaca, mendengar, mencoba, mengamati, meniru, mengikuti aturan dan melalui pengalaman. Melalui belajar diharapkan manusia dapat merubah tingkah laku ke arah positif, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bias dan dari yang tidak pandai menjadi pandai. Dengan demikian, belajar merupakan kegiatan manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang baik dan bersifat berkelanjutan serta relatif tetap. Jika dilakukan di sekolah, maka akan ada perubahan positif serta kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar.¹

Para pakar pendidikan banyak merumuskan konsep belajar melalui pendekatan-pendekatan seperti *kognitivistik*, *behaviouristik* dan *konstruktivistik*. Di sekolah-sekolah, termasuk di SMP N 13 Bekasi, guru-guru banyak menerapkan ketiga pendekatan belajar tersebut.

¹ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung : Rosda Karya, 2001), h. 3.

Pendekatan belajar behaviouristik yang diutarakan Thorndike² menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa yang menghubungkan antara rangsangan (*stimulus*) dan tanggapan (*respon*). Stimulus dan respon tersebut dapat dilakukan dengan cara member latihan-latihan yang terus-menerus dilakukan oleh si pembelajar, sehingga menjadi terbiasa dan bisa. Hal senada juga dinyatakan Skinner bahwa harus ada penguatan (*reinforcement*) dari guru kepada si pembelajar agar hasil belajar yang diperoleh dapat memuaskan.

Pembelajaran IPS dengan pendekatan behaviouristik bila diterapkan dalam metode ceramah, diskusi dan permainan bingo yang berulang-ulang melalui siklus penelitian dapat meningkatkan hasil belajar yang diterapkan peneliti. Metode ceramah dapat membiasakan siswa menangkap informasi atau pengetahuan sebagai rangsangan untuk dapat menanggapi pertanyaan dari guru. Guru cenderung lebih aktif bertindak sebagai pengajar yang memindahkan pengetahuan kepada siswa-siswa.

Berbeda dengan pendekatan belajar behaviouristik, belajar dengan pendekatan konstruktivistik berarti belajar dengan cara menyusun pengetahuan dari pengalaman nyata, aktivitas yang kolaboratif, reflektif dan interpretasi. Guru

² <http://www.scribd.com/doc/8210451/Behavioristik-vs-Konstruktivistik-3> diunduh pada hari Selasa, 10 Februari 2009

sebagai pengajar berfungsi member motivasi dan menghargai pendapat-pendapat siswa yang berbeda.³

Vigotsky⁴ merancang pembelajaran konstruktivistik bahwa pembelajar dapat mengungkapkan hasil belajarnya melalui proses diskusi, menulis, membuat ilustrasi gambar atau membuat pendapat-pendapat sesuai pengetahuan yang telah dimiliki siswa atau yang baru diperolehnya.

Metode diskusi yang dipakai dalam penelitian ini berupaya menerapkan pendekatan pembelajaran konstruktivistik. Siswa-siswa berdiskusi dengan menjawab sebuah permasalahan yang diberikan guru dalam bentuk kelompok. Pada saat pembahasan diskusi, guru memimpin jalannya diskusi dimana siswa-siswa untuk semua kelompok terbuka dalam memberikan jawaban atau pendapatnya setelah berdiskusi. Bila ada perbedaan pendapat antarsiswa, maka guru dapat memberikan pendapat yang tepat. Sebenarnya konflik kognitif yang terjadi dalam diskusi itulah yang diharapkan dalam pembelajaran konstruktif. Siswa-siswa akan dapat melihat dan mendengar sendiri jawaban yang tepat dan kurang tepat.

Kunci memahami belajar dengan pendekatan kognitivistik adalah pengetahuan. Menurut para pakar pendidikan aliran kognitivistik, siswa dinyatakan

³ Trianto, Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 13.

⁴ <http://chrisna.blogdetik.com/2008/05/18/model-pembelajaran-konstruktivistik/> di unduh pada hari Selasa, 10 Februari 2009.

belajar bila memiliki kemampuan menambah dan menyelaraskan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Hal ini menunjukkan proses belajar secara kognitivistik. Gagne⁵ dalam kutipan Winkel menyatakan dalam proses belajar kognitif, ia membagi proses belajar menjadi delapan tipe, yakni:

- a. Belajar dengan isyarat (*signal learning*),
- b. Belajar dengan rangsangan dan tanggapan (*stimulus and repon*),
- c. Belajar menghubungkan atau merantailkan (*chaining*),
- d. Belajar secara verbal (*asosiasi verbal*),
- e. Belajar membedakan (*discrimination*),
- f. Belajar melalui konsep (*concept learning*),
- g. Belajar membuat dalil (*rule learning*) dan
- h. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*).

