

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *BINGO* DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA FISIKA SISWA KELAS VIII SMPN 13 PADANG**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**FEBRIANI  
NIM 05044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
JURUSAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.

Nama : Febriani

NIM : 05044

Program Studi : Pendidikan Fisika

Jurusan : Fisika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 18 Juli 2012

Disetujui oleh,

Pembimbing I,



Drs. H. Amran Hasra

NIP. 19490715 197503 1 001

Pembimbing II,



Dra. Hidavati, M. Si

NIP. 19671111 199203 2 001

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Febriani  
NIM : 05044  
Program Studi : Pendidikan Fisika  
Jurusan : Fisika  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

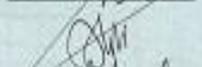
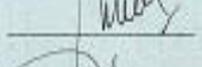
dengan judul

**Pengaruh Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Langsung  
Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 13 Padang**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 18 Juli 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. H. Amran Hasra	
Sekretaris	: Dra. Hidayati, M.Si	
Anggota	: Drs. H. Masril, M. Si	
Anggota	: Dr. H. Ahmad Fauzi, M.Si	
Anggota	: Drs. Gusnedi, M.Si	

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 18 Juli 2012

Yang menyatakan,



Febriani

## ABSTRAK

**Febriani : Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Padang**

Pembelajaran Fisika perlu melibatkan siswa secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan. Pembelajaran Fisika harus dilaksanakan dalam suasana belajar yang menyenangkan agar dapat memotivasi dan mendorong keaktifan belajar siswa sehingga pencapaian kompetensi belajar Fisika siswa dapat ditingkatkan. Salah satu cara yang digunakan untuk memotivasi dan mengaktifkan belajar siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan menerapkan permainan Bingo dalam model pembelajaran langsung. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan permainan bingo dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA - fisika siswa kelas VIII SMPN 13 Padang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Only Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa pada kelas VIII SMPN 13 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2011/2012. Kelas sampel ditentukan melalui teknik *Cluster Sampling*. Sampel yang diperoleh adalah siswa kelas VIII<sub>3</sub> sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII<sub>5</sub> sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian berupa tes tertulis untuk ranah kognitif dan lembar observasi untuk ranah afektif dan psikomotor. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji t pada taraf nyata 0,05 untuk ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Hasil penelitian yang diperoleh pada ranah kognitif adalah rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 76,54 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 71,55. Hasil analisis uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,02$  dan  $t_{tabel} = 1,66$  pada taraf nyata 0,05, berarti  $t_{hitung}$  berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , maka  $H_1$  diterima. Pada ranah afektif diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 76,38 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 70,71. Hasil analisis uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 1,79$  besar dari  $t_{tabel} = 1,66$  pada taraf nyata 0,05, berarti  $t_{hitung}$  berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , maka  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan bingo dalam model pembelajaran langsung memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar IPA Fisika siswa baik pada ranah kognitif, dan ranah afektif terhadap hasil belajar IPA Fisika siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai judul dari skripsi yaitu “Pengaruh penerapan permainan bingo dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar Fisika siswa kelas VIII SMPN 13 Padang”.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Amran Hasra, selaku pembimbing I, yang telah tulus dan sabar membimbing dan memberikan masukan-masukan berharga mulai dari awal penyusunan skripsi sampai selesai.
2. Ibu Dra. Hidayati, M.Si, selaku pembimbing II, yang telah tulus dan sabar membimbing dan memberikan masukan-masukan berharga, mulai dari awal penyusunan skripsi sampai selesai.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Fauzi, M.Si, Bapak Drs. Gusnedi, M.Si, dan Bapak Drs. H. Masril, M.Si selaku penguji, yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Akmam, M.Si, selaku ketua Jurusan Fisika FMIPA UNP, yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Jurusan Fisika FMIPA UNP, yang membekali penulis ilmu yang sangat berguna.

6. Bapak Drs. Rumawi Irawan, M.Pd selaku Kepala SMPN 13 Padang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMPN 13 Padang.
7. Ibu Yarni Sastri, S.Pd. selaku fasilitator, yang telah membantu dan membimbing penulis dalam melakukan penelitian di SMPN 13 Padang.
8. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.
9. Rekan mahasiswa Jurusan Fisika FMIPA UNP khususnya NR 2008 yang telah memberikan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai.
10. Pihak lainnya yang senantiasa memberi semangat dan berbagai bantuan.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan diterima sebagai karya penulis dalam dunia pendidikan dan sebagai amal ibadah di sisi-Nya.

