

PENGARUH METODE PERMAINAN BINGO TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN MATERI PPKN KELAS IV SDN SUMOKEMBANGSRI SIDOARJO

Dinar Hapsari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dinar.hapsari@yahoo.com)

Vicky Dwi Wicaksono , S.Pd, M.Pd

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode permainan bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKN kelas IV SDN Sumokembangsri Balongbendo Sidoarjo. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *quasi eksperimen*. Ciri dari *quasi eksperimen* yaitu pemilihan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan secara random. Penelitian ini dilakukan dengan cara pemberian *pretest*, perlakuan, dan *posttest* pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Populasi dan sampelnya adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sumokembangsri Balongbendo Sidoarjo. Data didiperoleh dengan cara menggunakan teknik tes yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan pada perhitungan Uji-t didapatkan hasil dengan $t_{tabel} 2,2024$ sedangkan $t_{hitung} 2,368$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode permainan bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn.

Kata Kunci: *Metode Permainan Bingo, PPKn, Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia*

Abstract

The purpose of this study is to determine whether the influence of the use of bingo game method of motivation and understanding of material class IV State Elementary School SDN Sumokembangsri Balongbendo Sidoarjo. This study included experimental research using quasi experimental design. The characteristics of the experimental quasi are the selection of control and experimental classes performed randomly. This research was conducted by giving pretest, treatment, and posttest on control class and experiment class. Population and sample are all students of grade IV SDN Sumokembangsri Balongbendo Sidoarjo. Data were obtained by using test techniques performed on the control and experimental class. Based on the calculation of T-Test obtained results with $t_{table} 2.2024$ while $t_{count} 2.368$, then $t_{count} > t_{table}$. It was concluded that the influence of the use of bingo game method on the motivation and understanding of PPKn material.

Keywords: *Bingo Game Method, Civics Tribal Diversity in Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah pola pikir suatu individu melalui metode – metode yang ada dan usaha yang dilakukan pendidik secara sadar dan terencana guna untuk pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui pengajaran dan pelatihan dalam suatu usaha memanusiakan manusia muda menuju kedewasaan. Ahmad Sultho dalam Refleksi Pemikiran Pendidikan Michel Foucault (2016:77) mengatakan bahwa pendidikan yang sebenarnya adalah proses pembebasan dengan jalan memberikan peserta didik suatu kesadaran, kemampuan, kemandirian, atau memberikan kekuasaan kepadanya untuk menjadi individu. Berdasarkan paparan di atas dapat diartikan bahwa pemberian kebebasan ini dapat dilakukan melalui proses partisipasi dalam kehidupan masyarakat yang berbudaya. Selain itu pendidikan memberikan kesempatan yang sama bagi semua orang untuk berkembang. Proses pembelajaran bisa berhasil karena tidak lepas dari peran guru, karena guru adalah satu

diantara komponen yang terpenting dalam pencapaian keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tugas utama dari seorang guru adalah untuk mendidik, memberikan pengajaran, membimbing jika ada kendala, dan mengarahkan jika kurang sesuai prosedur, melatih, menilai dan mengevaluasi anak didiknya. Maka dari itu guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran sehingga siswa dapat terpusat pada materi yang diajarkan. Selain itu guru dituntut untuk merancang pembelajaran secara efektif. Sebab itu guru perlu untuk merencanakan terlebih dahulu Rancangan Persiapan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan kurikulum yang sudah ditentukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan. Sebab kurikulum memberi gambaran bahwa kegiatan dan pengalaman anak di sekolah harus betul - betul direncanakan, karena arti dari kurikulum adalah *a plan for learning* Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar banyak macamnya, antara lain adalah PPKn. Pelajaran PPKn ini merupakan pelajaran

yang difokuskan untuk membentuk karakter pada diri anak dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan sikap kebangsaan agar menjadi manusia yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Namun pada faktanya generasi saat ini jauh dari apa yang diharapkan. Terlihat dari masih banyak anak – anak di sekitaran lingkungan sekitar yang melakukan penyimpangan. Pada penelitian kali ini peneliti memfokuskan pada pembelajaran yang berbasis k13 sehingga peneliti memilih sekolah yang sudah menggunakan kurikulum tersebut dan menemukan sekolah yang cocok, yaitu SDN Sumokembangsri 1 yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

Dengan hasil bincang-bincang dengan guru kelas IV SDN Sumokembangsri I dengan jumlah siswa 40 pada kelas IV dan dengan KKM di tetapkan sekolah yaitu 65. Melihat keadaan ini maka peneliti ingin meningkatkan motivasi dan pemahaman materi pada siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn. Upaya perbaikan dirasa perlu karena motivasi belajar dan hasil belajar sangat mempengaruhi ketuntasan belajar dan kenaikan kelas siswa. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba memberikan alternatif penggunaan sebuah metode yang diharapkan mampu menarik motivasi siswa dalam belajar dan terjadi peningkatan hasil belajar melalui metode permainan bingo. Metode permainan ini merupakan jenis pembelajaran yang dipadukan dengan permainan dan diterapkan ketika siswa jenuh di tengah pembelajaran. Tujuan di berikannya permainan ini adalah untuk menjadikan siswa lebih waspada dan memperhatikan sajian materi yang dikemas dalam permainan Bingo. Bingo merupakan metode pembelajaran yang melibatkan permainan, melibatkan aturan permainan, melibatkan alat bantu berupa kartu bingo dan kartu pertanyaan, serta melibatkan peran siswa di dalamnya. Menurut Silberman (2012:265) bingo merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika siswa dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal maka kelompoknya menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. Metode permainan Bingo adalah salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas. Dengan pemberian metode ini peserta didik diberikan suatu permasalahan yang nantinya akan dipecahkan melalui permainan Bingo. Selain itu dengan pemberian permainan di tengah pembelajaran dapat meningkatkan keantusiasan yang berdampak pada keaktifan siswa di kelas. Pemberian metode ini juga membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi dan menghafal hal penting yang ada dalam materi pembelajaran.

