

**PENGGUNAAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE PERMAINAN  
BINGO PADA MATERI MINYAK BUMI KELAS X  
DI SMA NEGERI 1 ENAM LINGKUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kimia sebagai  
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :  
**RIRIN WAHYUNI**  
**05099/2008**

**JURUSAN KIMIA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGUNAAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE PERMAINAN  
BINGO PADA MATERI MINYAK BUMI KELAS X  
DI SMA NEGERI 1 ENAM LINGKUNG**

Nama : Ririn Wahyuni  
NIM/BP : 05099/2008  
Program Studi : Pendidikan Kimia  
Jurusan : Kimia  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 13 Agustus 2012

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I



Dra. Hj. Asmi Burhan, M.Pd

NIP. 19470518 198703 2 002

Dosen Pembimbing II



Yerimadesi, S.Pd.M.Si

NIP. 19740917 200312 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe Permainan  
Bingo pada Materi Minyak Bumi Kelas X di SMA Negeri  
1 Enam Lingsung  
**Nama** : Ririn Wahyuni  
**NIM/BP** : 05099/2008  
**Program Studi** : Pendidikan Kimia  
**Jurusan** : Kimia  
**Fakultas** : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

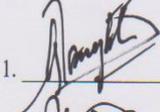
Padang, 13 Agustus 2012

Tim Penguji

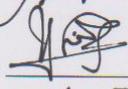
Nama

Tanda Tangan

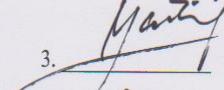
1. Ketua : Dra. Hj. Asmi Burhan, M.Pd

1. 

2. Sekretaris : Yerimadesi, S.Pd, M.Si

2. 

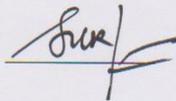
3. Anggota : Dra. Yustini Ma'aruf

3. 

4. Anggota : Dra. Andromeda, M.Si

4. 

5. Anggota : Dra. Hj. Suryelita, M.Si

5. 

## 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, 13 Agustus 2012

Yang menyatakan,

Ririn Wahyuni

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap". (QS. Al-Falaq: 1-5)*

*Alhamdulillahirabbil' alamin...tidak henti-hentinya hamba bersyukur kepada-Mu Ya Allah atas berkat rahmat dan karunia-Mu sehingga hamba bisa menyelesaikan skripsi ini dan tak lupa hamba ucapkan salawat serta salam kepada junjungan umat Nabi Muhammad SAW.*

*Dengan setulus hati ku persembahkan karya ini kepada yang tercinta Ibu (Yusni) dan Ayah (Ridwan), ga ada kata yang bisa In ucapin untuk membalas semua kasih sayang, doa, pengorbanan, dan motivasi yang ibu sama ayah berikan,,tapi untuk sekarang In cuma bisa bilang makasih bwt ibu sama ayah aja dulu,,mudah2an nanti In bisa membalas semuanya, walaupun cma sedikit dri semua yg ibu sama ayah berikan... Buat adik ku antin (widia agustin) sama aca (anisa ridwan) makasih atas doanya buat yiz... antin, w tunggu ya wisudanya tahun depan...aca tahun depan juga yiz tunggu keluzsannya... Serta terimakasih In ucapkan buat semua keluarga yang telah memberikan dorongan bwt In biar In bisa menyelesaikan kuliah...*

Terima kasih untuk sahabat-sahabatku,,, Indri, Acah, ayoe dan Lisa Y. Makasih atas kebersamaan slama 4 thn ini yang te2p dengerin ketawa2 rin,ya walaupun ketawanya t bwt saling ngetawain,,hehee ...bwt vi2 mkasih ya udah tmenin rin,sama ga marah pdahal sering rin ketawain, trus te2p semangat y vi...bwt lisa au Gta te2p bisa tuker2an film kan y sa,,hehee...bwt pi2t, cepetin jam pi2t 2 jam ya biat ga telat 2 jam trus kya biasanya,,hehee...bwt ridha tolongin fotoin kita yg lgi lempar toga ya...

