

**PENGARUH PENERAPAN *REVIEWING STRATEGIES*
DENGAN PERMAINAN *BINGO* TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATERI HIDROKARBON
KELAS X SMAN 1 ENAM LINGKUNG**

SKRIPSI

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



OLEH:

**YULITA NOVIA LISA
05107/2008**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

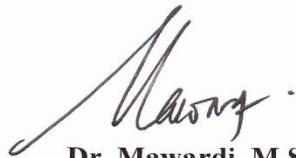
PENGARUH PENERAPAN *REVIEWING STRATEGIES* DENGAN PERMAINAN *BINGO* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI HIDROKARBON KELAS X SMAN 1 ENAM LINGKUNG

Nama : Yulita Novia Lisa
NIM : 05107
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 1 Agustus 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dr. Mawardi, M.Si
NIP. 19611123 198903 1 002

Pembimbing II,



Desy Kurniawati, S.Pd, M.Si
NIP. 19751122 200312 2 003

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 : Pengaruh Penerapan *Reviewing Strategies* dengan Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMAN 1 Enam Lingsung

Nama : Yulita Novia Lisa

NIM : 05107

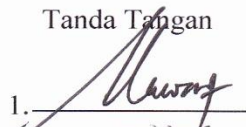
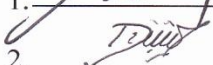
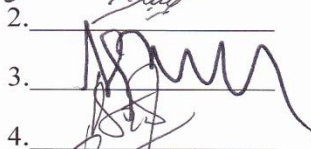
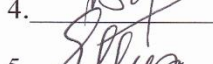
Program Studi : Pendidikan Kimia

Jurusan : Kimia

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 1 Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Mawardi, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Desy Kurniawati, S.Pd, M.Si	2. 
3. Anggota	: Drs. Zul Afkar, M.S	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Isnietti, M.Si	4. 
5. Anggota	: Prof. Dr. Hj. Ellizar, M.Pd	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, 6 Agustus 2012

Yang menyatakan,



Yulita Novia Lisa

ABSTRAK

Yulita Novia Lisa : Pengaruh Penerapan Reviewing Strategies dengan Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMAN 1 Enam Lingkung

Telah dilakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran aktif dengan *reviewing strategies* menggunakan permainan *Bingo*. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran pokok bahasan Hidrokarbon. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Only Design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X yang terdaftar pada semester I tahun ajaran 2011/2012 di SMAN 1 Enam Lingkung. Sampel penelitian diambil dari anggota populasi, pengambilannya menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes di akhir penelitian. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kelas yang menggunakan *reviewing strategies* dengan permainan *Bingo* memiliki nilai rata-rata (75.12) yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan *reviewing strategies* dengan tanpa permainan *Bingo* (62.55). Hasil uji-t pada taraf kepercayaan 0,05 didapatkan $t_{hitung} = 2.74$ dan $t_{tabel} = 2,00$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa *reviewing strategies* dengan permainan *Bingo* hasil belajar lebih tinggi secara signifikan dibandingkan tidak menggunakan permainan *Bingo* pada pokok bahasan Hidrokarbon.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya terutama nikmat waktu dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan *Reviewing Strategies* dengan Permainan *Bingo* terhadap Hasil Belajar pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMAN 1 Enam Lingsung”**. Salawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya menuju jalan yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI) Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mawardi, M.Si., selaku dosen pembimbing I.
2. Ibu Desy Kurniawati, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing II.
3. Bapak Drs. Zul Afkar, M.S., ibu Prof. Dr. Ellizar, M.Pd., dan Ibu Dra. Isnietti, M.Si., sebagai dosen pembahas.
4. Ibu Dra. Andromeda, M.Si., selaku Ketua Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Bahrizal, M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Dr. Hardeli, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.