Keberhasilan penerapan penggunaan metode yang serupa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Restu Pertiwi (2015) dengan judul “

Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar” dengan kesimpulan Penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa yang meningkat 19,2%, berdasarkan data diperoleh rata rata presentase aktivitas belajar matematika siswa yaitu sebesar 66%, dan rata rata presentase aktivitas belajar matematika siswa pada siklus II sebesar 85,20%. Penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari rata rata hasil belajar siswa siklus I yaitu 79,30 sedangkan rata rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 87,63. Rata rata nilai siklus II mengalami peningkatan siklus sebelumnya. Selain itu, pada siklus II nilai terendahnya adalah 69,44 dan sudah tidak ada lagi siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena belajar matematika jadi tidak membosankan tetapi justru menyenangkan dan menantang, dimana matematika menjadi permainan bukan pekerjaan atau tugas. Siswa juga lebih tertarik karena dengan permainan siswa dapat termotivasi untuk bersaing sehat terhadap teman temannya.

Dengan penelitian yang pernah dilakukan maka dapat disimpulkan jika pembelajaran yang menyenangkan dapat menimbulkan daya tarik siswa dalam materi pembelajaran yang disampaikan. Jika sudah muncul ketertarikan terhadap materi maka akan menjadikan siswa mudah dalam memahami materi dan berdampak pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar pada siswa. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan Bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV SDN Sumokembangsri I Sidoarjo.

Pembelajaran PPKn Merupakan kegiatan yang sudah dirncanakan guru dengan matang yang ditujukan untuk mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik lagi. Darsono, (2000: 24). Pembelajaran memiliki ciri – ciri dimana merupakan merupakan usaha sadar dan disengaja oleh guru, yang mengharuskan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilakukan, dan ketika pelaksanaannya harus terkendali, yang dimaksud terkendali adalah dalam hal isi, waktu, proses ataupun hasil akhirnya. Pembelajaran sebagai suatu kegiatan memiliki arti suatu aktivitas pendidik ke peserta didik yang tersusun secara sistematis, sehingga menimbulkan dampak positif bagi peserta didik. Ditandai dengan perubahan perilaku pada siswa ke arah yang lebih baik. Pada saat ini seorang guru dituntut untuk mengaitakan komponen yang tersedia untuk mencapai tujuan yang sudah dirancang jauh sebelum proses pembelajaran dilakukan. Tujuan pembelajaran

yang sudah disusun dapat tercapai jika pembelajaran terjadi dengan efektif dan terstruktur.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pendidikan yang melatih kemampuan agar dapat berfikir kritis dan rasional serta kreatif seorang warga negara demi menjadi warga negara yang baik. Baik dalam arti paham akan tanggung jawab yang seharusnya ia lakukan dan mampu ikut serta dalam kehidupan yang ada di masyarakat. Dengan bertindak secara caerdas dan memiliki rasa tanggung jawab dalam melakukan tindakan yang ada. Dengan adanya ini diharapkan mampu untuk terciptanya kehidupan berbangsa dan bernegara yang sesuai dengan karakter Pancasila. Depdiknas (2006;49)

Dari paparan di atas di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang ditujukan untuk mendidik warga negara yang kreatif dan selalu berfikir kritis terhadap segala bentuk isu tentang kewarganegaraan yang dalam penyelenggaraannya harus menjunjung tinggi rasa demokratis.

Tujuan dari pembelajaran PPKn adalah untuk menciptakan masyarakat yang cerdas secara sosial maupun spiritual dengan rasa tanggung jawab yang besar, memiliki rasa bangga terhadap Indonesia dan selalu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat maupun kehidupan bernegara, serta menciptakan warga negara yang cinta bumi pertiwinya.

Tujuan umum PPKn adalah mendukung keberhasilan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur. Sedangkan tujuan PPKn secara khusus adalah membentuk moral yang sesuai iman dan perintah Tuhan Yang Maha Esa agar ketika berperilaku dapat mencerminkan apa yang diharapkan, yaitu sikap yang mengedepankan rasa kemanusiaan yang adil dan beradab serta perilaku yang mendukung persatuan bangsa yang terdiri dari beraneka ragam budaya. Sehingga apabila ada perbedaan dapat diselesaikan secara musyawarah mufakat demi tercapainya suatu keadilan yang sesuai dengan sila Pancasila ke 5.

Dari paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan PPKn bertujuan untuk menciptakan manusia yang berbudi pekerti luhur, yang patuh terhadap ajaran agama serta memiliki sifat yang adil dan beradab dan mampu mengamalkan sesuai dengan sila Pancasila.

Pembelajaran PPKn merupakan kegiatan yang pada intinya membantu siswa untuk dapat belajar dengan baik dan membentuk menjadi warga yang berkarakter patuh terhadap norma dan berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945. Pada pembelajaran PPKn terdiri dari beberapa aspek salah satu diantara aspek tersebut adalah ilmu pengetahuan, maka perlu adanya pemberian konsep dasar tentang wawasan nusantara dan bagaimana perilaku yang demokratis yang benar dan terarah. Apabila salah atau

kurang tepat dalam pemberian konsep dasar dan wawasan nusantara maka akan berakibat pada pola pikir dan perilaku pribadi seseorang yang berpengaruh pada langkah berikutnya dalam kehidupan bermasyarakat. Pentingnya pendidikan PPKn menurut Djahiri, Dasim Budimansyah dan Sapriya (2012:1) yaitu PPKn mempunyai andil dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Ada tiga faktor utama pendidikan PPKn yaitu:

- a. Secara Kurikulum dirancang bagi individu untuk menjadi warga negara yang memiliki akhlak mulia dan berkarakter sesuai dengan Pancasila. Memiliki tanggung jawab yang tinggi, cerdas dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan.
- b. Secara Teoritis memuat dimensi – dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor.
- c. Secara Programik yang menekankan di isi yang dimana unsur nilai dan pengalaman belajar yang diwujudkan di kehidupan bermasyarakat, karena ini bagian dari tindak lanjut dari ide, konsep, nilai, moral Pancasila yang mengharuskan masyarakat untuk berperilaku demokratis dan selalu membela negara.