*Untuk teman2 kinore yang udah wisuda Ai, mbak Sri(hehee), Ridha, Kak Ira, Kak Ipes, dan Icha....akhirnya aQ menyusul kalian...*

*Untuk teman2 kinore yang bareng wisuda indri, lisa Y, lisa Au, pi2t, sabrina, diana, popit, eva, rosi, meta, estin, aye, ica G, desi, tya, asih, rani, mesra, rona, melisa akhirnya kita bisa lempar toga breng2...*

*Untuk teman2 kinore yang akan wisuda acah, vivi, ari, ica bahe, lona, ayu, ade, gama, vega, nelva, yesa, cica wisuda bulan maret menunggu kalian...*

*Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan Pendidikan Kimia 08 dan Kimia 08...*

*Untuk teman2 kos kakak tua 25b dan sglingkungannya maksih buat semua bantuannya...trus untuk ija sama mesa jangan lupa ya wisudanya tahun depan...o ya untuk seseorang juga.....*

*Terima kasih juga untuk para Oom di AFC (Alif Foto Copy Center)...*



*Kirin Wahyuni, S.Pd*

## ABSTRAK

Ririn Wahyuni : Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo* pada Materi Minyak Bumi Kelas X di SMA Negeri 1 Enam Lingsung

Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMA. Salah satu materi pembelajaran kimia yaitu materi pembelajaran minyak bumi. Materi pembelajaran minyak bumi mempunyai karakteristik yaitu materi pembelajaran yang memerlukan pemahaman untuk mempelajarinya. Karena pada materi minyak bumi tidak terdapat praktikum ataupun percobaan yang bisa dilakukan siswa untuk bisa membantu siswa memahami dan untuk memahaminya siswa harus membaca materi pembelajaran minyak bumi, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari minyak bumi. Untuk mengatasinya dapat dipilih strategi, salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu strategi *active learning* tipe permainan *bingo*. Permainan *bingo* ini dilakukan agar membuat siswa lebih menaruh perhatian terhadap pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi tidak menjemukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan penggunaan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* terhadap hasil belajar kimia siswa pada materi minyak bumi di SMAN 1 Enam Lingsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Only Design*. Sampel penelitian diambil dari populasi yang terdistribusi normal dan homogen yaitu kelas  $X_1$  sebagai kelas eksperimen dan kelas  $X_7$  sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat dari nilai tes akhir. Dari nilai tes akhir, didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 77,20 dibandingkan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol yaitu 65,00. Untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan dari kedua kelas sampel maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t karena kedua kelas sampel terdistribusi normal dan homogen. Dari hasil uji hipotesis didapatkan bahwa nilai t hitung berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ ,  $t_{hitung}=4,8032$  dan  $t_{tabel}=2,00$ . Ini berarti pada taraf nyata, penelitian memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* dan yang tanpa menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi minyak bumi di SMA Negeri 1 Enam Lingsung.

Kata kunci : *Active learning*, permainan *bingo*, minyak bumi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo* pada Materi Minyak Bumi Kelas X di SMA Negeri 1 Enam Lingsung”**.

Selama penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Asmi Burhan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
2. Ibu Yerimadesi, S.Pd, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen pembimbing akademik.
3. Ibu Dra. Andromeda, M.Si, Ibu Dra. Yustini Ma'aruf, M.Si, Ibu Dra. Hj. Suryelita, M.Si selaku dosen pembahas yang memberikan masukan dan kritik untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Andromeda, M.Si. selaku Ketua Jurusan Kimia FMIPA UNP, Bapak Drs. Bahrizal, M.Si selaku sekretaris Jurusan Kimia FMIPA UNP, dan Bapak Drs. Hardeli, M.Si selaku ketua program studi pendidikan kimia Jurusan Kimia FMIPA UNP
5. Bapak Zulherman, S.Pd selaku kepala SMA Negeri 1 Enam Lingsung yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Enam Lingsung.

6. Ibu Dra. Elpina Fitri selaku guru bidang studi kimia SMA Negeri 1 Enam Lingkung yang telah memberikan waktu bagi penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan ibu staf pengajar Jurusan Kimia, yang telah memberikan dorongan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan kimia yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.