Padang, Mei 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	i
DAFTAR LAMPIRAN .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	x
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.....	7
B. Tinjauan tentang Pembelajaran Fisika Menurut KTSP .....	9
C. Tinjauan tentang Pembelajaran Aktif .....	12
D. Tinjauan tentang Model Pembelajaran langsung .....	14
E. Tinjauan tentang Permainan Bingo .....	15
F. Tinjauan tentang Hasil Belajar .....	17
G. Kerangka Berpikir .....	21
H. Hipotesis .....	22

BAB III	METODE PENELITIAN	23
	A. Jenis Penelitian .....	23
	B. Populasi dan Sampel .....	23
	C. Variabel dan Data .....	26
	D. Prosedur Penelitian .....	27
	E. Instrumen Penelitian .....	31
	F. Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN	43
	A. Deskripsi Data .....	43
	B. Analisis Data .....	44
	C. Pembahasan .....	48
BAB V	PENUTUP	51
	A. Kesimpulan .....	51
	B. Saran .....	52
	DAFTAR PUSTAKA .....	53
	LAMPIRAN .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Semester II Kelas VIII SMPN 13 Padang.....	2
2	Sintaks Pembelajaran Langsung.....	15
3	Kaitan Antara Kegiatan Pembelajaran dengan Domain Tingkatan Aspek Afektif.....	19
4	Rancangan Penelitian .....	23
5	Hasil Uji Normalitas Kelas Sampel.....	25
6	Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	25
7	Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Kelas Sampel.....	25
8	Skenario Kegiatan Pembelajaran .....	28
9	Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	33
10	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal .....	34
11	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	35
12	Format Penilaian Hasil Belajar Aspek Afektif.....	36
13	Klasifikasi Indikator .....	37
14	Kriteria Penilaian Aspek Afektif .....	37
15	Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku, dan Varians Ranah Kognitif Kelas Sampel .....	43
16	Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku, dan Varians Ranah Afektif Kelas Sampel .....	44
17	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	44
18	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	45

19	Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Kelas Sampel .....	45
20	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	46
21	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	47
22	Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Kelas Sampel .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Awal Kelas Sampel Dari Analisis Ulangan Harian Fisika .....	55
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	60
3. Instrumen Uji Coba Soal .....	83
4. Soal Uji Coba .....	87
5. Analisis Soal Uji Coba .....	93
6. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	94
7. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba .....	95
8. Kisi – Kisi Soal Tes Akhir .....	96
9. Soal tes Akhir .....	99
10. Analisis Nilai Kognitif Kelas Sampel .....	103
11. Daftar Nilai Aspek Afektif Kelas Eksperimen .....	108
12. Daftar Nilai Aspek Afektif Kelas Kontrol .....	110
13. Analisis Nilai Afektif Kelas Sampel .....	112
14. Kartu Bingo .....	118
15. Kartu Bingo yang Telah di Isi Siswa .....	119
16. Tabel Referensi Statistik .....	127
17. Surat Izin Penelitian.....	132

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kartu Bingo .....	17
2. Bagan Kerangka Berfikir .....	22

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri maupun memberdayakan potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidupnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat pada saat ini sangat menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya yang dapat mendorong perkembangan IPTEK, salah satunya dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Di dalam sistem pendidikan, salah satu ilmu pengetahuan yang mendapatkan perhatian serius dari pemerintah adalah sains. Sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dalam KTSP, pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitarnya.

Pendidikan sains termasuk sains fisika merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam yang mengkaji tentang gejala-gejala alam yang dituangkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang kebenarannya harus diuji melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Fisika pada hakikatnya adalah kumpulan pengetahuan, cara berpikir, penyelidikan, dan penerapan analisa yang tinggi. Aplikasi dari Fisika dapat menjelaskan tentang fenomena alam yang terjadi serta mendorong penciptaan berbagai teknologi mutakhir di dunia ini. Fisika tidak hanya memiliki sumbangan yang nyata terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga mendidik siswa

dalam pembelajarannya untuk bertindak atas dasar pemikiran analitis, logis, rasional, cermat dan sistematis. Menyadari betapa pentingnya peranan Fisika dalam menjawab persoalan tantangan global dan kemajuan IPTEK, dituntut perubahan ke arah yang lebih baik pada pembelajaran Fisika dengan berbagai variasi strategi dan metode pembelajaran yang efektif.