Dari paparan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu dengan pemberian pembelajaran PPKn tidak hanya sekedar menyalurkan ilmu namun harus sampai pada tahap praktik di lapangan yang pemberiannya harus sesuai dengan porsi siswa pada saat ini dan masa yang akan datang.

Metode merupakan strategi guru untuk siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang memiliki tujuan agar selama pembelajaran berlangsung siswa tertarik dengan materi yang sedang diajarkan. Jika antusiasme siswa tinggi maka pembelajaran dikatakan berhasil begitupun sebaliknya. Dalam kegiatan pembelajaran metode diperlukan bagi guru dan dalam penggunaan metode cukup bervariasi, sehingga apabila akan menggunakan disesuaikan dengan tujuan yang ingin di capai.

Metode pembelajaran memuat tentang prosedur, urutan langkah, dan cara yang harus dilakukan guru untuk merealisasikan rancangan yang sudah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena pada metode pembelajaran terdapat pengetahuan yang memuat cara-cara mengajar yang dapat digunakan guru dalam mengajar Murtadlo (2011:46)

Sedangkan Sudjana (2005:76) berpendapat jika metode itu sebagai cara guru untuk membangun hubungan dalam pembelajaran dengan siswa. Dengan artian, metode ini digunakan oleh peserta didik sebagai pendekatan secara personal kepada siswa agar muncul rasa ketertarikan pada sajian materi yang sedang disajikan. Pengertian yang telah disampaikan oleh Sudjana dan Murtadlo sama – sama menjelaskan bahwa metode merupakan teknik untuk mengajar yang sebaiknya harus dikuasai oleh guru dalam

menunjang keberhasilan mengajar di kelas, karena dengan penguasaan sebuah metode maka materi pelajaran dapat diserap dan dipahami dengan baik dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari paparan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai metode pembelajaran yaitu suatu strategi guru untuk merealisasikan rencana pembelajaran yang sudah dirancang dalam bentuk RPP guna untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Metode pembelajaran merupakan metode yang berperan penting dalam kegiatan belajar karena kegiatan pembelajaran semua menggunakan suatu metode. Penggunaan metode harus sesuai dengan tujuan, karena dengan ini kemampuan yang dimiliki siswa dapat tercapai selama pembelajaran. Jika penggunaan metodenya tepat sasaran. Manfaat penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran seperti:

- 1) Membantu menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik.
- 2) Menarik perhatian siswa yang berdampak pada munculnya minat dan kreatifitas belajar siswa.
- 3) Membantu siswa belajar secara individu ataupun kelompok
- 4) Membantu guru dalam paroses pembelajaran, karena dengan ini materi yang sudah disajikan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sebagai bahan pertimbangan guru untuk menentukan bimbingan pada siswa yang membutuhkan bimbingan.

Untuk itu dengan adanya metode diharapkan guru memiliki strategi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Dari paparan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pada saat pembelajaran sangat penting bagi siswa. Peserta didik tidak akan berhasil dalam belajarnya jika metode yang dipilih kurang tepat yang akhirnya peserta didik kurang tertarik dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Ketepatan pemilihan dan penggunaan metode pengajaran akan sangat mempengaruhi cara belajar dan pencapaian kompetensi oleh peserta didik.

Permainan adalah suatu kegiatan rekreasi yang memiliki tujuan bersenang – senang untuk mengisi waktu luang. Dengan permainan dapat menjadikan alternatif pembelajaran yang kreatif karena dilakukan dengan mengikutsertakan nilai pembelajaran. Melalui permainan guru dapat mengetahui kepribadian siswa dan dapat menumbuhkan jiwa sosial anak.

Permainan dapat dilakukan dengan menggunakan media atau pun tidak menggunakan media. Media yang dipergunakan dalam permainan biasanya bisa berupa alat peraga, binatang, ataupun benda – benda di sekitar lingkungan. Permainan bisa dilakukan secara sendiri atau pun berkelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok memiliki tujuan untuk melatih dan

menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sadiman, 2007:75) permainan merupakan kerja sama antara pemain. Pada permainan ini dibutuhkan adanya kerjasama setiap pemain dan harus mengikuti aturan yang ada.

Permainan dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa, karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. Jika siswa termotivasi dalam belajar maka berpengaruh di hasil belajar yang didapatkan.

Jadi permainan merupakan aktifitas yang memiliki tujuan untuk merefresh dan mengisi waktu luang. Dengan permainan maka dapat diketahui karakteristik dari anak dan dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan melatih jiwa sosial anak dalam bersosialisasi.

Metode permainan bingo merupakan salah satu dari bermacam – macam metode pembelajaran yang dalam teknis pelaksanaannya diterapkan pada saat siswa mulai bosan dan dengan adanya ini menjadikan siswa lebih waspada dalam permainan yang di dalamnya memuat materi yang sudah dirancang oleh guru. Menurut Silberman (2012:265) Bingo adalah permainan berupa tabel bernomor, jika siswa dapat memperoleh lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal dengan menjawab setiap soal dengan benar maka dia dapat berhak untuk menulis kan B – I – N – G – O dan berhak mendapat poin karena berhasil menjawab 5 pertanyaan dengan benar disesuaikan sedemikian rupa dengan kebutuhan pembelajaran dan materi.

a) Langkah – langkah permainan bingo

Menurut Silberman (2012:265) langkah – langkah permainan bingo dan versi permainan bingo sebagai berikut :

1. Guru menyusun 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang dibahas.
2. Siswa membuat tabel berisi angka 1 – 25.
3. Guru membaca pertanyaan. Jika seorang siswa dapat menjawab dengan benar, maka siswa dapat mencoret nomor soal tersebut.
4. Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar yang berada dalam satu deret horizontal, vertikal, maupun diagonal, siswa tersebut harus meneriakan “ BINGO”. Permainan dapat diteruskan hingga 25 celah terisi.