Skripsi ini ditulis dengan berbagai acuan literatur kepustakaan dan bimbingan dari dosen pembimbing penulis. Namun sebagai manusia pemilik segala kekurangan dan kesalahan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS</b> .....	5
A. Kajian Teori.....	5
B. Kerangka Konseptual .....	15
C. Hipotesis Penelitian .....	17
<b>BAB III METODA PENELITIAN</b> .....	18
A. Jenis Penelitian .....	18
B. Populasi Dan Sampel.....	18
C. Variabel penelitian .....	20
D. Data penelitian.....	20
E. Instrumen Penelitian.....	21
F. Prosedur Penelitian .....	27
G. Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	35
A. Deskripsi Data .....	35
B. Analisis Data .....	36
C. Pembahasan .....	38

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	42
A.    Kesimpulan.....	42
B.    Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	44
<b>LAMPIRAN</b> .....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Rancangan desain penelitian .....	18
2. Klasifikasi indeks daya pembeda soal.....	25
3. Klasifikasi indeks kesukaran soal .....	26
4. Deskripsi Data Hasil Tes Akhir Kelas Sampel .....	35
5. Hasil Uji Normalitas terhadap Tes Akhir Kelas Sampel.....	37
6. Hasil Uji Homogenitas terhadap Tes Akhir Kelas Sampel.....	37
7. Hasil Uji Hipotesis terhadap Hasil Tes Akhir Kelas Sampel.....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	46
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	53
3. Materi Minyak Bumi.....	61
4. Lembar Diskusi Siswa.....	74
5. Kisi-kisi Soal-soal Permainan <i>Bingo</i> .....	78
6. Soal-soal Permainan <i>Bingo</i> .....	79
7. Kunci Jawaban Soal Permainan <i>Bingo</i> .....	81
8. Distribusi Soal Uji Coba .....	84
9. Uji Validitas Soal Uji Coba.....	85
10. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	86
11. Analisis Daya Beda Soal Uji Coba .....	88
12. Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba .....	89
13. Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	90
14. Distribusi Nilai Kelas Populasi .....	91
15. Uji Normalitas Populasi .....	92
16. Uji Homogenitas Populasi.....	96
17. Kisi-kisi soal akhir .....	99
18. Soal Tes Akhir.....	100
19. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir .....	105
20. Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen .....	106
21. Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	107
22. Uji Normalitas Kelas Sampel.....	108
23. Uji Homogenitas Kelas Sampel .....	110
24. Uji Hipotesis Kelas Sampel.....	111
25. Nilai Materi Pembelajaran Minyak Bumi Tahun Ajaran 2010-2011.....	112
26. Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors .....	113
27. Nilai Persentil Untuk Distribusi T.....	114
28. Nilai Persentil Untuk Distribusi $\chi^2$ .....	115
29. Gambar Permainan <i>Bingo</i> .....	116
30. Surat Izin Penelitian Universitas Negeri Padang .....	117
31. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman....	118
32. Surat Izin Penelitian SMA Negeri 1 Enam Lingsung.....	119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMA. Salah satu materi pembelajaran kimia dikelas X semester 2 yaitu materi pembelajaran minyak bumi. Materi pembelajaran minyak bumi mempunyai karakteristik yaitu materi pembelajaran yang memerlukan pemahaman untuk mempelajarinya.

Permasalahan yang ditemui pada proses pembelajaran mata pelajaran kimia di kelas X SMA Negeri 1 Enam Lingsung, diantaranya adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan adanya indikasi, kelas ribut, tidak memperhatikan sewaktu guru sedang menjelaskan materi, dan tidak mencatat materi yang sudah disajikan oleh guru pada buku catatan. Masalah ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Enam Lingsung. Rendah hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi minyak bumi tahun ajaran 2010/2011 yaitu 66,51 (data pada Lampiran 25).

Materi pembelajaran minyak bumi merupakan materi pembelajaran yang memerlukan pemahaman untuk mempelajarinya. Karena pada materi minyak bumi tidak terdapat praktikum ataupun percobaan yang bisa dilakukan siswa untuk bisa membantu siswa memahaminya dan untuk memahaminya siswa harus membaca materi pembelajaran minyak bumi, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari minyak bumi.

