-PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *BINGO* DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA SMAN 1 ENAM LINGKUNG

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

SKRIPSI

OLEH :

UMMI SATRIA

04998

PROGRAM STUDI PENDIDDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PNGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN

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

Judul	**: Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Enam Lingkung**
Nama	: Ummi Satria
NIM	: 04998
Program Studi	: Pendidikan Biologi
Jurusan	: Biologi
Fakultas	: Matematikan dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Heffi Alberida, M.Si.	1.
2. Sekretaris	: Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si	2.
3. Anggota	: Prof. Dr. Lufri, M.S	3.
4. Anggota	: Drs. Anizam Zein, M.Si	4.
5. Anggota	: Muhyiatul Fadilah, S.Si, M.Pd	5.

ABSTRAK

Ummi Satria :Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Enam Lingkung.

Proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif. Namun hal ini tampaknya belum terlaksana dengan baik di sekolah, sehingga banyak permasalahan muncul dalam proses pembelajaran yang berujung pada rendahnya hasil belajar siswa. Perlu dilakukan pemilihan model pembelajaran yang tepat pada materi tertentu, salah satunya adalah model pembelajaran langsung. Berdasarkan penelitian sebelumya, model pembelajaran langsung saja kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan diperlukan suatu kegiatan yang dapat memotivasi siswa, salah satunya dengan permainan *bingo*. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN 1 Enam Lingkung.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan *Randomized Group Pretest and Posttest Design.* Penarikan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah soal objektif sebanyak 41 buah. Hasil belajar yang diamati adalah ranah kognitif. Teknik analisis data menggunakan uji kesamaan dua rata-rata atau t *test.*

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat pada rata-rata selisih *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 48>32. Data yang diperoleh selanjutnya di uji normalitas dan homegenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukan bahwa data mempunyai varians homogen, dimana $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan nilai 1,35<2,48. Dari uji hipotesis dengan rumus t *test*, diperoleh hasil t hitung > t tabel yaitu 6,95>2,385, maka hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh positif yang berarti penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN 1 Enam lingkung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah yang telah diberikannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini merupakan sebuah karya penulis yang dibuat dalam rangka memenuhi tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulis sadar dalam penulisan penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan, oleh sebab itu kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Heffi Alberida, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan motivasi bagi penulis.
2. Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan dan pengarahan bagi penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Lufri, M.S., Bapak Drs. Anizam Zein, M.Si., Ibu Muhyiatul Fadilah, S.Si. M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak masukan bagi penulis.
4. Ibu Dra. Hj. Vauzia, M.Si., selaku penasehat akademis yang telah memberikan banyak saran dan masukan yang berharga bagi penulis.
5. Ibu Dra. Mujianti, dan Ibu Dra. Rosye Rita M.T, M.Pd., selaku validator dalam penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar di Jurusan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan banyak ilmu dan pelajaran kepada penulis.

7. Bapak Kepala Sekolah dan guru SMAN 1 Enam Lingkung yang telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Enam Lingkung.
8. Siswa kelas XI IPA SMAN 1 Enam Lingkung sebagai populasi dan sampel penelitian.
9. Rekan-rekan angkatan 2008 yang telah memberikan banyak dorongan, masukan, semangat dan sumbang pikiran dalam penulisan skripsi ini.

Padang, 24 Desember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK…….i

KATA PENGANTAR……..ii

DAFTAR ISI …….…….……..……..iv

DAFTAR TABEL…….vi

DAFTAR LAMPIRAN…….…...vii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang……...…….…….…...1

B. Identifikasi Masalah……...…….…….…….…...5

C. Batasan Masalah…….…….…….…….....6

D. Rumusan Masalah……..…….…….…….…….…..6

E. Asumsi……...…….……..…….…. 6

F. Tujuan Penelitian…….…….…..…..7

G. Manfaat Penelitian……..…….…….…. 7

BAB II. KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori…….…….…. 8

B. Kerangka Konseptual…….…….….…. 17

C. Hipotesis…….…….…. 17

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian……...…….……. 18

B. Definisi Operasional……...……. 19

C. Populasi dan Sampel……..……. 20

D. Variabel dan Data……...……. 21

E. Prosedur Penelitian…….…….…… 22

F. Instrumen Penelitian……...……..……24

G. Teknik Analisis Data……..…….……27

BAB 1V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data……..…….. 30

B. Analisis Data……. 31

C. Pembahasan……33

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan……35

B. Saran……..35

KEPUSTAKAAN……. .36

Lampiran……..38

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Nilai rata-rata ujian *Mid* Semester kelas XI IA SMAN 1 Enam Lingkung……..2
2. Sintaks model pembelajaran langsung dengan permainan *bingo*……..….. 15
3. Rancangan penelitian *Randomized Group Pretest and Posttest Design*……..18
4. Populasi dan sampel penelitian…….20
5. Rincian tahap pelaksanaan penelitian…….. 22
6. Interpretasi daya pembeda soal……26
7. Interpretasi indeks kesukaran soal……27
8. Nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians kedua kelas sampel……..30
9. Hasil uji normalitas kelas sampel……31
10. Hasil uji homogenitas kelas sampel……..32
11. Hasil uji hipotesis……32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Perangkat pembelajaran (RPP dan lampirannya)……....38
2. Nilai p *value* untuk uji normalitas dan homogenitas……..……...128
3. Tabulasi nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol……...130
4. Tabulasi nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen……131
5. Uji normalitas kelas kontrol…….…..132
6. Uji normalitas kelas eksperimen……..…..133
7. Uji homogenitas kelas sampel…….…..134
8. Uji hipotesis…….…..135
9. Uji coba soal…..……136
10. Analisis daya beda dan indeks kesukaran soal……..137
11. Analisis reliabilitas soal…….…139
12. Dokumentasi penelitian…….140
13. Surat Pernyataan……142
14. Surat izin penelitian dari Dekan FMIPA……..143
15. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan……..144
16. Surat keterangan telah melakukan penelitian……145

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap indvidu. Pendidikan di sekolah berlangsung melalui proses pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2009:6), ”belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.” Perubahan yang dimaksud dari belajar adalah perubahan kearah yang lebih baik. Sardiman (2010:21) 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.”

Proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan. Seperti dijelaskan dalam Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran untuk mencapai KD harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif. Namun, pada kenyataannya hal ini belum diterapkan secara maksimal. Banyak masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Masalah yang sering terjadi adalah model pembelajaran yang dilakukan guru belum bervariasi, serta kurangnya minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan September 2010

kepada guru dan beberapa orang siswa di SMAN 1 Enam Lingkung, masalah serupa juga terjadi. Selain itu, dalam pembelajaran tidak ada penekanan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, sehingga tidak ada pengecekan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Seperti yang dikemukakan oleh Nur (2008:27), tujuan pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan siswa mengetahui kemana mereka akan pergi dan kapan mereka sampai pada tujuan. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran mendeskripsikan tentang apa yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Sehingga bila tidak ada penekanan tujuan pembelajaran sekaligus pengecekannya, siswa tidak akan tahu konsep apa saja yang harus dikuasainya dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, seperti yang tertera pada Tabel 1:

Tabel 1. Nilai rata-rata ujian *Mid* Semester kelas XI IA SMAN 1 Enam Lingkung

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	XI IA 1	36	66,5
2	XI IA 2	36	63,5
3	XI IA 3	36	65,5

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran biologi di SMAN 1 Enam Lingkung adalah 75. Namun, dari Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata ujian siswa masih berada di bawah KKM. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat, yaitu model yang memberikan penekanan pada tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Salah satu model yang dapat digunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction).* Model pembelajaran langsung

merupakan model pembelajaran yang sangat menekankan pada tujuan pembelajaran. Menurut Arends dalam Lufri (2007 : 61) pembelajaran langsung merupakan suatu model yang berorientasi pada tujuan, dan lingkungan pembelajaran yang terstuktur dengan baik. 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 dapat diterapkan pada beberapa materi pelajaran, yaitu materi pelajaran yang bisa didemonstrasikan oleh guru atau siswa. Salah satunya adalah pada materi jaringan tumbuhan dan jaringan hewan. Materi ini merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas XI IA. Materi ini berisi tentang struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dan jaringan hewan. Gambar jaringan tumbuhan dan jaringan hewan yang ada dapat diperagakan langsung dengan suatu model atau dapat diamati melalui pengamatan langsung pada penampang melintang atau membujur organ tumbuhan. Materi ini dapat diberikan dengan model pembelajaran langsung. Karena salah satu ciri lain dari model pembelajaran langsung yang harus diperhatikan adalah adanya pengaruh model (alat peraga) yang diberikan terhadap siswa.

Model pembelajaran langsung tidak akan berpengaruh maksimal bila tidak disertai dengan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Gayatri (2010) dalam penelitiannya, bahwa model

pembelajaran langsung saja kurang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga perlu diberikan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran langsung, sehingga model pembelajaran ini dapat berperan maksimal. Menurut Hamzah (2008:23), motivasi merupakan pengarah yang mendorong perbuatan belajar untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu menentukan hal-hal yang dijadikan penguat belajar dan memperjelas tujuan yang hendak dicapai. Motivasi ini dapat diberikan dengan mengadakan permainan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan pembelajaran *ala* permainan *bingo*. Permainan merupakan proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik ini membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi pelajarannya akan mudah diingat oleh siwa.

Permainan *bingo* merupakan permainan menyusun angka dalam kotak-kotak persegi. Permainan *bingo* ini dapat dimodifikasi sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *ala* permainan *bingo* merupakan proses pengecekan atau peninjauan terhadap penguasaan materi siswa dalam bentuk permainan *bingo*. Menurut Silberman (2006:265), 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. Model pembelajaran langsung lebih terpusat pada guru dan di akhir pembelajaran terdapat fase pengecekan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya. Maka dari itu, pada fase pengecekan dalam model pembelajaran langsung, guru dapat

melakukan pengecekan atau peninjauan materi pelajaran dengan format permainan *bingo.*

Berdasarkan latar belakang tersebut, telah dilakukan penelitian, ”Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Enam Lingkung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Minat dan motivasi belajar siswa rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi.
3. Tidak ada penekanan terhadap tujuan pembelajaran.
4. Tidak ada pengecekan tingkat pemahaman siswa yang dilakukan guru di akhir proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa relatif rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan *bingo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI IA pada materi jaringan tumbuhan.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

”Apakah terdapat pengaruh penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa kelas XI IA 1 SMAN 1 Enam Lingkung?”

E. Asumsi

1. Siswa mempunyai waktu dan kesempatan belajar yang sama dalam pembelajaran biologi.
2. Permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung dapat diterapkan pada materi struktur jaringan tumbuhan di SMA.
3. Penerapan permainan *bingo* dalam proses pembelajaran memotivasi siswa untuk belajar.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru untuk dapat menggunakan permainan *bingo* dalam model pembelajaran langsung.
3. Sebagai bahan masukan bagi calon peneliti lainnya dan instansi terkait.