Dalam penelitian ini peneliti menyesuaikan metode permainan Bingo dengan pembelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, sehingga langkah – langkah permainan Bingo disusun seperti berikut :

1. Guru menyusun 25 pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. Guru membagikan kartu Bingo yang berisi tabel yang memiliki 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok yang terdiri dari 5 siswa.
3. Perwakilan kelompok menulis angka 1 hingga 25 pada kartu Bingo yang sudah didapatkan.
4. Guru mengambil soal secara acak untuk dibacakan.
5. Guru membacakan soal dan meminta siswa untuk menuliskan jawaban pada kertas yang sudah disediakan.
6. Guru bersama siswa membahas soal.
7. Kelompok yang benar dalam menjawab pertanyaan berhak untuk mencoret angka sesuai dengan nomor soal yang berhasil dijawab dan mendapat poin 10.
8. Apabila salah satu dari kelompok dapat mengisi 5 pertanyaan secara horizontal, vertikal, ataupun diagonal maka siswa tersebut menyanyi dan kelompok tersebut berhak memperoleh nilai 100.

b) Aturan Main Permainan Bingo

Dalam permainan Bingo ada aturan yang harus dipatuhi kelompok, antara lain :

1. Hanya kelompok yang benar dalam menjawab pertanyaan yang diperbolehkan mencoret angka dalam kartu Bingo.
2. Jika berhasil menjawab soal maka mendapat poin 10.
3. Jika berhasil menjawab soal yang letaknya horizontal, vertikal maupun diagonal maka seluruh anggota kelompok tersebut menyanyi dan mendapat poin 100.
4. Setelah semua soal terjawab dan selesai dibahas, guru menjumlah poin yang didapat siswa.
5. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang.

c) Kelebihan Permainan Bingo

1. Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menimbulkan minat belajar pada siswa.
2. Siswa dengan mudah dalam menghafal dan mengingat materi yang diajarkan.
3. Siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran di kelas.
4. Dapat melatih jiwa sportivitas siswa.

d) Kekurangan Permainan Bingo

Apabila permainan dilakukan tanpa persiapan yang matang maka akan terjadi ketidak sempaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal. Misalnya saja guru kurang memperhatikan tahapan – tahapan

pembelajaran, maka siswa akan larut dalam permainan dan menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya usaha seseorang untuk mencapai sesuatu. Mc. Donald mengatakan jika motivasi ialah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan “*feeling*” yang didahului adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Ada 3 unsur penting menurut Mc.Donald

- 1) Dengan adanya motivasi menjadi awal terjadinya perubahan energi pada diri individu
- 2) Ditandai dengan munculnya rasa yang dapat mempengaruhi tingkah laku
- 3) Motivasi adalah respon dari suatu aksi yang disebut tujuan.

Motivasi adalah serangkaian usaha seseorang terhadap kondisi – kondisi tertentu untuk mencapai apa yang diinginkan. Sehingga muncul rasa ingin melakukan tindakan tersebut dan jika tidak menghendaki maka tidak melakukannya. Penyebabnya bisa beragam, misalnya bisa jadi ia tidak senang, tidak sehat, atau bisa karenapaginya ia tidak sarapan yang mengakibatkan dia merasa lapar.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Misalnya saja dalam pembelajaran seorang guru mendapati siswa yang berbuat tidak semestinya. Sebagai seorang guru maka harus mencari tahu dan menyelidiki apa sebabnya. Motivasi belajar sendiri adalah yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa yang menjadikan ia senang dan memiliki energi dalam melakukan kegiatan selama pembelajaran.

Adapun fungsi dari motivasi belajar menurut Sardiman (2011:84) adalah :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah yang seharusnya menjadi tujuan awal yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menentukan tindakan kegiatan apa yang akan diambil untuk mewujudkan tujuan utama dan tidak melakukan tindakan yang tidak berdampak baik untuk tujuan utama yang ingin dicapai. Contohnya siswa yang ingin mempertahankan ranking 1 tentu dia akan terus belajar dan mengisi waktu untuk belajar tidak mengisinya dengan bermain.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi belajar

A. Faktor Internal

1) Faktor Fisik

Meliputi gizi, kesehatan, dan fungsi dari panca indera. Misalnya saja jika siswa mengalami kekurangan gizi, maka siswa tersebut rentan terhadap penyakit dan dapat menyebabkan menurunnya kemampuan belajar dan berpikir selama proses pembelajaran.

2) Faktor Psikologis

Adalah faktor yang berhubungan dengan aspek yang mendorong ataupun menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor psikologis biasanya menyangkut pada kondisi rohani siswa.

B. Faktor Eksternal

1) Cita – cita

Setiap siswa pasti memiliki cita – cita, untuk itu perlu sebuah semangat belajar yang dapat menimbulkan motivasi dari diri siswa agar bisa mewujudkan cita – cita yang sudah diimpikan.

2) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan yang dimaksud adalah bisa berupa lingkungan tempat tinggal, keluarga, pergaulan ataupun teman sebaya. Apabila kondisi lingkungan aman dan harmonis maka akan menimbulkan semangat dan motivasi belajar pada siswa.

bisa menjawab dengan lancar soal soal yang ada. Namun bagi guru ada hal yang harus diperhatikan, jika terlalu sering dalam pemberian ulangan maka siswa akan menjadi bosan.

3. Pujian

Pujian juga merupakan bentuk motivasi. Dengan pemberian pujian pada siswa maka akan menjadikan siswa diakui keberadaannya. Sehingga dapat memupuk suasana yang tidak tegang selama proses pembelajaran.