Untuk mengatasinya dapat dipilih strategi yang tepat, salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu strategi *active learning* tipe permainan *bingo*. Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat membuat senang (Setiawan 2010). Sehingga dengan adanya permainan pada saat pembelajaran dapat membuat siswa menjadi senang saat melakukan pembelajaran. Permainan *bingo* dilakukan dimaksudkan untuk memberikan latihan dari pembelajaran yang dilakukan. Permainan *bingo* ini dilakukan agar membuat siswa lebih menaruh perhatian terhadap pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi tidak menjemukan (Muttaqien 2009: 126).

Permainan *bingo* ini memiliki format permainan, dimana yang menjadi pemenang adalah yang dapat menyusun angka-angka dalam satu garis horizontal, vertikal, atau diagonal. Setiap angka-angka ini memiliki pertanyaan yang berbeda satu angka dengan angka yang lain, dimana pertanyaan ini harus terjawab oleh siswa dengan benar. Setelah siswa menjawab pertanyaan dengan benar baik secara horizontal, vertikal ataupun diagonal maka siswa meneriakkan kata "*bingo*".

Beberapa penelitian tentang *active learning* telah dilakukan salah satunya oleh Syaflianti pada materi pembelajaran Minyak Bumi (2010) dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian tentang permainan *bingo* juga telah dilakukan oleh Mega Oktia pada materi pembelajaran persamaan reaksi (2012), dari hasil penelitian tersebut ternyata permainan *bingo* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Nurman Mirmanto

juga telah melakukan penelitian tentang permainan *bingo* pada materi pembelajaran Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III Sekolah Dasar (2010), dan dari hasil penelitiannya juga meningkatkan hasil belajar. Rob Weisskirch (2010) telah melakukan penelitian tentang permainan *bingo*, permainan *bingo* dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul: **“Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo* pada Materi Minyak Bumi Kelas X di SMA Negeri 1 Enam Lingsung”**.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diantaranya sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pelajaran kimia.
2. Rendahnya hasil belajar siswa.

#### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka dibatasi masalah pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu pada C1, C2, dan C3 yang diperoleh dari tes akhir hasil belajar kimia siswa pada materi minyak bumi di SMA Negeri 1 Enam Lingsung.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah penggunaan strategi *active*

*learning* tipe permainan *bingo* berpengaruh terhadap hasil belajar kimia siswa secara signifikan pada materi minyak bumi di SMA?"

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan penggunaan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* terhadap hasil belajar kimia siswa pada materi minyak bumi di SMAN 1 Enam Lingsung.

#### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai.

1. Diharapkan dapat digunakan guru sebagai suatu alternatif strategi pembelajaran kimia.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kimia.
3. Sebagai pedoman untuk penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain dibidang pendidikan kimia.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIS**

#### A. Kajian Teori

##### 1. Strategi *Active Learning*

Belajar merupakan cara memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang dilakukan seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Belajar juga dapat didefinisikan sebagai *to gain knowledge, comprehension, mastery through experience or study* yang berarti cara yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan melalui pengalaman atau kegiatan belajar (*American Heritage Dictionary* dalam Jalius, 2009: 4)

Pada saat belajar terjadi proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka guru harus menganalisis komponen yang membentuk proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2009: 58) komponen-komponen dari proses pembelajaran adalah tujuan, materi pelajaran, metoda dan strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Pada proses pembelajaran harus mempunyai tujuan, karena apa yang ingin dicapai untuk siswa bergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Materi pembelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran, karena tujuan utama dari pembelajaran adalah menguasai materi pelajaran.

Metoda dan strategi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena itulah metoda dan strategi pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Begitu juga dengan media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran, supaya kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Evaluasi pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran karena evaluasi pembelajaran mempunyai fungsi melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan juga mempunyai fungsi sebagai umpan balik bagi guru.

Di dalam dunia pendidikan, strategi pembelajaran diartikan sebagai *a plan, method or activities designed to achives a particular educational goal* yang berarti perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (J. R. David dalam Sanjaya, 2009: 126). Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Kemp dalam Sanjaya, 2009: 126). Sedangkan menurut Dick and Carey dalam Sanjaya (2009: 126) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”.