Menyadari betapa pentingnya mata pelajaran Fisika, berbagai usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Fisika seperti meningkatkan kualitas guru seperti melakukan penataran. Selain itu, untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas disediakan fasilitas pendukung lainnya seperti pembenahan sarana dan prasarana serta perangkat pembelajaran, mengoptimalkan penggunaan laboratorium dan perpustakaan. Tidak hanya itu, pemerintah juga telah berusaha menyempurnakan kurikulum pendidikan. Mulai dari kurikulum 1994, KBK sampai pada KTSP yang menuntut ketuntasan belajar tuntas (*mastery learning*) dengan mengacu kepada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, namun pencapaian hasil belajar IPA-Fisika di SMP masih belum optimal. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil Ulangan harian siswa siswa kelas VIII SMPN 13 Padang semester II Tahun 2011/2012 yang secara umum masih kurang dari KKM mata pelajaran IPA- fisika yaitu 70.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Semester II Kelas VIII SMPN 13 Padang

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	VIII1	37	51,31
2	VIII 2	38	53,20
3	VIII 3	37	57,16
4	VIII 4	38	53,32
5	VIII 5	38	54,34
6	VIII 6	37	52,54
7	VIII 7	38	53,12
8	VIII 8	38	53,15
9	VIII 9	37	52,16

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA-Fisika SMPN 13 Padang)

Rendahnya pencapaian kompetensi siswa erat kaitannya dengan minat serta motivasi siswa dalam aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2010:73) yang menyatakan bahwa ”salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah guru tidak berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar”. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya mengupayakan dan mengkondisikan agar dalam diri siswa tumbuh motivasi yang tinggi untuk terus belajar.

Mengingat permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Fisika di atas, perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang secara efektif mampu menanggulangi permasalahan tersebut. Dalam hal ini, pembelajaran hendaknya mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran, salah satunya dengan memberikan penekanan pada tujuan pembelajaran dan melakukan pengecekan apakah tujuan pembelajaran itu sudah tercapai atau belum. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang sangat menekankan pada tujuan pembelajaran, dengan demikian anak didik dapat terarah dalam belajar karena mengetahui tujuan yang akan dicapainya. Pada model pembelajaran langsung ini pemahaman siswa juga dapat langsung diukur setiap kali pertemuan. Sehingga guru dapat mengetahui langsung sampai dimana anak didiknya dapat memahami materi yang diberikan.

Model pembelajaran langsung tidak akan berpengaruh maksimal bila tidak disertai dengan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Geni (2010) dalam penelitiannya, bahwa model pembelajaran langsung saja, kurang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, perlu diberikan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran langsung, sehingga model pembelajaran ini dapat berperan maksimal. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran,

yaitu menentukan hal-hal yang dijadikan penguat belajar dan memperjelas tujuan yang hendak dicapai. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya (motivasi). Dalam kaitan ini guru dituntut memiliki kemampuan membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat membentuk kompetensi dan mencapai tujuan belajar (Mulyasa.2007:264). Motivasi ini dapat diberikan dengan mengadakan permainan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan peninjauan *ala* permainan *bingo*. Permainan ini akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi pelajarannya akan mudah diingat oleh siswa.

Pembelajaran *ala* permainan *bingo* merupakan proses pengecekan atau peninjauan terhadap penguasaan materi siswa dalam bentuk permainan *bingo*. *Bingo* merupakan sebuah kata yang diteriaki saat permainan selesai tahap demi tahap. Menurut Silberman (2009:255), strategi permainan *bingo* dapat membantu siswa mengingat materi serta istilah-istilah yang telah dipelajarinya. Strategi ini cocok dikombinasikan dengan model atau metode yang berbasis ceramah. Menurut Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, proses pembelajaran untuk mencapai KD harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif (Permendiknas.2007:2). Pada fase pengecekan dalam model pembelajaran langsung, guru dapat melakukan pengecekan atau peninjauan materi pelajaran dengan format permainan *bingo*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul, **”Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang”**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis membatasi permasalahan yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan bingo dalam model pembelajaran langsung pada materi Cahaya.
2. Hasil belajar siswa yang digunakan adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif.

## **C. Rumusan Masalah**

Sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ” Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Padang?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA-fisika siswa kelas VIII di SMPN 13 Padang.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman dan bekal pengetahuan bagi peneliti dalam mengajar fisika dimasa yang akan datang
2. Bahan masukan bagi guru dan calon guru untuk dapat menggunakan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung.

3. Bahan acuan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lainnya
4. Meningkatkan motivasi, sikap positif, aktifitas, kemandirian dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA- fisika

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)**

Salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah penyempurnaan kurikulum pendidikan itu sendiri. Sebagai contoh kurikulum 1994 diganti menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kemudian pada tahun 2006 pemerintah telah menetapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai penyempurnaan KBK. Mulyasa (2007:19-20) mengungkapkan:

“Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15) dikemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)”.

Berdasarkan kutipan di atas, KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat dan masyarakat.