Pada dunia pendidikan pemberian motivasi memang sangat dibutuhkan. Di butuhkan karena dengan diberikannya motivasi siswa akan merasa bahwa dirinya dihargai dan mendapatkan suatu kepercayaan jika kedua sifat ini sudah di ada di diri siswa maka proses pentransferan nilai bisa berjalan dengan optimal dan membawa dampak pada diri siswa yaitu lebih giatnya siswa dalam kegiatan belajar dan berkarnya. Menurut Schunk (dalam Pintrich, 2002:6) bahwa motivasi dapat mempengaruhi baik pembelajaran baru maupun prestasi belajar dari keterampilan, stratei, dan prilaku yang sebelumnya telah dipelajari, dan motivasi dapat mempengaruhi apa, kapan dan bagaimana kita belajar.

Siswa yang sudah termotivasi dalam belajar maka cenderung aktif dalam kegiatan yang mereka yakini untuk bisa membantu mereka belajar. Biasanya siswa yang sudah termotivasi mendengarkan dengan sesama penjelasan oleh guru dan membuat catatan tentang pembelajaran untuk mengingat pelajaran selanjutnya. Motivasi adalah hubungan timbal balik antara pembelajaran dan prestasi, karena akan mempengaruhi pembelajaran yang sedang dipelajari dan prestasi yang akan dicapai.

Hasil Belajar Adalah akhir dari tujuan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar tidak lain adalah sebagai usaha sadar yang sudah dirancang dan dilaksanakan guru selama proses pembelajaran yang ditujukan untuk siswa. Agar siswa mengalami perubahan yang positif dan berdampak pada hasil belajar pada akhir pembelajaran. Akhir dari pembelajaran yang telah dilakukan siswa adalah mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar di dapatkan dari interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar dari guru yang berupa evaluasi belajar. Berikut ini adalah tiga pembagian hasil belajar yaitu :

- a. Kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis, dan evaluasi.
- b. Afektif yang terdiri dari sikap. Dimana sikap yang dimaksud adalah penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Bentuk-Bentuk Motivasi Di Sekolah

Dengan motivasi maka akan mendorong siswa dalam belajar yang dapat berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Berikut ini ada banyak cara untuk membangkitkan motivasi siswa dalam suatu kegiatan belajar di kelas yaitu:

1. Hadiah

Hadiah bisa dijadikan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian karena dengan adanya hadiah mereka akan mengharapkan imbalan dari apa yang sudah mereka lakukan. Jadi pemberiannya harus tepat. Hadiah bisa menjadi tidak menarik bagi siswa misalya saja bagi mereka yang tidak tertarik dengan mapel melukis, dan menjadi menarik bagi mereka yang pandai melukis

2. Memberi ulangan

Siswa yang mengetahui esok akan diadakan ulangan maka akan termotivasi untuk belajar agar

- c. Psikomotor berupa keterampilan dan kemampuan bertindak. (Benyamin Bloom dalam Sudjana, 2010:22)

Sudjana (2011:2) menjelaskan bahwa fungsi penilaian hasil belajar digunakan sebagai umpan balik guru untuk memperbaiki proses mengajar selanjutnya. Selain itu digunakan sebagai tolak ukur keefektifan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar. Dari paparan tersebut maka fungsi penilaian hasil belajar yaitu :

- a. Alat untuk mengukur ketercapaian dan ketidakcapaian tujuan instruksional.
- b. Sebagai umpan balik guru untuk perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.
- c. Dasar dalam menyusun laporan tentang kemajuan belajar kepada wali murid. (Sudjana , 2011:2)

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

A. Faktor Internal

Adalah faktor dari dalam individu sendiri yang dapat berdampak pada hasil belajar yang akan dicapai. Adapun faktornya antara lain :

- 1) Kesehatan Seorang siswa jika ingin belajar dengan fokus maka harus ditunjang dengan kesehatan tubuh dengan bugar, karena dengan ini siswa dapat menerima materi yang sedang disampaikan oleh guru dengan baik. Cara menjaga kesehatan adalah dengan cara menjaga pada makan, istirahat yang cukup, olahraga, rekreasi dan beribadah.
- 2) Cacat Tubuh, Keadaan seperti ini bisa menjadikan siswa terganggu dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajarnya maka dari itu guru bisa memberikan saran untuk belajar pada lembaga pendidikan khusus dan mengusahakan siswa tersebut mendapatkan alat bantu yang dapat mengurangi dan menjadikan sedikit terbantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

B. Faktor Eksternal

Faktor dari luar seorang individu yang dapat berdampak pada hasil belajar yang akan dicapai antara lain lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

- a. Lingkungan Sosial
 - 1) Sosial sekolah, yang meliputi guru dan teman sekolah yang dapat mempengaruhi proses belajar seorang individu. Jika hubungan terjalin dengan

baik dan harmonis maka ini akan menjadi pendorong semangat bagi siswa.

- 2) Sosial masyarakat dimana tempat tinggal siswa juga mempengaruhi belajar siswa. Jika siswa bertempat tinggal di daerah yang antar masyarakatnya kondusif dan paham akan pendidikan maka siswa tersebut tidak banyak mengalami kesulitan dalam hal mencari tuntunan belajar.

b. Lingkungan Non Sosial

1) Lingkungan Alamiah

Seperti halnya kondisi udara yang segar maka akan mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat berjalan dengan lancar begitupun sebaliknya.

2) Faktor Instrumental

Meliputi fasilitas penunjang keberhasilan belajar siswa. Jika semua yang dibutuhkan tersedia maka akan berjalan dengan lancar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan sebelumnya oleh Restu Pratiwi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar) mengalami peningkatan sebesar 66% dengan rata –rata presentase aktivitas belajar Matematika pada siklus II 85,20%. Hasil belajar meningkat dari siklus I 79,30% menjadi 87,63% pada siklus II.

METODE

Penelitian yang digunakan pada judul “ Efektifitas Penggunaan Metode Permainan Bingo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN Sumokembangsri I Balongbendo Sidoarjo” adalah penelitian jenis eksperimen. Penelitian eksperimen adalah kegiatan meneliti yang digunakan untuk mencari pengaruh dan untuk menguji hipotesis yang ada.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Quasi Experimental* (Eksperimen Semu). Eksperimen Semu memiliki ciri – ciri dimana dalam pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak random. namun pengelompokan subjek penelitian berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group Design*. Dimana di dalam desain ini terdapat dua kelompok yang salah satu kelompok menggunakan metode permainan Bingo dan kelompok yang satunya tidak menggunakan metode, dalam artian menggunakan pembelajaran konvensional..