Sehingga strategi pembelajaran adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dirangkai untuk dikerjakan oleh guru dan siswa yang digunakan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dan metoda pembelajaran mempunyai perbedaan yaitu metoda digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Strategi pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam strategi penyampaian penemuan atau *exposition-discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning* (Rowntree dalam Sanjaya 2009: 128). Strategi pembelajaran *exposition* biasa disebut dengan strategi pembelajaran langsung, sedangkan strategi pembelajaran *discovery* biasa disebut dengan strategi pembelajaran tidak langsung (Sanjaya 2009: 128). Strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara sendiri atau secara mandiri. Sehingga keberhasilan pembelajaran ini ditentukan oleh kemampuan siswa tersebut. Sedangkan strategi pembelajaran kelompok dilakukan secara bregu. Strategi pembelajaran kelompok tidak memperhatikan kemampuan siswa secara individual, setiap kemampuan individu siswa dianggap sama. Oleh karena itu siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat perkembangannya oleh siswa yang berkemampuan rendah, begitu juga sebaliknya (Sanjaya 2009: 128).

*Active learning* atau pembelajaran aktif merupakan kegiatan belajar yang dapat memberikan hasil belajar yang tetap pada siswa. Belajar bukanlah proses pemindahan informasi-informasi dari guru kepada siswa, belajar itu memerlukan keterlibatan dari siswa, karena penjelasan dan pemeragaan saja tidak akan memberikan hasil belajar yang tetap. Supaya pembelajaran memberikan hasil belajar yang tetap maka guru harus menjadikan siswa yang aktif mengerjakan kegiatan.

Supaya siswa dapat melakukan *active learning* siswa harus aktif mengerjakan banyak tugas, siswa harus memakai otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Siswa yang melakukan pembelajaran aktif harus gesit, menyenangkan dan bersemangat (Muttaqien, 2009: 9).

Siswa akan bisa memahami pelajaran apabila siswa belajar langsung mendengar, melihat, mendiskusikan dan menerapkan pelajaran yang sedang dilaksanakan. Karena sesuatu yang saya dengar, saya lupa, sesuatu yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat, sesuatu yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan sesuatu yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai (Muttaqien, 2009: 23).

Terdapat beberapa alasan mengapa sebagian siswa akan cenderung lupa tentang apa yang mereka dengar dari guru. Salah satunya yaitu kecepatan bicara guru dan tingkat kecepatan pendengaran siswa. Pada umumnya kecepatan guru berbicara yaitu 100 sampai 200 kata permenit, dan kecepatan pendengaran siswa yang benar-benar berkonsentrasi mendengarkan yaitu 50 sampai 100 kata permenit. Kecepatan pendengaran siswa ini disebabkan karena siswa perlu berfikir selama mereka mendengarkan (Muttaqien, 2009: 24).

*Active learning* harus mempunyai proses pembelajaran yang dilaksanakan secara menyenangkan dan dapat memotifasi siswa untuk belajar, seperti menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dalam Sanjaya (2006: 136), “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dapat dikatakan bahwa siswa akan bisa memahami suatu pelajaran jika siswa menjadi aktif untuk bertanya, membahas, dan berdiskusi dengan teman, tidak hanya mendengar penjelasan dan melihat yang diajarkan guru saja, dan juga guru harus mendesain pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa, sehingga *active learning* atau pembelajaran aktif dapat dilakukan.

## 2. Strategi *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo*

Permainan *bingo* adalah permainan yang berbentuk persegi yang memiliki sel-sel yang berisi istilah-istilah pelajaran, pertanyaan-pertanyaan maupun angka-angka dimana pemenang dari permainan ini yang dapat mencapai jawaban yang benar dalam sebuah deretan baik secara vertical, horizontal, maupun diagonal (Muttaqien 2009: 266). Permainan *bingo* dilakukan dimaksudkan untuk memberikan latihan dari pembelajaran yang dilakukan. Permainan *bingo* ini dilakukan agar membuat siswa lebih menaruh perhatian terhadap pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi tidak menjemukan (Muttaqien 2009: 126).