Hirarki belajar juga dikemukakan Gagne⁶ melalui Shadiq, bahwa ada prasyarat pengetahuan, maksudnya sebelum siswa mengetahui dan menguasai pengetahuan atau informasi yang baru akan dipelajari, terlebih dahulu siswa harus mengetahui dan menguasai pengetahuan sebelumnya yang sederhana. Dalam

⁵ W.S. Winkel, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta : Media Abadi, 2004), hh. 101-109.

⁶ Fadjar Shadiq, Hirarki Belajar : Suatu Teori dari Gagne, (Pelangi Pendidikan Edisi 4 Vol.1, 2001), hh.51-53.

penelitian ini, peneliti membawakan materi tentang Indonesia pada masa Hindu-Budha. Maka hirarki belajarnya, peneliti terlebih dahulu memberikan konsep tentang perbedaan agama Hindu dan Budha agar siswa-siswa mengerti. Setelah itu baru menjelaskan proses masuk dan perkembangannya di Indonesia. Jadi urutan kronologis materi tampak dalam penjelasan materinya.

Lebih lengkap lagi, Gagne⁷ sebagaimana dikutip Sunaryo menguraikan aspek-aspek rangkaian proses belajar kognitif dalam kelas sebagai berikut:

- a. Memperoleh perhatian (*gaining attention*),
- b. Informasi peserta didik pada tujuan (*informing the learner of the objective*),
- c. Prasyarat daya ingat sebagai prasyarat belajar (*stimulating recall of prerequisite learning*),
- d. Menyajikan materi baru (*presenting new material*),
- e. Menyediakan bimbingan belajar (*providing learning guidance*),
- f. Menyatakan pencapaian hasil belajar (*electing performance*),
- g. Menyatakan umpan balik sebagai ketepatan (*providing feedback about correctness*), dan

⁷ Wowo Sunaryo Kuswan, Yayat dan Sriyono, Model Pendidikan, Strategi, Metode, Gaya (<http://www.wowowsk.com/artikel/kurpem-model.php>), di unduh pada hari Selasa, 19 Februari 2008 pukul 15:08 WIB.

- h. Penambahan ingatan dan daya ingat (*enhancing retention and recall*).

Maka dalam proses pembelajaran kognitif Gagne, siswa tingkat SMP sudah mampu belajar secara verbal, memberikan tanggapan, mampu membedakan dan menghubungkan konsep-konsep sederhana. Pengetahuan dasar (awal) para siswa menjadi hal utama yang perlu diketahui guru sebelum memberikan proses penyampaian pengetahuan yang baru.

Belajar secara kognitif juga tidak boleh mengabaikan perkembangan fisik dan psikis siswa-siswa. Piaget⁸ membagi empat tahap perkembangan berpikir, yakni:

- 1) *Periode Sensori Motori* (usia 0-2 tahun); pada prosesnya, anak dapat melakukan gerakan akibat langsung (spontan) dari rangsangan yang diterima.
- 2) *Periode Pra-Operational* (usia 2-7 tahun); pada tahap ini, anak dapat menerima pengetahuan melalui indera-indera tubuh yang bekerja.
- 3) *Periode Operational Concrete* (usia 7-11 tahun); anak pada fase ini sudah mampu berpikir melalui pengalaman yang diterimanya.
- 4) *Periode Operational Formal* (usia 11-15 tahun); selanjutnya anak sudah dapat berpikir secara abstrak dan mengemukakan pendapatnya.

⁸ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2007), hh.87-89.