Dalam pelaksanaan KTSP ini, setiap satuan pendidikan diberikan hak penuh (otonomi) untuk menyusun dan mengembangkan kurikulum berdasarkan potensi sekolah, karakteristik sekolah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik. Untuk itu setiap sekolah dituntut untuk mampu menyusun silabus, indikator dan materi ajar sendiri. Peranan pemerintah dalam hal ini adalah memberikan rambu-rambu penyusunan dan pengembangan kurikulum serta menetapkan standar minimal kurikulum yang harus dipenuhi setiap sekolah. Satu sekolah dengan sekolah yang lainnya boleh saja terdapat perbedaan penyusunan kurikulum, namun harus tetap berpedoman kepada BSNP.

Menurut Mulyasa (2007:168), terdapat acuan atau pedoman operasional dalam penyusunan KTSP yaitu:

- a. Peningkatan iman dan takwa serta akhlak yang mulia
- b. Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
- c. Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan
- d. Tuntutan pembangunan daerah dan nasional
- e. Tuntutan dunia kerja
- f. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- g. Agama
- h. Dinamika perkembangan global
- i. Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan
- j. Kondisi sosial budaya masyarakat setempat
- k. Kesenjangan Gender
- l. Karakteristik satuan pendidikan.

Berarti setiap satuan pendidikan dapat menyusun dan mengembangkan KTSP sesuai dengan pedoman dalam penyusunan KTSP. Para pengembang KTSP dapat menyesuaikan acuan di atas dengan situasi dan kondisi daerah, karakteristik dan kemampuan peserta didik, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Berdasarkan acuan tersebut setiap satuan pendidikan juga harus melibatkan masyarakat setempat dalam rangka meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pembelajaran menurut KTSP bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk menjadikan siswa aktif, seorang guru juga lebih aktif dalam membangkitkan aktivitas dan kreativitas siswa, sehingga situasi belajar di kelas lebih interaktif. Mulyasa (2007: 246) mengungkapkan:

“Pembelajaran berbasis KTSP dapat didefinisikan sebagai suatu proses penerapan ide, konsep, dan kebijakan KTSP dalam suatu aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Implementasi KTSP juga dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum operasional dalam bentuk pembelajaran”.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran adalah operasionalisasi konsep KTSP yang masih bersifat tertulis menjadi aktual dalam bentuk

kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis KTSP adalah hasil terjemahan guru terhadap KTSP tertulis.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam pembelajaran, seperti model, metode, strategi, dan pendekatan. “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” (Sanjaya, 2006:124). “Untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tersebut tercapai secara optimal, ini yang dinamakan dengan metoda” (Sanjaya.2006:125). Jadi, strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Istilah lain yang juga memiliki kemiripan dengan strategi adalah pendekatan (*approach*). Menurut Sanjaya (2006: 125) “Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran”. Selain itu, istilah model juga tidak asing dalam dunia pendidikan. Menurut Suprijono (2009:45), “model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran langsung.

## **B. Pembelajaran Fisika Menurut KTSP**

Kegiatan utama dalam pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan Belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku, yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor akibat adanya interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar adalah perubahan sikap, kemampuan, keterampilan dan pola pikir menuju yang lebih baik. Hal serupa

dikemukakan oleh Sagala (2009:37), bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang yang berdasarkan pengalaman tertentu.

Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan keterampilan dan sikap pada saat berinteraksi dengan informasi dan lingkungannya. Menurut Mulyasa (2007: 246) “Pembelajaran berbasis KTSP dapat didefinisikan sebagai suatu proses penerapan ide, konsep dan kebijakan KTSP dalam suatu aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang sengaja diciptakan agar siswa dapat belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga dihasilkan suatu perubahan tingkah laku siswa yang signifikan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Fisika merupakan bagian tak terpisahkan dari sains. Seseorang perlu memahami fisika sebagai cara berfikir dan bekerja guna mengumpulkan fakta dan menemukan prinsip atau konsep, sehingga diperlukan pembelajaran fisika yang menekankan pada proses berfikir serta beraktivitas kreatif dan inovatif.

Mata pelajaran IPA fisika sangat penting untuk diajarkan, seperti yang dimuat dalam Depdiknas (2006: 443) yaitu:

Fisika dipandang penting untuk diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri dengan beberapa pertimbangan. Pertama, selain memberikan bekal ilmu pada peserta didik, mata pelajaran fisika dimaksudkan sebagai wahana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir yang berguna untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, mata pelajaran fisika perlu diajarkan untuk tujuan yang lebih khusus yaitu membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran IPA fisika sangat penting diajarkan karena selain dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, pembelajaran

fisika juga memberikan kemampuan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Diharapkan melalui pembelajaran fisika seseorang dapat mengembangkan pikirannya sehingga dapat menemukan pemecahan masalah yang ada dalam kehidupannya.