Penelitian ini dilakukan di SDN Sumokembangsri I yang beralamat di desa Sumokembangsri, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur.

Alasan peneliti memilih SDN Sumokembangri 1 sebagai tempat penelitian adalah karena metode permainan Bingo belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn, selain itu SDN Sumokembangri 1 bersifat terbuka, yang artinya memiliki keinginan untuk berubah semakin baik lagi dan mau menerima setiap perubahan yang ada, kepala sekolah, guru dan staf sekolah menerima dengan baik untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian, dan yang terakhir adalah karena ditemukannya masalah tentang motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang masih KKM. untuk itu penguji ingin menguji cobakan menggunakan metode permainan Bingo untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sumokembangri I, tahun pelajaran 2018-2019. Sample adalah bagian terkecil dari populasi yang diteliti, dimana sample diambil dari sebagian sumber data yang dapat mewakili keseluruhan dari populasi. Tujuan dari adanya pengambilan sample adalah agar peneliti tidak harus mempelajari keseluruhan yang ada di populasi, namun dapat menggunakan sebagian data yang diambil dari suatu populasi yang diteliti Arikunto (2010:174). Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan teknik Sampling Random, karena pengambilan sampelnya dilakukan dengan cara menjadikan satu subjek yang terdapat dalam populasi yang menyebabkan subjek dianggap sama. Untuk menentukan kelas kontrol dan eksperimen menggunakan cara pengundian.

Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan menjadi sebab perubahan dari variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode permainan Bingo. Variabel Terikat adalah yang menjadi akibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadikan variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Variabel Kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau variabel yang dibuat konstan sehingga menyebabkan hubungan variabel bebas dan variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor lain. Dalam hal ini yang menjadi variabel kontrol adalah siswa kelas IV SDN Sumokembangri I.

Penelitian ini menggunakan tes objektif terdiri dari soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang tersedia. Soal *pre test* diberikan ketika objek yang akan diteliti belum diberi perlakuan dalam hal ini yang dimaksudkan adalah metode permainan Bingo. Sedangkan soal *post test* diberikan kepada objek observasi pada saat sudah mendapatkan perlakuan. Jumlah soal yang diberikan pada saat *post test* dan *pre test* merupakan soal yang mewakili indikator yang ingin dicapai.

Lembar soal *pre test* diberikan untuk mengetahui kondisi awal kedua kelas yang belum diberikan perlakuan apapun, sedangkan lembar soal *post tes* digunakan untuk

mengetahui hasil akhir kelas eksperimen dari pembelajaran setelah memperoleh perlakuan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan pemberian *pre taest* dan *post test* maka dapat diketahui perolehan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menimbulkan terlihatnya pengaruh metode permainan Bingo dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data motivasi belajar menggunakan teknik Angket dan observasi. Penggunaan angket ini ditujukan untuk mengetahui data tingkat motivasi siswa kelas IV selama pembelajaran. Tingkat motivasi terdiri dari beberapa aspek yang meliputi ketekunana, upaya, pilihan tugas dan prestasi. Angket diberikan pada saat *post test*.

Hasil Belajarpeneliti menggunakan lembar soal tes objektif. Lembar tes objektif ini berupa soal. *Pre test* diberikan pada saat belum mendapatkan perlakuan sedangkan *post test* diberikan pada saat sudah mendapatkan perlakuan.

Pada teknik analisis data penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test, dan uji N-gain ternormalisasi.

Uji Validitas merupakan alat ukur yang digunakan sebagai tolak ukur ketepatan dan kecermatan instrumen penelitian. Tes bisa disebut valid jika tes tersebut mengukur apa yang seharusnya ingin diukur. Tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu adanya kesejajaran. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji Homogenitas adalah pengujian yang memiliki tujuan untu mengetahui apakah objek yang diteliti oleh peneliti memiliki varian yang sama dan untuk mengetahui apakah subjek penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji T – test adalah pola penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada kelompok ekspeimen dan kelompok kontrol untuk memperoleh hasil dan membandingkan ke dua mean yang dihasilkan. (Arikunto, 2013:354). Uji N – gain Ternormalisasi Berfungsi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan hasil belajar dengan metode permainan Bingo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum terjun ke sekolah yang nantinya akan diberikan suatu perlakuan adalah dengan cara melakukan validasi pada validator. Validasi ini berupa validasi butir soal angket dan butir soal *pretest* dan *posttest*, selanjutnya peneliti juga melakukan validasi berupa perangkat pembelajaran. Pada saat sesudah melakukan validasi pada validator peneliti melakukan perbaiki sesuai dengan catatan yang diberikan oleh validator. Kegunaan dari valiasi ini adalah untuk meminimalisir kesalahan sebelum terjun ke lapangan pada saat penelitian di SDN Sumokembangri 1 Balongbendo

Sidoarjo. Oleh validator instrumen dan data dinyatakan layak digunakan penelitian dengan sedikit perbaikan.

Tidak cukup validasi kepada validator saja, peneliti juga melakukan kegiatan uji coba soal dan angket pada sekolah lain. Sekolah yang dipilih peneliti adalah sekolah SDN Jabaran Balongbendo Sidoarjo. Alasan peneliti memilih SDN Jabaran adalah karena sekolah tersebut masih dalam satu kawasan kecamatan, selain itu jarak yang cukup terjangkau menjadi pertimbangan peneliti. Pada saat melakukan uji coba instrumen yang berupa soal – soal yang nantinya akan digunakan sebagai soal pretest posttest serta soal angket ternyata tidak semua soal yang sudah dinyatakan oleh validator itu sudah valid. Hal ini bisa terjadi karena kemungkinan bahasa yang digunakan pada soal terlalu sulit pemahamannya bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa terkecoh saat menjawab. Dari 20 soal yang ada pada soal yang nantinya akan digunakan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* keseluruhannya valid. Dengan ini peneliti menggunakan indikator soal yang sama namun ada perbedaan pada pembahasan soalnya. Pada saat melakukan validasi soal angket ternyata dari 30 soal yang ada 5 dinyatakan tidak valid. Soal dinyatakan tidak valid atau valid karena data telah diolah pada SPSS.