7. Bapak Zulherman, S.Pd, MM, selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Enam Lingkung yang telah memberi izin penulis untuk melaksanakan penelitian beserta jajarannya.
8. Ibu Ida Farida, S.Pd, M.Si., yang telah memberikan waktu kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Bapak-bapak dan Ibu-ibu staf pengajar, laboran, karyawan, dan karyawati Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini disusun dengan mempedomani buku panduan penulisan skripsi dan bimbingan dari berbagai pihak. Namun, tiada gading yang tidak retak. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2012

Penulis

Yulita Novia Lisa

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	1
KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KERANGKA TEORITIS	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	6
2.1.2 Belajar Aktif (<i>Active Learning</i>).....	7
2.1.3 Pembelajaran Aktif Tipe Permainan <i>Bingo</i>	8
2.1.4 Hasil Belajar.....	10
2.1.5 Karakteristik Materi.....	11
2.1.6 Kerangka Konseptual.....	12
2.2 Hipotesis Penelitian.....	15

BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian.....	16
3.2 Populasi dan Sampel.....	17
3.3 Variabel dan Data	18
3.4 Prosedur Penelitian	19
3.5 Instrumen Penelitian	22
3.6 Teknik dan Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Deskripsi Data	32
4.2 Analisis Data.....	33
4.3 Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran	39
KEPUSTAKAAN.....	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Rancangan Penelitian	16
Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	20
Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Kimia Siswa.....	32
Skor Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varians Tes Akhir Kelas Sampel.....	34
Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	34
Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Sampel	35
Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Sampel dengan Uji-t	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Nilai Ulangan Harian I Kimia Kelas X SMAN 1 Enam Lingkung	42
Uji Normalitas Kelas Populasi	43
Uji Homogenitas Kelas Populasi	51
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	52
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	66
Bahan Ajar Hidrokarbon	79
Pertanyaan Permainan	112
Distribusi Skor Soal Uji Coba	124
Uji Validitas Soal Uji Coba	125
Derajat Kesukaran Soal Uji Coba.....	126
Daya Pembeda Soal Uji Coba	127
Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	128
Analisis Soal Uji Coba	130
Soal Tes Akhir	131
Kisi-kisi Tes Akhir	134
Analisis Jawaban Tes Akhir Siswa pada Kedua Kelas Sampel.....	135
Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	137
Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Kontrol	138
Uji Homogenitas Hasil Tes Akhir Kelas Sampel_	139
Uji Hipotesis (Uji t) Hasil Tes Akhir Kelas Sampel	140
Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal	141
Nilai Kritis L untuk Liliefors.....	142
Nilai Kritis Sebaran F	143
Nilai Persentil Untuk Distribusi t	145
Surat Izin Penelitian.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.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.

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu. Pendidikan di sekolah berlangsung melalui proses pembelajaran. Menurut Slameto (2003: 2), "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya." Perubahan yang dimaksud dari belajar adalah perubahan kearah yang lebih baik. Sardiman (2007: 21) juga menjelaskan bahwa belajar adalah

proses atau usaha mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar, sedangkan pembelajaran menurut Lufri (2007: 9), ”merupakan hal membelajarkan, yang artinya mengacu kesegala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar di dalam diri seseorang tersebut.”

Berdasarkan hasil tanya jawab dengan guru kimia di SMAN 1 Enam Lingkung, bahwa yang menjadi kendala siswa dalam memahami materi adalah kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan suasana yang terlalu serius, sehingga membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, berbagai upaya telah dilakukan guru-guru SMAN 1 Enam Lingkung. Diantaranya menggunakan media dalam proses pembelajaran seperti *power point*, lembar kerja siswa dan lembar diskusi siswa. Tetapi, tindakan tersebut belum memberikan kemajuan berarti. Sedangkan berdasarkan hasil tanya jawab dengan sebagian besar siswa (20 orang) SMAN 1 Enam Lingkung bahwa siswa kurang termotivasi untuk mengerjakan latihan yang telah diajarkan, karena latihan yang diberikan dalam bentuk essay, sehingga saat melihat soal-soal tersebut siswa merasa rumit untuk mengerjakan. Untuk itu perlu dicari suatu pembelajaran yang tepat dan disertai suatu permainan.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah di atas dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan menggunakan permainan *Bingo* yang dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Silberman (2009:31) “Belajar aktif bukan sekedar bersenang-senang, kendati kegiatan belajar ini memang bisa menyenangkan dan tetap dapat mendatangkan manfaat”. Dengan demikian, selain siswa dapat menyimpan materi yang telah dipelajari tetapi juga dapat menikmati proses pembelajaran. Permainan *Bingo* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena pada permainan ini siswa yang menjawab benar akan memperoleh skor. Memberi angka atau skor dan *reward* dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2007). Memberi angka dan mendapat hadiah dapat membangkitkan motivasi karena angka merupakan motivasi yang kuat (Nasution, 2004: 78). Disamping itu dengan adanya persaingan/kompetisi dalam belajar aktif ini dapat digunakan pula sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa dalam pembelajaran (Sardiman, 2007: 92).