Tujuan KTSP bagi peserta didik dalam mata pelajaran IPA fisika, seperti yang dimuat dalam Depdiknas (2006: 443) adalah:

- a. Membentuk sikap positif terhadap fisika dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa
- b. Memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, obyektif, terbuka, ulet, kritis dan dapat bekerjasama dengan orang lain
- c. Mengembangkan pengalaman untuk dapat merumuskan masalah, mengajukan dan menguji hipotesis melalui percobaan, merancang dan merakit instrumen percobaan, mengumpulkan, mengolah, dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis
- d. Mengembangkan kemampuan bernalar dalam berpikir analisis, induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip fisika untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menyelesaikan masalah baik secara kualitatif maupun kuantitatif
- e. Menguasai konsep dan prinsip fisika serta mempunyai keterampilan mengembangkan pengetahuan, dan sikap percaya diri sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari uraian di atas dijelaskan bahwa pendidik (guru) disamping mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir analisis, induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip. Pendidik (guru) juga harus dapat menimbulkan kepercayaan kepada Tuhan YME serta dapat melatih kemampuan siswa untuk dapat bekerja sama dan memupuk sikap ilmiah.

KTSP mengharapkan pembelajaran fisika mencakup interaksi dan komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran fisika yang efektif dan efisien bisa terealisasi dengan baik

jika guru juga menggunakan strategi yang tepat. Dengan demikian hasil belajar yang dicapai siswa dapat maksimal.

Menurut standar proses, pembelajaran fisika dilaksanakan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, serta diakhiri dengan kegiatan penutup. Siswa diharapkan mampu untuk mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran fisika tersebut dengan baik, sehingga siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.

### **C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Aktif**

Belajar aktif pertama kali dikembangkan oleh Silberman (2009), seorang guru besar kajian psikologi pendidikan di *Temle* Universitas yang berspesialisasi dalam psikologi pengajaran. Beliau berpendapat bahwa “Mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif”. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, bersemangat dan penuh gairah. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa belajar aktif adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut Suyatno (2009: 107), secara pedagogis pembelajaran aktif (*active learning*) adalah proses pembelajaran yang tidak hanya didasarkan pada proses mendengar dan mencatat. Menurut Bonwel dan Eison dalam Suyatno (2009: 107-108) “pembelajaran aktif adalah melibatkan siswa melakukan sesuatu dan berpikir tentang

apa yang mereka/siswa lakukan”. Sejalan dengan pengertian pembelajaran aktif di atas, menurut Simons dalam Suyatno (2009: 108)

Pembelajaran aktif memiliki dua dimensi, yaitu pembelajaran mandiri (*independent learning*) dan bekerja secara aktif (*active working*). *Independent learning* merujuk kepada keterlibatan siswa pada pembuatan keputusan tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan. *Active working* merujuk pada situasi dimana siswa ditantang untuk menggunakan kemampuan mentalnya saat melakukan pembelajaran.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran aktif pada dasarnya mengharapkan siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berfikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, dan menemukan konsep baru.

Beberapa ciri dari pembelajaran aktif sebagaimana yang dikemukakan panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School, 2009*) dalam Uno Hamzah (2011: 75-76) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran terkait pada kehidupan nyata.
3. Pembelajaran mendorong anak berpikir tingkat tinggi.
4. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda.
5. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru).
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
7. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
8. Guru memantau proses belajar siswa.
9. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Pembelajaran aktif memusatkan pembelajaran kepada aktivitas siswa dan interaksi multiarah antara siswa dan guru. Keaktifan siswa tidak hanya secara fisik tetapi juga secara mental. Model pembelajaran aktif terdiri atas beberapa model diantaranya tinjauan ala permainan *bingo*. Peninjauan ala permainan bingo ini diberikan disetiap akhir pembelajaran guna untuk meninjau kembali pengetahuan siswa, dalam peninjauan ini siswa dituntut aktif dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah di ajarkan sebelumnya.

#### **D. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)**

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Menurut Suyatno (2009:73), model pengajaran langsung (*Direct Instructional*) merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari ketrampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan tahap demi tahap. Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada ketrampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dalam model pembelajaran langsung. Pada model pembelajaran langsung tingkat pemahaman siswa dapat diukur langsung di akhir pembelajaran.