Dengan pemaparan diatas maka data yang dapat digunakan untuk penelitian yaitu sebanyak 20 soal yang sudah valid dan digunakan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* serta 25 soal angket motivasi belajar. Berikut ini adalah tabel dari uji validitas 20 soal dan validitas soal angket yang terdiri dari 30 butir.

Sebanyak 30 soal ternyata butir soal nomor 5, 26, 28, 29, dan 30 dinyatakan tidak valid. Hal ini bisa terjadi dikarenakan tingkat bahasa yang digunakan sulit dimengerti oleh anak seusia kelas IV. Jadi ada 25 soal yang dapat digunakan untuk melengkapi data selama penelitian. Data dinyatakan valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel} 5\%$.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sumokembang 1 Balongbendo Kabupaten Sidoarjo, tepatnya pada tanggal 18 April 2018. Siswa kelas IV yang ada di sekolah tersebut dibagi menjadi dua rombel, yaitu kelas IVA dan IVB. Masing – masing dari kelas tersebut dibagi menjadi dua sesi, dimana kelas IVA pagi dan kelas IV siang. Berikut ini adalah uraian penelitian yang telah dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

a. Kelas Kontrol,

Pada penelitian kali ini yang menjadi kelas kontrol adalah siswa kelas IVA. Penelitian ini dilakukan pukul 07.00 – 10.00 WIB. Pemberian *pretest* jumlah siswanya adalah 20. Tujuan dari pemberian soal *pretest* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi PPKn yaitu keberagaman suku di Indonesia. Jumlah soal dalam *pretest* ini yaitu 20 butir soal dengan jumlah soal tersebut siswa diberikan waktu ± 20 menit.

Pemberian Perlakuan adalah dengan menggunakan metode ceramah, diskusi bersama, dan tanya jawab yang berkaitan dengan video yang sudah diputarkan peneliti yang bertindak sebagai guru.

Pemberian posttest dilakukan kepada siswa setelah selesai mendapatkan materi yang diajarkan oleh guru. Soal

posttest terdiri dari 20 soal dan siswa diberikan waktu pengerjaan selama ± 20 menit.

b. Kelas Eksperimen

Peneliti menjadikan kelas IVB sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan. Penelitian ini dilakukan dihari yang sama yaitu tanggal 18 April 2018 pada pukul 10.30-12.45 WIB.

Pemberian soal *pretest* diberikan pada awal pembelajaran. Pada kelas eksperimen terdapat 20 siswa. Keseluruhan dari siswa ini mendapatkan soal *pretest* sebanyak 20 butir soal. Fungsi dari pemberian soal ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi keberagaman suku di Indonesia. Peneliti dalam hal ini berpera sebagai guru memberikan waktu yang sama dengan kelas kontrol dalam proses pengerjaan yaitu ± 20 menit.

Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode permainan BINGO. Pada awal pembelajaran peneliti yang berperan sebagai guru menjelaskan materi secara langsung dan ditunjang dengan video yang sudah disiapkan. Selanjutnya siswa dengan guru melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi, kemudian siswa diajak untuk belajar sambil melakukan permainan BINGO. Permainan yang dilakukan tidak lepas dari materi yang diajarkan.

Soal *posttest* diberikan kepada siswa setelah menerima perlakuan. Tujuan diberikannya *posttest* ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Siswa dalam mengerjakan soal yang berjumlah 20 butir soal ini diberikan waktu ± 20 menit dalam pengerjaan

Dari hasil yang didapatkan pada kelas Kontrol adalah srata – rata siswa pada *pretest* adalah 77,25 sedangkan pada saat *posttest* adalah 75,25. Dari hasil yang didapatkan pada kelas Kontrol adalah srata – rata siswa pada *pretest* adalah 81,25 sedangkan pada saat *posttest* adalah 85,5. Analisis Data Penelitian.

Hasil Homogenitas *Pretest* Nilai F untuk db 19 dan 19 dengan taraf signifikan 5% adalah 2,168. Diketahui nilai F_{max} yaitu 1,723 maka disimpulkan bahwa data nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen adalah bersifat normal. Hasil Homogenitas *Posttest*. Nilai F untuk db 19 dan 19 dengan taraf signifikan 5% adalah 2,168. Diketahui nilai F_{max} yaitu 2,599 maka disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen adalah bersifat normal. dapat disimpulkan bahwa X^2 hitung dari kelas kontrol dan eksperimen adalah 5,2 dan 7,00. Data dikatakan normal jika X^2 hitung $< X^2$ tsbel. Dan X^2 tabel ditemukan 11,1, maka data dikatakan normal.

Berdasarkan pada hasil yang didapatkan dengan hasil t – test sebesar 2,368 dengan db sebesar 38 pada taraf signifikan sebesar 5% maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Dengan t_{tabel} sebesar 2,024. diketahui bahwa hasil N-Gain di kelas Kontrol menunjukkan adanya penurunan, sedangkan pada kelas Eksperimen terlihat interpretasi yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bingo dapat membantu menaikkan motivasi dan pemahaman materi siswa. Terlihat dari lebih dari setengah siswa mengalami kenaikan nilai.