Permainan *bingo* membuat siswa lebih menaruh perhatian terhadap pembelajaran, karena siswa dikondisikan dalam sikap mencari penyelesaian dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dengan kata lain, siswa berupaya untuk menjawab pertanyaan, mendapatkan jawaban, dan mendapatkan penyelesaian dari pertanyaan yang diberikan pada permainan *bingo*. Ini sesuai dengan pendapat Muttaqien (2009: 126), "..., mereka dihadapkan pada persoalan yang membuat mereka tergerak untuk mengkaji apa yang mereka nilai atau yakini. Semua ini dapat terjadi bila siswa dilibatkan dalam tugas dan kegiatan yang secara halus mendesak mereka berfikir, bekerja dan merasa".

Dengan permainan *bingo* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Ini dikarenakan proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi siswa itu hanya dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (Sanjaya 2009: 134).

Dengan adanya permainan *bingo* siswa juga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, ini disebabkan pada permainan *bingo* siswa diberikan suatu pengharapan seperti hadiah jika siswa dapat menyelesaikan permainan *bingo* dengan baik. Karena motivasi bisa ditumbuhkan dalam diri siswa dengan membangun dalam diri siswa suatu proses pengharapan yang akan diperoleh bila dapat mencapai tujuan tertentu (Jalius, 2009: 11).

Langkah-langkah dalam permainan *bingo* adalah sebagai berikut,

- a. Guru melakukan penyajian materi pembelajaran dengan 9 poin utama.
- b. Guru menyusun permainan *bingo* yang telah berisi poin-poin materi pembelajaran dalam bentuk 3 X 3.
- c. Guru membagikan permainan *bingo* kepada siswa.
- d. Siswa yang mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal, atau diagonal secara berturut-turut, mereka akan berteriak "*bingo*"

- e. Guru melanjutkan menyajikan materi pembelajaran, sampai siswa mendapat *bingo* sebanyak mungkin (Muttaqien 2009: 126).

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar itu adalah gambaran dari tingkat pencapaian siswa dalam belajar. Sehingga untuk melihat sudah tercapainya tujuan dari pembelajaran dan tingkat pencapaian siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajarnya (Latisma 2011: 10). Penilaian hasil belajar mencakup pada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Arikunto, 2009: 117).

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi (Sudijono, 2007: 49). Jenjang proses berfikir dalam ranah kognitif adalah,

#### 1. Pengetahuan/ hafalan/ ingatan (*knowledge*) disebut C1

Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

#### 2. Pemahaman (*Comperhension*) disebut C2

Pemahaman (*Comperhension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah mengingatnya. Siswa dapat dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan

atau memberikan uraian lebih rinci tentang hal tersebut dengan kata-kata sendiri.

3. Penerapan (*application*) disebut C3

Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, metoda-metoda, prinsip-prinsip dan sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.

4. Analisis (*analysis*) disebut C4

Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang menguraikan atau merinci suatu keadaan atau bahan menurut bagian-bagian yang lebih kecil, dan mampu memahami hubungan bagian-bagian tersebut.

5. Sintesis (*synthesis*) disebut C5

Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari menganalisis, karena sintesis merupakan suatu proses memadukan bagian-bagian secara logis sehingga menjadi pola baru.

6. Penilaian (*evaluation*) disebut C6

Penilaian (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai atau ide.

(Sudijono, 2007: 50)

Menurut Krathweohl, dkk (1974) dalam Sudijono (2007: 54) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini ditaksonomi menjadi lima jejang, yaitu,

1. *Receiving* adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
2. *Responding* adalah kemampuan seseorang untuk menanggapi atau mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
3. *Valuing* adalah memberikan nilai terhadap suatu kegiatan, sehingga dapat mengetahui apakah kegiatan tersebut membawa kerugian atau tidak.
4. *Organization* adalah menghubungkan perbedaan nilai sehingga dapat terbentuk nilai yang baru yang membawa kepada perbaikan umum.
5. *Characterization by value or value complex* adalah keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian serta tingkah lakunya.

#### 4. Karakteristik Materi Minyak Bumi

Materi minyak bumi ini memiliki standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian yang didasarkan pada silabus (BSNP).

##### 4. Standar kompetensi

Standar kompetensi dari materi minyak bumi ini adalah memahami sifat-sifat senyawa organik atas dasar gugus fungsi dan senyawa makromolekul.

#### 4.3.Kompetensi dasar

Kompetensi dasar materi minyak bumi ini ada dua yaitu menjelaskan proses pembentukan dan teknik pemisahan fraksi-fraksi minyak bumi serta kegunaanya.