Pembelajaran langsung mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam menyusun isi pelajaran kepada peserta didik. Teori pendukung pembelajaran langsung adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial, berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran langsung menekankan belajar sebagai perubahan tingkah laku (Suprijono. 2009: 47). Jika behaviorisme menekankan belajar sebagai proses stimulus-respon bersifat mekanis, maka teori belajar sosial menekankan pada perubahan perilaku bersifat organis melalui peniruan.

Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Contoh pengetahuan deklaratif adalah konsep tentang massa jenis. Contoh pengetahuan prosedural adalah bagaimana caranya untuk menentukan massa jenis suatu zat. Menurut Suyatno (2009:74) cirri-ciri pengajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian: pengamatan akan dapat memperlihatkan perilaku dengan baik apabila perilaku tersebut jelas dan tidak terlalu kompleks.
- b. Retensi : suatu perilaku yang teramati dapat dimantapkan jika pengamatan dapat menghubungkan pengalaman sebelumnya.
- c. Produksi : memberikan kesempatan pada siswa untuk mengulang ketrampilan baru secara bergiliran.
- d. Motivasi : penguatan diberikan pada siswa dapat melakukan dengan baik dan benar

Adapun sintaks model pembelajaran langsung, sebagaimana yang telah diuraikan Riyanto (2009:281-282) adalah :

Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Langsung

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan kompetensi tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar
Fase 2 Mendemonstrasikan keterampilan atau pengetahuan	Guru mendemonstrasikan pengetahuan /keterampilan dengan benar, dan menyajikan informasi tahap demi tahap
Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Guru mengecek apakah siswa sudah memahami informasi yang diberikan dan mengerjakan tugas dengan baik, kemudian memberikan umpan balik
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan bagi siswa untuk melakukan pelatihan lanjutan, dengan memberikan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi yang lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari

(Riyanto.2009: 281-282)

Dari fase-fase di atas, untuk mengecek pemahaman siswa setelah proses pembelajaran dilakukan dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dan siswa memberi jawaban, dalam hal ini diterapkan permainan Bingo di akhir pembelajaran tersebut.

#### E. Tinjauan Tentang Permainan *Bingo*

Setiap anak didik mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran guru harus menyadari hal ini. Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik.2011:158). Maka dari itu, guru harus menggunakan motivasi belajar yang tepat. Dalam proses pembelajaran, pada saat yang tepat, guru dapat menyelipkan hal-hal yang disenangi anak didik sebagai motivasi belajar. Tentu saja, penggunaannya tidak sembarangan, tetapi harus berkaitan dengan tujuan yang harus

dicapai. Salah satunya adalah dengan mengadakan pengecekan pemahaman anak didik dalam bentuk permainan diakhir pembelajaran.

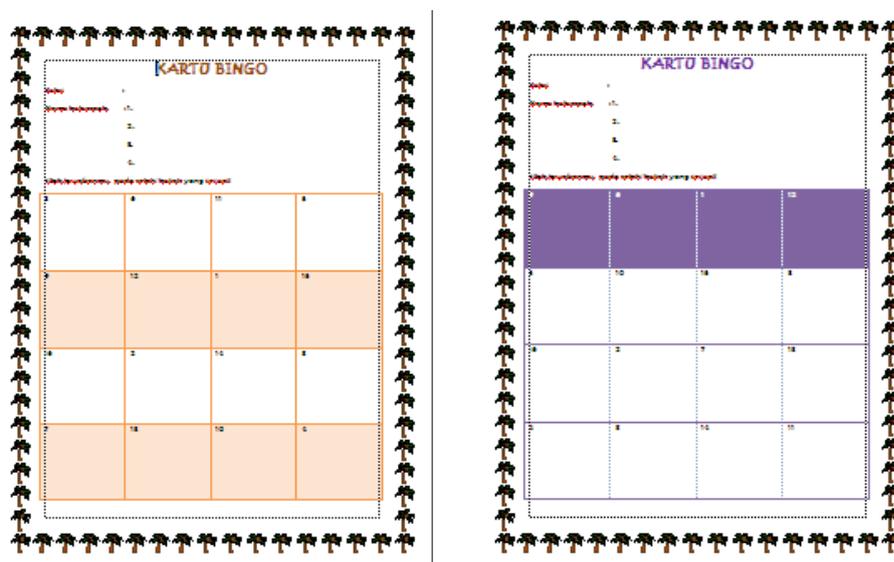
Permainan dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk pemberian motivasi belajar. Motivasi merupakan daya penggerak yang menjadikan aktif. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan berusaha mengelakkan perasaan tidak suka yang ada. Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan seluruh daya penggerak yang dapat membuat siswa mau untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat dicapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang punya peranan penting dalam menunbuhkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar (Sardiman,2010:75).