Penelitian sebelumnya tentang penerapan permainan *Bingo* dalam pembelajaran kimia telah dilakukan oleh Mega (2012) pada pokok bahasan tata nama dan persamaan reaksi. Resmayuni (2010) pada pembelajaran fisika. Selain itu, juga telah dilakukan penelitian tentang *active learning* dalam pembelajaran kimia oleh Silvi (2011) pada pokok bahasan hidrokarbon. Dalam penelitian tersebut dapat dilihat penerapan permainan *Bingo* dan penerapan pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan

Reviewing Strategies dengan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hidrokabon SMAN 1 Enam Lingsung“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
2. Latihan yang diberikan belum begitu bermakna, sehingga kurang membantu siswa dalam menguasai materi.
3. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, jelas bahwa masalah dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa menyangkut aspek yang cukup luas. Untuk itu, penulis membatasi masalah yaitu :

1. Latihan yang diberikan dalam bentuk pertanyaan essay.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah ranah kognitif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Apakah penerapan

reviewing strategies dengan permainan *bingo* berpengaruh terhadap hasil belajar kimia pada materi hidrokarbon di kelas X SMAN 1 Enam Lingkung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh penerapan *reviewing strategies* dengan permainan *Bingo* pada pokok bahasan Hidrokarbon terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X semester II tahun pelajaran 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- (1) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru kimia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Sebagai bahan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1.Kajian Teori

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu kegiatan dan suatu proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Proses perubahan tingkah laku ini ada yang terjadi secara sengaja dan ada yang terjadi secara tidak sengaja. Proses perubahan perilaku yang disengaja inilah yang disebut dengan proses belajar. Hamalik (2004: 28) Menyatakan “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungan”.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan. Setiap ada aktifitas pembelajaran, pasti ada yang melakukan proses belajar. Jadi belajar dan pembelajaran merupakan dua aktifitas yang berlangsung secara bersamaan yang kompleks dan sistematis. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi belajar mengajar antara peserta didik yaitu siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sagala (2003:61) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai baru”. Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2003: 62) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah

kegiatan guru secara terprogram dalam disain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Dapat disimpulkan bahwa belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu siswa, sedangkan pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku.

2.1.2. Belajar aktif (*active learning*)

Belajar aktif merupakan kegiatan belajar yang mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Silberman (2009), Belajar aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengharuskan siswa mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus menarik, bersemangat dan menyenangkan. Kegiatan belajar aktif tidak akan dapat terlaksana apabila tidak ada partisipasi dari siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 51) mengemukakan bahwa “ untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut aktif secara fisik, intelektual dan emosional”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar aktif adalah proses belajar yang dialami oleh siswa merekonstruksi pengetahuannya sendiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator dan siswa bertanggung jawab terhadap pembelajarannya.

Ada beberapa keunggulan belajar aktif menurut <http://www.utexas.edu> sebagai berikut:

1. Siswa lebih mungkin untuk mengakses pengetahuan sendiri mereka sebelumnya, yang merupakan kunci untuk belajar.
2. Siswa lebih mungkin untuk menemukan solusi masalah secara pribadi bermakna atau interpretasi.
3. Siswa menerima umpan balik lebih sering dan lebih cepat.
4. Kebutuhan untuk menghasilkan peserta didik pasukan untuk mengambil informasi dari memori bukan hanya mengakui pernyataan yang benar.
5. Siswa meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian.
6. Untuk sebagian besar peserta didik, itu lebih memotivasi untuk aktif dari pada pasif.
7. Sebuah tugas yang telah Anda lakukan sendiri atau sebagai bagian dari kelompok lebih sangat dihargai.
8. Mahasiswa konsepsi perubahan pengetahuan, yang pada gilirannya memiliki implikasi untuk perkembangan kognitif.
9. Siswa yang bekerja sama dalam tugas belajar aktif belajar untuk bekerja dengan orang lain dari berbagai latar belakang dan sikap.
10. Siswa belajar strategi untuk belajar sendiri dengan mengamati orang lain.