Siswa-siswa SMP kelas VII, umumnya berusia 12 tahun dan termasuk ke dalam periode operasional formal. Periode ini juga merupakan periode transisi, artinya mereka termasuk usia remaja, dari anak-anak menuju dewasa disertai dengan perubahan pola pikir dan fisik. Trianto memaparkan periode ini sebagai berikut:

“Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget ini, sebagai contoh untuk peserta didik pada usia rentang 11-15 tahun berada pada taraf perkembangan operasi formal. Pada usia ini yang perlu dipertimbangkan adalah aspek-aspek perkembangan remaja. Dimana remaja mengalami tahap transisi dari penggunaan operasi konkrit ke penerapan operasi formal dalam bernalar. Remaja mulai menyadari keterbatasan pemikiran mereka dimana mereka mulai bergelut dengan konsep-konsep yang ada di luar pemikiran mereka sendiri.”⁹

Penyajian materi dan kualitas belajar dalam aspek kognitif, patut pula diperhatikan. Ausubel mengemukakan *Teori Belajar Bermakna*, bahwa dalam proses belajar kognitif, guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar bermakna, sehingga materi yang baru dapat terhubung dengan yang lama dan dapat berarti bagi pengetahuan awal siswa.¹⁰ Dengan demikian, materi akan bermakna jika informasi yang akan dipelajari siswa dikembangkan berdasarkan struktur pengetahuan awal yang dimiliki siswa dan dapat mengkaitkannya dengan informasi yang baru.

⁹ Trianto. *Op.Cit.*, h. 16.

¹⁰ *Teori Belajar*, (<http://neozonk.blogspot.com/2008/02/teori-belajar.html>), di unduh pada hari Kamis 6, Maret 2008 pukul 12:43 WIB.

Keluaran atau hasil belajar kognitif mengharapkan siswa dapat mengetahui, memahami, menerapkan, menggabungkan dan menganalisa serta menarik kesimpulan dari materi-materi yang disajikan guru menurut pada taksonomi ranah kognitif Bloom.¹¹

Senada dengan Bloom, van Parreren menyatakan hasil belajar kognitif siswa dapat ditinjau melalui kemampuan menghafal, mengetahui, menangkap arti kata, memecahkan masalah dan yang terpenting menyadari keutamaan belajar.¹² Khusus siswa-siswa SMP kelas VII, tingkatan kognitif hasil belajar dapat dilihat mulai dari kemampuan mengetahui (C1), memahami (C2) dan menerapkan(C3).

Mergel melihat hasil belajar kognitif siswa bila mampu menyerap dan menyimpan pengetahuan lama dan baru ke dalam memori jangka panjangnya.¹³ Artinya, pengetahuan atau informasi yang penting-penting dapat bertahan lama dalam memori jangka panjang (*long term memory*), bukan seketika saja dalam memori jangka pendek (*short term memory*).¹⁴ Bagi siswa-siswa SMP, mencoba mengingat-ingat materi IPS yang telah dipelajari ketika SD tentu masih tersimpan

¹¹ Norah Morgan dan Juliana Saxton, Teaching Question & Learning, (London-New York : Routledge, 1991), h.9.

¹² W.S. Winkel, Op.Cit., hh. 84-100.

¹³ Wowo Sunaryo Kuswan, Yayat dan Sriyono, Model Pendidikan, Strategi, Metode, Gaya (<http://www.wowowsk.com/artikel/kurpem-model.php>), di unduh pada hari Selasa 19 Februari 2008 pukul 15:08 WIB.

¹⁴ Sri Estiwuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Depdikbud, 1989), hh.69-72.

di dalam memori jangka panjang, sehingga ketika ada pengetahuan baru, maka dapat disimpan-tambahkan ke dalam memori jangka panjang.

Perlu diungkapkan pula bahwa hasil belajar kognitif menurut Gagne¹⁵ mencakup kemampuan siswa untuk:

- 1) mengkomunikasikan pengetahuan yang dimiliki siswa secara verbal (*Verbal Information*);
- 2) menguasai dan membedakan konsep serta mampu memecahkan masalah (*Intellectual Skill*);
- 3) menyikapi sesuatu dengan tepat (*Attitude*);
- 4) mengembangkan proses berpikir kognitif (*Cognitive Strategy*);
- 5) menggerakkan kecepatan dan ketepatan anggota tubuh (*Psycomotor*).

Maka hasil belajar kognitif mampu memberikan perubahan yang hendak dicapai siswa setelah mengalami suatu pengalaman belajar berupa kemampuan mengetahui, mengingat dan memahami pengetahuan baru setelah siswa memiliki pengetahuan sebelumnya untuk disimpan dalam memori jangka panjang.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)¹⁶ yang tertera dalam Model Pembelajaran

¹⁵ *Ibid.*, hh. 111-117.