Pembelajaran *ala* permainan *bingo* merupakan peninjauan atau pengecekan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran terhadap materi yang telah diberikan dengan format permainan *bingo*. Menurut Silberman (2009:255-256), strategi permainan *bingo* dapat membantu siswa mengingat kembali istilah dan materi yang telah dipelajari. Prosedur pembelajaran *ala* permainan *bingo* adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun sejumlah pertanyaan tentang materi pelajaran yang diberikan yang bisa dijawab dengan jawaban singkat.
- b. Menyortir pertanyaan yang telah dibuat menjadi lima tumpukan. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O. Kemudian berikan kartu *bingo* untuk tiap siswa. Kartu ini mesti mirip betul dengan kartu *bingo* biasa, dengan nomor dalam tiap celah matriks yang dibuat.
- c. Membaca sebuah pertanyaan dengan angka terkait. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar maka dia dapat mengisi celah tersebut.
- d. Bila seorang siswa mencapai 5 jawaban benar dalam sebuah deretan (baik vertical, horizontal maupun diagonal, siswa tersebut boleh meneriakan "*Bingo*". Permainan dapat diteruskan hingga ke 25 celah tersebut terisi.

Namun dalam penelitian untuk mempermudah dalam pengecekan jawaban siswa, kartu jumlah celah pada kartu *bingo* dijadikan 16 celah.

Adanya peninjauan ala permainan *Bingo* ini diharapkan siswa dapat termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran sampai akhir, dan bagi guru peninjauan ala permainan *Bingo* ini maka guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setiap kali pertemuan. Berikut bentuk kartu *Bingo* dan cara pengisian yang peneliti lakukan pada siswa:



Gambar 1. Kartu *Bingo*

Cara pengisian kartu *Bingo*:

1. Peninjauan ala permainan *Bingo* ini dilakukan secara berkelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa kartu bingo .
2. Setiap kelompok mempunyai satu kartu bingo
3. Guru membacakan soal dengan nomor yang acak antara 1 – 16
4. Siswa dalam kelompoknya mengisi jawaban tersebut pada celah/kotak sesuai dengan nomor soal yang disebutkan guru

#### **F. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan dan keefektifan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar

adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 1989:22) mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

#### 1. Hasil belajar ranah kognitif

Dalam hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Penilaian ranah kognitif dapat dilaksanakan pada akhir penelitian melalui tes akhir berupa tes tertulis dan soal-soal pilihan ganda. Hasil belajar pada ranah kognitif menurut Bloom dijelaskan oleh Sudjana (2009:23-29) yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yang mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah.
- b. Pemahaman (*comprehension*), mencakup untuk menangkap makna-makna dan arti dari bahan yang dipelajari yang terbagi atas tiga kategori, yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan.
- c. Penerapan (*application*), yakni penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus, berupa ide, teori, atau petunjuk teknis .
- d. Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif.
- f. Evaluasi, adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materil, dll.

Dari ranah-ranah di atas, terlihat bahwa yang dinilai pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pembelajaran.

#### 2. Hasil belajar ranah afektif

Sudjana (2009:29) mengatakan bahwa ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks (Sudjana.2009:30) diantaranya:

- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Berdasarkan tingkatan-tingkatan di atas terdapat kaitan antara kegiatan pembelajaran dengan domain tingkatan ranah afektif, seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kaitan Antara Kegiatan Pembelajaran dengan Domain Tingkatan Ranah Afektif

Tingkat (1)	Contoh kegiatan pembelajaran (2)
Penerimaan ( <i>Receiving</i> )	Arti : Kepekaan (keinginan menerima/memperhatikan) terhadap fenomena/stimult menunjukkan perhatian terkontrol dan terseleksi Contoh kegiatan belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peka terhadap kondisi atau situasi pembelajaran</li> <li>b. Sadar akan pentingnya pembelajaran</li> <li>c. Mengarahkan perhatian</li> </ol>
Responsi ( <i>Responding</i> )	Arti : menunjukkan perhatian aktif melakukan sesuatu dengan/tentang fenomena setuju, ingin, puas merespons (mendengar) Contoh kegiatan belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. mentaati aturan</li> <li>b. mengerjakan tugas</li> <li>c. mengungkapkan perasaan</li> <li>d. menanggapi pendapat</li> <li>e. meminta maaf atas kesalahan</li> <li>f. menunjukkan empati</li> </ol>