Belajar aktif tidak hanya memiliki kelebihan saja tetapi juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan belajar aktif adalah menghabiskan banyak waktu, siswa menjadi lengah dari tujuan pembelajaran, dan menuntut persiapan yang kompleks. Kegiatan belajar aktif menghabiskan lebih banyak waktu dari pada pengajaran langsung. Oleh karena itu biasanya guru lebih menyukai pembelajaran langsung yang tidak membutuhkan banyak persiapan seperti belajar aktif (Silberman, 2009: 31).

2.1.3. Pembelajaran Aktif Tipe Permainan *Bingo*

Belajar aktif dengan *Reviewing Strategies* (strategi pengulangan) ini merupakan kegiatan yang berhubungan dengan cara-cara mengingat kembali apa yang telah siswa pelajari dan menguji kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka peroleh dengan cara yang menyenangkan. Model ini merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan soal-soal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Silberman (2009:249) yaitu:

“Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat didalam pikiran daripada materi yang tidak dibahas”.

Strategi pembelajaran ini didasarkan pada prinsip bahwa siswa selain belajar serius, siswa juga diajak untuk menikmati proses pembelajaran (Silberman, 2009:248). Sehingga perasaan siswa yang awalnya bosan dan lelah bisa bersemangat kembali tanpa mengabaikan tercapainya tujuan pembelajaran yaitu penguasaan konsep yang baik yang akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran aktif dengan menggunakan permainan *Bingo* ini menuntut siswa untuk saling bekerjasama dan saling membantu dengan pasangan atau kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan bekerjasama tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan

motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Menurut Silberman Prosedur permainan *bingo* adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun sejumlah pertanyaan tentang materi pelajaran yang diberikan yang bisa dijawab dengan jawaban singkat.
- b. Kemudian guru memberikan kartu *bingo* untuk tiap siswa. Kartu ini berupa kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka atau nomor.
- c. Guru membacakan soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak sesuai nomor dan langsung didiskusikan, kalau benar diberi tanda benar (✓) dan salah diberi tanda silang (x)
- d. Siswa yang sudah mendapat tanda ✓ dalam sebuah deretan (baik vertical, horizontal maupun diagonal, siswa tersebut boleh meneriakan “*Bingo*”. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar dan jumlah Bingo yang diperoleh.

Reviewing strategies dengan permainan *bingo* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Permainan dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk pemberian motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang punya peranan penting dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 2007: 75). Dengan adanya semangat tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sehingga hasil belajar semakin meningkat dari sebelumnya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu dampak yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat diukur seberapa jauh hasil belajar yang dicapainya. Sudjana (2001: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2002: 200) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Menurut Bloom (1965 dalam Arikunto, 2008: 117) ada tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan hasil pembelajaran. Ketiga ranah tersebut dinamakan dengan Taksonomi Bloom, yaitu :

- a. Ranah Kognitif (*cognitive domain*) meliputi mengenal, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi
- b. Ranah Afektif (*affective domain*), mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup
- c. Ranah Psikomotor (*psychomotor domain*) terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan dan aktivitas.

2.1.5 Karakteristik Materi

Materi hidrokarbon berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Kompetensinya adalah memahami sifat-sifat senyawa organik atas dasar gugus fungsi dan senyawa makromolekul. Sedangkan Kompetensi

Dasarnya adalah mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam membentuk senyawa hidrokarbon dan juga menggolongkan senyawa hidrokarbon berdasarkan strukturnya dan hubungannya dengan sifat senyawa.