##### 4.3.1. Indikator pencapaian

Indikator pencapaian dari materi minyak bumi ini terdiri dari,

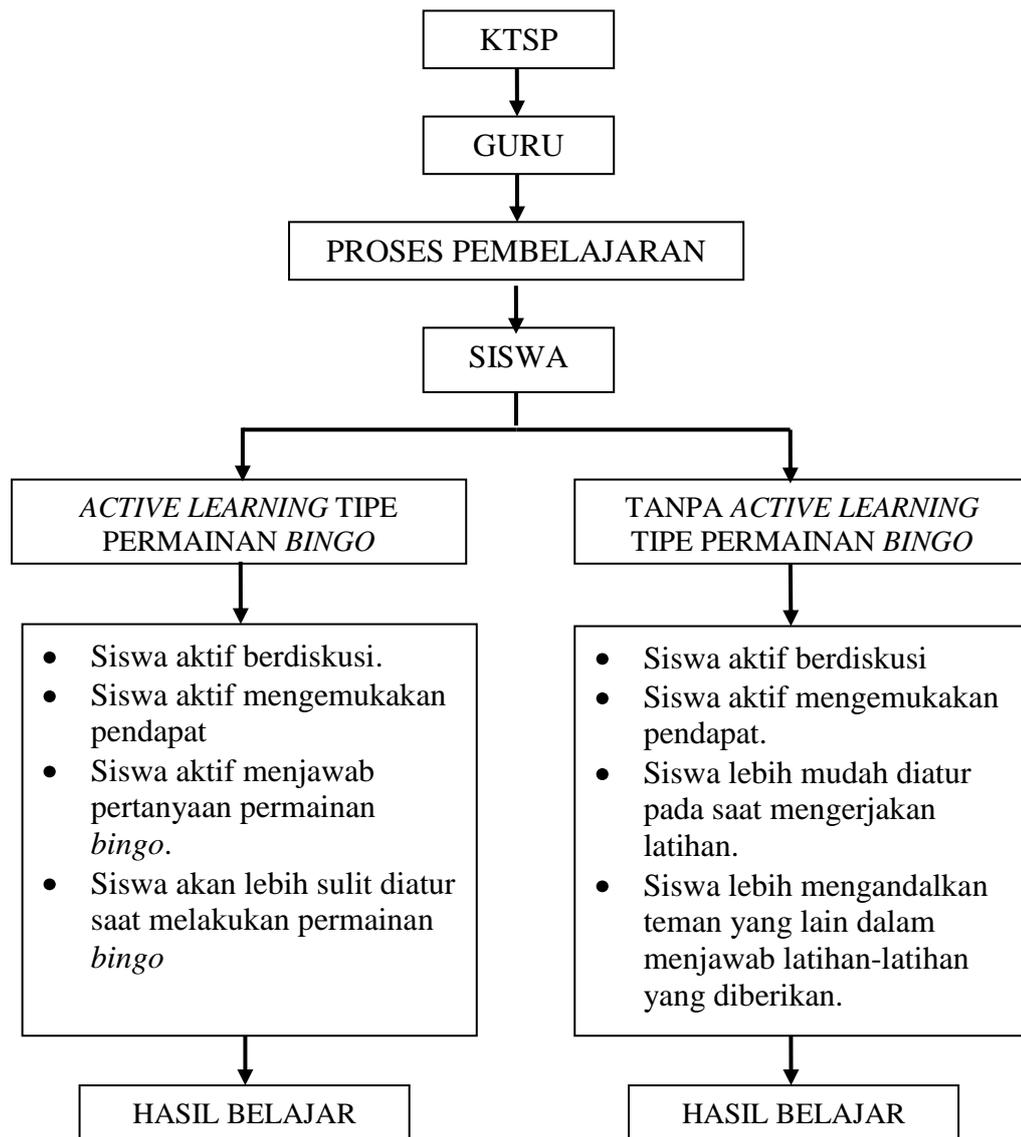
- 1) Mendeskripsikan proses pembentukan minyak bumi dan gas alam.
- 2) Menjelaskan komponen-komponen utama penyusun minyak bumi.
- 3) Menafsirkan bagan penyulingan bertingkat untuk menjelaskan dasar dan teknik pemisahan fraksi-fraksi minyak bumi.
- 4) Membedakan kualitas bensin berdasarkan bilangan oktannya.
- 5) Menganalisis dampak pembakaran bahan bakar terhadap lingkungan.