Terpadu IPS, menyatakan bahwa ada kesatuan dan keterpaduan dari masing-masing disiplin ilmu sosial seperti Sejarah, Ekonomi, Geografi, Sosiologi dan Hukum.

Somantri¹⁷ menyatakan ada perbedaan antara Ilmu-ilmu Sosial (*social science*) dengan IPS (*social studies*). IPS menurutnya terdiri dari bahan-bahan pilihan disiplin ilmu sosial yang disederhanakan dan diatur secara ilmiah untuk kepentingan tujuan pendidikan. Berbeda dengan ilmu-ilmu sosial dimana setiap disiplin ilmunya mengkhususkan studinya dan terpisah dalam mempelajarinya, walaupun masih ada keterkaitan.

Membelajarkan siswa dengan mata pelajaran IPS pada tingkat SMP, guru harus membantu siswa agar bisa berinteraksi dengan lingkungannya. Bahasa yang digunakan guru harus dapat dipahami siswa dan mudah dicerna sesuai cara berpikir siswa. Kemudian materi IPS juga disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, isu-isu nasional dan internasional yang sedang terjadi sehingga bersifat kontemporer dan terkini (*factual*). Hal yang utama adalah siswa merasa terlibat dalam proses belajar.

Erat kaitannya dengan KTSP IPS 2006, maka pola pembelajaran IPS di SMP Negeri 13 sudah dalam bentuk terpadu. Artinya materi-materi IPS tidak lagi

¹⁶ Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nasional, Model Pembelajaran Terpadu IPS, (<http://www.Puskur.net/si/smp/pengetahuansosial.php>.) di unduh pada hari Selasa 19 Februari 2008 pukul 15:47 WIB, Jakarta : Depdiknas, 2006, h.7.

¹⁷ Muhammad Numan Somantri, Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS, (Bandung : Rosda Karya, 2001), h.72.

berupa materi-materi ilmu-ilmu sosial yang terpisah, walaupun masih tampak ciri-ciri tiap disiplin ilmu sosialnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa-siswa kelas VII dapat berpikir menyeluruh dan peka terhadap lingkungan dan kondisi sosial disekitarnya.

Mengarah pada hasil belajar kognitif, maka hasil belajar siswa kelas VII terhadap mata pelajaran IPS diupayakan untuk memperoleh:

- 1) Kemampuan mengetahui dan mengingat fakta-fakta baru sehingga mampu menambah pengetahuan sosial yang telah dimiliki siswa sebelumnya,
- 2) Keterampilan memahami materi IPS secara awet dalam ingatan siswa,
- 3) Keaktifan berinteraksi dalam berdiskusi kelompok, serta
- 4) Peningkatan nilai-nilai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dapat melampaui KKM 62.

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat penilaian tes tertulis dalam bentuk pre-test dan post-test.¹⁸ Ditambahkan pula selain ranah kognitif, penilaian juga dimungkinkan untuk ranah psikomotor dan afektif dengan melihat keaktifan siswa dalam menjawab soal dan berdiskusi dengan teman kelompok.

¹⁸ Omar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), h.161.

2. Hakikat Metode Ceramah, Diskusi dan Permainan Bingo dalam Pembelajaran IPS

a. Hakikat Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan bentuk pembelajaran yang sudah ada sejak zaman Yunani Kuno. Istilah asing metode ceramah adalah *lecture*, berasal dari bahasa Latin yaitu *lego*, artinya membaca. Pada praktik di kelas, seorang guru atau pengajar pasti mau tidak mau harus membaca terlebih dulu materi yang akan diajarkan sebelum disampaikan kepada siswa. Sebaliknya siswa juga harus membaca terlebih dulu materi yang akan disampaikan guru sehingga siswa mendapat pemahaman yang jelas ketika guru menerangkan materi di kelas.