Indikator Pencapaian Kompetensi dari Materi hidrokarbon adalah:

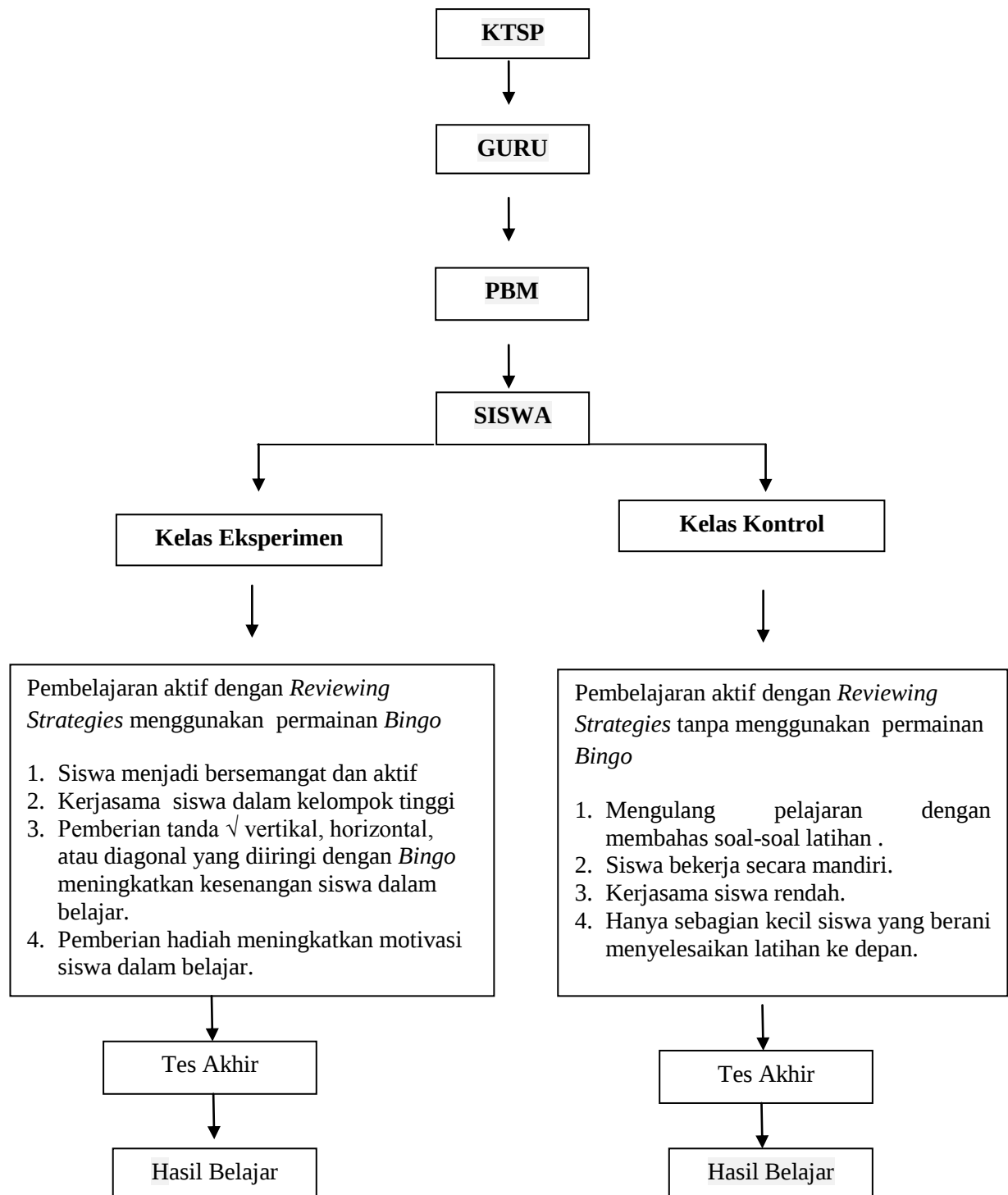
1. Mengidentifikasi unsur C, H, dan O dalam senyawa karbon.
2. Mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam senyawa karbon.
3. Membedakan atom C primer, sekunder, tertier, dan kuartener.
4. Mengelompokkan senyawa hidrokarbon berdasarkan kejenuhan ikatan.
5. Memberi nama senyawa alkana, alkena dan alkuna.
6. Mengidentifikasi hubungan titik didih senyawa hidrokarbon dengan massa molekul relatif dan strukturnya.
7. Menentukan isomer struktur (kerangka, posisi, fungsi) dan isomer geometri (cis, trans).
8. Menuliskan reaksi sederhana pada senyawa alkana, alkena, dan alkuna (reaksi oksidasi, reaksi adisi, reaksi substitusi, dan reaksi eliminasi).