Pembahasan

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan metode permainan Bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV SDN Sumokembangsri 1 Balongbendo Sidoarjo. Pembelajaran ini dilakukan pada kelas IV yang terdapat dua rombel yaitu kelas IVa dan IVb. Penelitian dilakukan pada dua hari. Dimana pada hari 1 dilakukan langsung pada kelas IVa dan IVb. Kedua kelas ini masuk berbeda jam, IVa pagi hari dan IVb pada siang hari. Pada hari awal peneliti melakukan kegiatan pengambilan data. Pengambilan data ini dilakukan di kelas Kontrol maupun kelas Eksperimen. Di kelas Kontrol peneliti menggunakan pembelajaran secara konvensional sedangkan pada kelas Eksperimen melakukan pembelajaran dengan penerapan metode permainan Bingo.

Pada kelas Kontrol peneliti yang berperan sebagai guru pada awalnya memberikan soal *pretest* sebelum dimulainya pembelajaran. Siswa diberikan waktu kurang lebih 20 menit dalam pengerjaan soal yang berjumlah 20 butir soal. Selanjutnya guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan dibantu dengan menayangkan video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru siswa mengerjakan LKPD secara mandiri. Selanjutnya perwakilan siswa menyampaikan hasil yang telah dikerjakan. Langkah terakhir adalah mengerjakan soal *posttest* secara mandiri. Kemudian pembelajaran berakhir, namun sebelum siswa mengakhiri pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang telah dipelajari.

Tidak berbeda jauh dengan kelas Kontrol di kelas Eksperimen siswa juga menerima soal *pretest*, LKPD, dan *posttest*. Perbedaannya hanya ada penggunaan metode permainan Bingo. Jadi siswa menerima soal *pretest* sebelum mendengarkan penjelasan guru kemudian mendengarkan penjelasan guru dengan ditunjang video yang berkaitan dengan materi kemudian siswa diajak untuk bermain Bingo. Sebelum permainan berlangsung guru menjelaskan tata cara permainan dan apa saja peraturan yang harus dipatuhi. Setelah siswa paham maka dibentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Setelah selesai melakukan permainan maka siswa mengerjakan soal *posttest*. Sebelum diakhiri pembelajaran siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada hal yang masih belum dipahami.

Pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran maka semua siswa mengerjakan soal *pretest* dan diakhiri dengan mengerjakan soal *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat pada kegiatan *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan uji t dari data tersebut. Hasil dari perhitungan uji t diketahui $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis diterima dan menjelaskan adanya pengaruh terhadap metode permainan Bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV. Pada perhitungan N-gain di kelas kontrol menunjukkan taraf signifikan yang terjadi penurunan dan pada kelas eksperimen taraf signifikannya rendah. Dengan keadaan seperti ini terjadi karena pada saat penelitian sedang berlangsung kemungkinan masih ada siswa yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan dan kemungkinan lain adalah siswa yang hanya asik dalam permainan tanpa memahami materi yang diajarkan. Oleh sebab itu guru dirasa untuk perlu menguasai keadaan kelas sehingga semua siswa dapat terkontrol dengan kondusif.

Berdasarkan analisis di atas yang diperoleh dengan data yang sudah terkumpul dapat diketahui bahwa penggunaan metode permainan Bingo dapat berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Karena bermain dan belajar secara langsung dapat menggugah minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Restu Pertiwi dengan judul "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar" dimana penelitian ini menunjukkan adanya rasa senang yang muncul di dalam diri siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung, karena siswa diajak bermain dan belajar. Hal ini bisa dilihat juga dalam penelitian ini, siswa menjadi bersemangat selama pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga lebih sportif selama pembelajaran dan saling bekerja sama dalam memecahkan soal yang diberikan dalam permainan Bingo.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian dengan menggunakan metode permainan Bingo memiliki pengaruh terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV di SDN Sumokembangsri 1 Balongbendo. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* kelas Eksperimen yang lebih tinggi dari kelas Kontrol. Terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas Eksperimen = 85,5 sedangkan pada kelas Kontrol 75,25. Berdasarkan uji-t pada taraf signifikan 0,05 maka peneliti menyimpulkan metode permainan Bingo berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV SDN Sumokembangsri 1 Balongbendo.

Perbedaan muncul pada nilai yang didapat pada kelas Kontrol maupun kelas Eksperimen. Jika di kelas Kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa adanya penggunaan metode permainan Bingo siswa tetap berjalan

seperti biasanya dan motivasi belajar siswa juga tidak menurun. Siswa juga belajar dengan tertib dan patuh pada apa yang dikatakan guru. Namun hasil akhirnya didapatkan menurun. Beruntung peneliti dapat membangkitkan semangat siswa dengan pemberian *reward* pada akhir pembelajaran.

Sedangkan pada kelas Eksperimen siswa sangat aktif dari awal sampai akhir karena mereka sudah penasaran dari apa yang tengah disiapkan oleh peneliti. Keadaan ini memicu meningkatnya motivasi pada diri siswa. Oleh sebab itu pembelajaran yang mengikutsertakan siswa secara penuh akan berdampak pada meningkatnya motivasi dan pemahaman materi yang akan berdampak langsung pada hasil belajar yang didapatkan pada akhir pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa di kelas Kontrol motivasi belajar siswa tinggi namun hasil belajarnya sedang, sedangkan pada kelas Ekperimen memiliki motivasi belajar yang tinggi yang berdampak pada hasil pembelajaran diakhir yang tinggi.

Saran

Melihat hasil penelitian mengenai penggunaan metode permainan bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn, peneliti memberikan saran yaitu :

Dalam melakukan pembelajaran dengan metode permaian Bingo ini sebaiknya paham betul terhadap materi dan alur pelaksanaannya. Yang diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu juga dapat digunakan sebagai rujukan penelitian yang berhubungan dengan motivasi belajar dan pemahaman materi khususnya mata pelajaran PPKn untuk siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Zainul. 2014. *Pendidikan Kewarganegaran*. Banten : Universitas Terbuka.
- Mareta, Aida. 2017. "Pengaruh Media Permaian Bingo terhadap Hasil Belajar IPA". *JPGSD*. Vol.5 nomor 3 : hal: 1001 – 1009.
- Pertiwi, Restu.2015. *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permaian Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Mengajar.