Ceramah sebagai sebuah metode dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.¹⁹

Kelemahan mutlak dari metode ceramah adalah siswa cenderung pasif dalam mengembangkan potensi, pemikiran dan kreativitas belajarnya. Guru lebih aktif dalam mentransfer ilmunya kepada siswa, sedangkan siswa cenderung menerima

¹⁹ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h.145.

penjelasan dan materi dari gurunya. Selain kelemahan-kelemahan, menurut Wahab²⁰, ada pula keuntungan-keuntungan dari metode ceramah, yakni:

1. Lebih ekonomis dalam hal waktu di kelas, sebab metode ini membawa gagasan guru langsung pada masalah/fokus.
2. Metode tersebut memberi kemungkinan kepada guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan dan kearifannya sebab dengan itu siswa tidak perlu menggunakan metode “coba dan salah”.
3. Dengan metode ini memungkinkan guru meliputi jumlah siswa yang besar dan bila diperlukan meliputi bahan ajar yang luas.
4. Guru dapat menyajikan pengetahuan yang tidak ditentukan siswa dalam tugas membaca atau dalam pengalaman umum siswa.
5. Jika metode ini digunakan oleh guru yang tepat, maka metode diluar dugaan akan dapat menstimulasi dan meningkatkan keinginan belajar siswa dalam bidang akademik.
6. Metode ini dapat membantu mengintrodusir topik baru dengan menyediakan latar belakang bahan yang akan diperlukan siswa dalam belajar lebih lanjut.

²⁰ Adul Aziz Wahab, Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (Bandung: Alfa Beta, 2007), hh. 89-90.

7. Dapat menumbuhkan pengajaran team, atau tindak lanjut kelompok kecil yang dapat membantu siswa belajar dari ceramah itu sendiri.
8. Metode ini juga dapat menguatkan bacaan dan belajar siswa dari berbagai sumber lain.

Metode ceramah akan lebih tepat digunakan ketika guru IPS hendak mengajarkan materi yang sama sekali baru. Gunanya agar siswa mengetahui, paling tidak garis besar atau pemahaman dalam proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran IPS dengan penggunaan metode ceramah, diskusi dan Bingo diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan berupa penjelasan materi, pembahasan hasil diskusi dan jawaban soal Bingo diakhiri dengan memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.

b. Hakikat Metode Diskusi

Siswa-siswa dinyatakan melakukan kegiatan diskusi di kelas apabila terjadi komunikasi yang interaktif antara materi yang disajikan guru dengan teman-teman satu kelompok atau antar kelompok. Suasana kelas tentu akan antusias jika diskusi disajikan secara menarik dan dianggap belum pernah ada dalam benak siswa terhadap suatu pembelajaran di kelas. Diskusi sebenarnya merupakan metode yang sulit. Terlebih dahulu siswa harus mempunyai pengetahuan untuk dapat membicarakan atau memperbincangkan materi yang sedang di bahas. Fungsi dari

metode diskusi menurut Djamarah²¹—sekaligus keuntungan dari metode diskusi—adalah siswa mampu:

- 1) Memecahkan masalah; artinya siswa diminta untuk menjawab soal-soal materi diskusi yang diberikan oleh guru;
- 2) Mengembangkan keterampilan berkomunikasi; artinya tiap-tiap siswa dalam suatu kelompok diskusi dapat aktif berbicara dengan baik;
- 3) Berpikir logis dalam mengemukakan pendapat;
- 4) Mengembangkan dan mengubah sikap ke arah yang membangun (konstruktif);
- 5) Menyadari adanya pandangan atau pendapat-pendapat yang berbeda; dan
- 6) Mempertahankan atau mengembangkan pendapat-pendapatnya.

Sedangkan kelemahan dari metode diskusi adalah :

- 1) tidak semua topik dapat dijadikan bahan diskusi, hanya yang bersifat problematis saja;
- 2) akan membutuhkan waktu yang banyak jika diskusi dikaji secara mendalam;
- 3) sulitnya menentukan batas luas atau kedalaman uraian dalam diskusi; dan

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), h.236-237.

- 4) tidak semua siswa dapat mengeluarkan pendapat atau berbicara dalam berdiskusi karena ada siswa yang pemalu dan pemberani.

Jenis diskusi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah diskusi kelompok kecil²². Pada diskusi ini, siswa-siswa terbagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-7 siswa. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dalam materi pembelajaran. Setiap kelompok dapat memecahkan masalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok dan pembahasannya dipimpin oleh guru.

c. Hakikat Permainan Bingo IPS

Model pembelajaran yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah permainan Bingo.²³ Awalnya, permainan ini bukan berasal dari Indonesia, melainkan berkembang di wilayah Eropa dan Amerika. Permainan ini identik dengan dengan angka-angka dan kosakata yang disajikan dalam kotak-kotak kuadrat.