Pada materi yang berupa hafalan, membutuhkan banyak latihan. Salah satu pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran aktif dengan *reviewing strategies* menggunakan permainan *Bingo*. Pembelajaran ini menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajarinya sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan diberikannya latihan berupa permainan *Bingo* juga akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakannya. (Secara lengkap materi pelajaran hidrokarbon dapat dilihat pada Lampiran 6).

2.1.6 Kerangka Konseptual

Pembelajaran aktif dengan *reviewing strategies* menggunakan permainan *Bingo* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan aktivitas dan semangat siswa selama pembelajaran. Dengan adanya semangat tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sehingga hasil belajar semakin meningkat dari sebelumnya. Dan juga, dengan strategi ini siswa tidak merasa cepat bosan dengan materi Hidrokarbon yang menuntut siswa untuk banyak membahas soal karena strategi ini menggunakan format permainan bingo. Seperti yang diungkapkan oleh Silberman (2009:248) bahwa siswa selain belajar serius, siswa juga diajak untuk menikmati proses pembelajaran.

Penelitian ini akan menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran aktif dengan *reviewing strategies* menggunakan permainan *Bingo* terhadap hasil belajar kimia siswa di kelas X SMAN 1 Enam Lingkung. Strategi pembelajaran ini lebih menggalang partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik partisipasi kontribusi akan proses dan hasil belajar maupun kontribusi inisiatif. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari kerangka konseptual pada gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Konseptual

2.3.Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah : “Hasil belajar siswa yang belajar dengan menerapkan *reviewing strategies* dengan permainan Bingo lebih tinggi secara signifikan dari hasil belajar siswa dengan menerapkan *reviewing strategies* tanpa permainan *Bingo* pada materi Hidrokarbon di kelas X SMAN 1 Enam Lingkung.”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan reviewing strategies menggunakan permainan Bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Hidrokarbon di kelas X SMAN 1 Enam Lingkung daripada yang menerapkan reviewing strategies tanpa permainan Bingo.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini dapat disarankan beberapa hal, yaitu:

1. Dianjurkan kepada guru kimia untuk menerapkan reviewing strategies menggunakan permainan Bingo sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa di sekolah.
2. Hendaknya guru mampu mengalokasikan waktu dalam melaksanakan reviewing strategies menggunakan permainan Bingo sehingga materi lebih mudah diterima dan pemakaian waktu lebih efisien.
3. Dalam penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Diharapkan pada peneliti yang ingin mengangkat judul ini untuk meneliti selain ranah kognitif seperti ranah, afektif, dan psikomotor.

KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fauziah, Nenden. 2007. *Kimia untuk SMA dan MA Kelas X*. Bandung : CV Habsa Jaya
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksar
- Johari, J. 2007. *Kimia SMA dan MA untuk Kelas X*. Jakarta : Esis Erlangga
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Nasution. 2004. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mega.O.Yoza. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X RSMABI 10 Padang*. Skripsi. Padang: Jurusan Kimia FMIPA UNP.
- Purba, Michael. 2007. *Kimia 1A untuk SMA kelas X Semester I*. Jakarta : Erlangga
- Silvi .D.Putri. 2011. *Pengaruh Active Learning Terhadap Hasil Belajar Hidrokarbon di SMAN 2 Payakumbuh*. Skripsi. Padang: UNP
- Resmayuni, Arsy. 2010. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Painan*. Skripsi. Padang: UNP.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT raja Grasindo Persada.
- Silberman, Mellvin. L. 2009. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan oleh Raisul Muttaqien dari “Active Learning 101 Strategies to teach Any Subject” (1996). Bandung: Nusamedia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.