(1)	(2)
Acuan Nilai ( <i>Valuing</i> )	Arti : Menunjukkan konsistensi perilaku yang mengandung nilai, termotivasi berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang pasti Contoh kegiatan belajar : a. menghargai peran b. menunjukkan perhatian c. menunjukkan alasan d. menerima suatu nilai e. mengutamakan suatu nilai f. komitmen terhadap nilai
Organisasi	Arti : mengorganisasi nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem menentukan saling hubungan antar nilai memantapkan suatu nilai yang dominan dan diterima di mana-mana memantapkan suatu nilai yang dominan dan diterima di mana-mana Contoh kegiatan belajar : a. rajin, tepat waktu b. berdisiplin diri mandiri dalam bekerja secara independen c. objektif dalam memecahkan masalah d. menyarankan pemecahan masalah e. menilai kebiasaan konsumsi f. mendiskusikan cara-cara menyelesaikan konflik antar-teman g. mengkonseptualisasikan suatu nilai h. mengorganisasi suatu sistem nilai i. memahami hubungan abstrak
(1)	(2)
Karakterisasi	Merupakan falsafah hidup dan sistem nilai yang dianutnya. Contoh kegiatan belajar:  a. mengamati tingkah laku siswa selama mengikuti proses belajar mengajar berlangsung b. Melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diyakini c. Menunjukkan ketekunan

(Sumber: <http://zaifbio.wordpress.com>)

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar ranah afektif yang diamati dalam penelitian ini mencakup lima indikator penilaian yaitu:

- 1) Sikap menerima dengan indikator: Peka terhadap kondisi atau situasi pembelajaran, sadar akan pentingnya pembelajaran, dan mengarahkan perhatian

- 2) Sikap merespon/menanggapi dengan indikator: mengerjakan tugas, mengungkapkan perasaan, menanggapi pendapat
- 3) Sikap penilaian dengan indikator: menghargai peran, komitmen terhadap nilai, menunjukkan alasan
- 4) Sikap pengorganisasian dengan indikator: rajin, tepat waktu, berdisiplin diri mandiri dalam bekerja secara independen, objektif dalam memecahkan masalah
- 5) Sikap karakterisasi dengan indikator: mengamati tingkah laku siswa selama mengikuti proses belajar mengajar berlangsung, melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diyakini, menunjukkan ketekunan

### **G. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan dalam usaha menciptakan pengalaman belajar siswa yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, diperlukan suatu kondisi belajar yang dapat meningkatkan interaksi siswa secara aktif. Untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru harus menggunakan dan melaksanakan metode/model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung yang diiringi dengan permainan bingo. Pemilihan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih paham dengan konsep pelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih jelasnya dapat dibuat kerangka berpikir yang ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

## H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang ada, hipotesis penelitian ini adalah:

“Terdapat pengaruh yang berarti penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA - fisika siswa kelas VIII SMPN 13 Padang”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian terhadap Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung di kelas VIII SMPN 13 Padang, kemudian melakukan pengolahan data, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan penerapan permainan bingo dalam model pembelajaran langsung memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA-Fisika siswa kelas VIII SMPN 13 Padang pada tiga ranah penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar, sikap positif, dan keterampilan siswa dalam belajar.
2. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ini terlihat dari rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen adalah 76,54 dan kelas kontrol adalah 71,55, dengan taraf kepercayaan 0,95.
3. Hasil belajar siswa pada ranah afektif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ini terlihat dari rata-rata nilai afektif kelas eksperimen adalah 76,38 dan kelas kontrol adalah 70,71, dengan taraf kepercayaan 0,95.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka disarankan :

1. Sebelum melakukan permainan bingo di tiap akhir pembelajaran sebaiknya dijelaskan dulu secara rinci langkah-langkahnya kepada siswa. Hal ini agar pada saat pelaksanaannya siswa tidak ragu dan proses pembelajaran jadi lebih lancar.
2. Dalam penelitian ini, permainan bingo peneliti terapkan dalam model pembelajaran langsung, diharapkan ada penelitian lanjutan mengkombinasikan permainan bingo dalam model pembelajaran lainnya .
3. Penelitian ini masih terbatas pada materi cahaya, diharapkan ada penelitian lanjutan untuk materi lain dalam ruang lingkup yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. IPA SMA dan MTs, fisika SMA dan MA*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor*. Depdiknas.
- Geni, Gayatri. 2010. "Pengaruh Penerapan Kuis Tim dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 2 Lubuk Basung Tahun Pelajaran 2009/2010". *Skripsi tidak diterbitkan*. Padang: UNP.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Herlanti, Yanti. 2006. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Rosda.
- Permendiknas.2007.*Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Dikjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana.
- Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina.2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rmaja Rasdakarya.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suprijino, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tim Penulis Bahan Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: FMIPA UNP.
- Zaifbio. 2009. Ranah Penilaian Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.  
(<http://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/> diakses tanggal 29-02-2012).