Di Indonesia, permainan Bingo bisa dikatakan sama dengan kuis Tak Tik Boom yang pernah ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta. Kuis tersebut dibawa oleh Dede Yusuf pada era tahun 1990-an.²⁴ Namun ada perbedaan

²² Wina Sanjaya, Op.Cit., h.153.

²³ <http://www.wikipedia-berbahasaindonesia.bingo.html>. Di unduh pada hari Selasa, 19 Februari 2008 pukul 14:59.

²⁴ http://selebriti.kapanlagi.com/helmy_yahya/ di unduh pada hari Selasa, 10 Februari 2009.

antara permainan Bingo dengan kuis Tak Tik Bom yaitu 1) dilihat dari media, Kuis Tak Tik Boom menggunakan media monitor-monitor televisi sedangkan Bingo cukup menggunakan media kertas dan pulp saja; 2) Kuis Tak Tik Boom dimainkan paling banyak 3 peserta, sedangkan peserta dalam permainan Bingo tidak terbatas.

Fitzpatrick sebagaimana dikutip Subarwati mengemukakan bentuk permainan Bingo sebagai berikut:

“Permainan Bingo merupakan suatu permainan yang menggunakan kartu dan di kartu tersebut ditulis dengan kelompok kata, kemudian seseorang membacakan kata tersebut secara acak dan setiap pemain menyilang kata yang sesuai apakah kata tersebut terdapat pada kartunya. Pemenangnya adalah pemain yang telah menyilang lima kata dalam satu baris baik mendatar, menurun maupun secara diagonal.”²⁵

Jika Fitzpatrick menggunakan kata-kata, Subarwati juga mengutip Claire yang menjelaskan bahwa Bingo dapat dimainkan dengan menggunakan huruf, angka, kata-kata benda, sifat, kerja, sinonim, antonim, pertanyaan dan jawaban.²⁶

Lebih lanjut Claire menjelaskan strategi permainan Bingo dengan menggunakan kosakata.²⁷ Namun disini peneliti akan menerangkannya dengan

²⁵ Agnes Subarwati, Pengaruh Penggunaan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Kosakata Siswa Kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta, (Jakarta : FBS UNJ, 2003), h. 14.

²⁶ Ibid., h. 12.

²⁷ Elizabeth Claire, ESL Teachers Holiday Activities Kit, (New York : 1990), h. 5.

menggunakan angka agar mudah dipahami bagi pemula. Langkah-langkah permainan Bingo adalah sebagai berikut:

- 1) Tiap pemain membuat kotak Bingo di sehelai kertas atau karton terdiri dari 5 kolom 5 baris.
- 2) Tiap pemain memasukkan angka 1-25 (sesuai jumlah kotak) secara acak ke dalam kotak-kotak tersebut. Tentu tiap pemain meletakkan angka secara berbeda-beda.
- 3) Setelah itu secara bergantian tiap pemain menyebutkan satu angka. Lalu lingkari atau tandai dengan tanda apa saja.
- 4) Lakukan secara bergiliran antar tiap pemain hingga ada yang membuat tanda secara vertikal atau horisontal, lalu teriakan “BINGO!!!”. Lakukan terus hingga semua kotak dapat terisi penuh dan mendapatkan pemenangnya.

Silberman²⁸ juga mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan permainan Bingo di sekolah-sekolah dapat membantu siswa untuk mengingat, memahami dan mengulas kembali (*review*) materi yang telah dipelajari dan menyimpannya ke dalam memori (*how to make learning unforgettable*).

²⁸ Melvin L. Silberman, Active Learning 101 Strategies To Teach Any Subject, (Massachussets : Allyn & Bacon, 1996), h. 156.

Gambar 1. Kotak Bingo Angka

7	4	12	8	19
10	21	16	2	13
5	18	9	15	22
23	1	20	25	3
14	6	24	11	17

Peneliti menghendaki permainan Bingo dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS. Cara dan langkah-langkah permainan diselaraskan dengan jumlah siswa, waktu yang tersedia, isi materi dan tujuan pembelajaran. Namun aturan baku tetap dijalankan. Modifikasi permainan dilakukan dengan menggunakan desain pertanyaan dan jawaban secara perorangan, kelompok atau berpasangan. Berikut adalah contoh modifikasi permainan Bingo dalam pembelajaran IPS:

- Guru membagi kelas menjadi 6-8 kelompok;
- Tiap kelompok diberi satu kotak Bingo (kolomxbaris) 3x3, 4x4 atau 5x5.
- Jumlah kotak menandakan jumlah soal (9/16/25 soal)
- Guru menyuruh tiap siswa memasukkan angka secara acak ke dalam kotak secara berbeda-beda pula.