#### B. Kerangka Konseptual

*Active learning* merupakan kegiatan belajar yang dapat memberikan hasil belajar yang tetap pada siswa. *Active learning* harus mempunyai proses pembelajaran yang dilaksanakan secara menyenangkan dan dapat memotifasi siswa untuk belajar. Salah satu strategi *active learning* yang digunakan berupa tipe permainan *bingo* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran.

Permainan *bingo* adalah permainan yang berbentuk persegi yang memiliki sel-sel yang berisi istilah-istilah pelajaran, pertanyaan-pertanyaan maupun angka-angka dimana pemenang dari permainan ini yang dapat mencapai jawaban yang benar dalam sebuah deretan baik secara vertical, horizontal, maupun diagonal (Muttaqien 2009: 266). Permainan *bingo* dilakukan dimaksudkan untuk memberikan latihan dari pembelajaran yang dilakukan. Permainan *bingo* ini dilakukan agar membuat siswa lebih menaruh perhatian terhadap pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi tidak menjemukan (Muttaqien 2009: 126).

Materi pelajaran minyak bumi merupakan materi pelajaran yang memerlukan pemahaman untuk mempelajarinya. Karena pada materi minyak bumi tidak terdapat praktikum ataupun percobaan yang bisa dilakukan siswa untuk bisa memahaminya, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari minyak bumi. Untuk mengatasinya dapat digunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi minyak bumi.



**Gambar II. 1** Kerangka Konseptual

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar kimia dengan menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar kimia tanpa menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* pada pokok bahasan minyak bumi di kelas X SMAN 1 Enam Lingsung”.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo*. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan strategi *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi minyak bumi kelas X di SMA Negeri 1 Enam Lingsung.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan beberapa hal berikut:

1. Strategi *active learning* tipe permainan *bingo* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran kimia, khususnya pada materi pembelajaran minyak bumi.
2. Diharapkan dalam proses permainan *bingo* alokasi waktu diperhatikan dengan baik, agar jika terjadi suatu masalah dengan siswa yang membuat permainan terhenti untuk sementara, saat melanjutkan kembali permainan, waktu yang digunakan masih cukup sehingga permainan

masih bisa berjalan dengan baik. Dan lebih adil dalam memilih kelompok yang menjawab pertama pada saat permainan *bingo*.

3. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, untuk soal-soal permainan *bingo* lebih divariasikan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Harnanto, Ari., dan Ruminten. 2009. *Kimia 1 untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Dinas Pendidikan Nasional.
- Jalius, Ellizar. 2009. *Program Pengembangan Pembelajaran*. Padang : UNP Press.
- Latisma. DJ. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Padang: UNP Press.
- Mirmanto, Nurman. 2010. Efektifitas Permainan Belajar Bingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas iii Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 03 Kecamatan Polokarto Tahun Ajaran 2009/2010. *Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Muttaqien, Raisul. 2009. *Active Learning: 101 Belajar Siswa Aktif* (Terjemahan Melvin.L.Silberman). Bandung: Nusamedia. Buku asli diterbitkan tahun 1996.
- Oktia, Mega. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap hasil belajar Kimia Kelas X R-SMA BI 10 Padang*. *Skripsi*. Padang: Jurusan Kimia FMIPA-UNP.
- Permana, Irvan. 2009. *Memahami Kimia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Pudjaatmaka, Aloysius Handyana. 1986. *Kimia Organik Edisi Ketiga* (Terjemahan Fessenden, J Ralph., dan Joan S. Fessenden.). Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1982.
- Pudjaatmaka, Aloysius Handyana. 1992. *Kimia Untuk Universitas jilid 2*. (Terjemahan Keenan,. Dkk.). Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1980.
- Rob Weisskirch. 2009. Playing Bingo to Review Fundamental Concepts in Advanced Courses. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, Georgia Southern University, Vol. 3, No. 1.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, Ebta. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi Offline*. Pusat Bahasa.