- e. Guru mengkondisikan tiap kelompok untuk menyimak nomor soal yang diacak dan yang akan dibacakan.
- f. Jawaban soal ditulis diluar kotak pada tempat isian yang sudah disediakan.
- g. Guru memberi waktu beberapa detik bagi siswa untuk menjawab soal, jika sudah diisi langsung dibahas jawabannya tiap soal.
- h. Bagi kelompok yang menjawab benar maka berilah tanda **O** bila salah berilah tanda **X**.
- i. Guru terus membacakan nomor soal dan membahas langsung jawabannya hingga ada kelompok yang membuat kumpulan **O** dalam satu baris atau kolom. Lalu teriakan “BINGO!!!”
- j. Lakukan hingga soal habis dan mendapatkan kelompok pemenangnya.

Gambar 2. Lembar Bingo IPS

LEMBAR BINGO IPS												
Nama :	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td></tr> </table>											
Kelompok:												
Jawaban												
1..... 6.....												
2..... 7.....												
3..... 8.....	<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Benar</td> <td style="text-align: center;">Bingo</td> <td style="text-align: center;">Nilai</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;">+ =</td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </table>			Benar	Bingo	Nilai		+ =				
Benar				Bingo	Nilai							
				+ =								
4..... 9.....												
5.....												

Disamping cara-cara permainan, ada juga kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran Bingo, yakni:

Kelebihan permainan Bingo:

- a. Dapat melatih siswa untuk bersikap jujur;
- b. Melatih kekompakkan dan kerja sama antar siswa;
- c. Melatih daya ingat pengetahuan siswa.

Kelemahan permainan Bingo:

- a. Adanya peluang bagi siswa untuk berbuat curang;
- b. Nilai siswa yang aktif dan pasif menjadi sama;
- c. Ditentukan oleh faktor keberuntungan siswa dalam mengisi angka-angka secara acak dalam kotak.

Peneliti menghendaki bahwa penelitian tindakan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan model permainan Bingo dapat mengaktifkan kognisi siswa, hubungan antar siswa dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini tentu disertai antisipasi terhadap siswa-siswa yang berlaku curang dan tidak tertib dengan memberikan hukuman berupa pengurangan nilai ataupun dihentikan dari permainan. Penilaian tertinggi diberikan untuk kelompok yang mampu menjawab semua soal dengan benar dan membuat "*Bingo*".

B. Penelitian Relevan

Belum adanya penelitian baik tesis maupun disertasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini hanyalah berupa skripsi yang ditulis oleh Agnes Subarwati pada tahun 2003 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Bingo terhadap hasil belajar kosakata siswa kelas III SD. Metode yang digunakan adalah metode eksperimental dengan desain pre-test dan post-test. Penelitian ini dilakukan sejak bulan Maret 2003 yang melibatkan 80 siswa kelas III SD sebagai sampel. Kelas III-D terdiri dari 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-E terdiri dari 40 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian untuk memperoleh data yang digunakan berupa tes hasil belajar kosakata. Hasil uji coba tes yang diperoleh adalah $r_{hitung}=0,90$ dan $r_{tabel}=0,312$, dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$. Teknik analisis data yang digunakan adalah t-tes dengan taraf nyata signifikan 0,05 ($\alpha=0,05$).

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar kosakata siswa dengan permainan Bingo diperoleh nilai rata-rata 80 dan hasil belajar kosakata siswa dengan metode konvensional diperoleh rata-rata 68,525. Untuk mengetahui tentang perbedaan hasil belajar kosakata siswa dengan permainan Bingo (X) dengan hasil

belajar kosakata siswa dengan metode konvensional (Y) peneliti menggunakan uji-t antara X dan Y terdapat perbedaan yang signifikan ($\alpha=0,05$) dengan derajat kebebasan (dk) 78, t_{hitung} sebesar 4,345 dan t_{tabel} sebesar 1,99. Dengan demikian $t_{hitung} 4,345 > t_{tabel} 1,99$ yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_1) diterima. Ini berarti permainan Bingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta.