

PENGARUH MEDIA *BINGO BOARD* TERHADAP MINAT BELAJAR KIMIA SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA KELAS X SMK UNGGULAN HUSADA BANJARMASIN

Apif Muzzakir¹, Mohan Taufiq Mashuri, M. Pd², Okviyoandra Akhyar, M.Si³

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

²Dosen Pembimbing 1 Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

³Dosen Pembimbing 2 Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

Email : www.apif@yahoo.com / HP : 0851-0564-4699

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Unggulan Husada Banjarmasin dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *bingo board* terhadap minat belajar kimia siswa pada materi ikatan kimia. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental reasearch*). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Unggulan Husada Banjarmasin yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas X A-F (Kelas Eksperimen), X B-F, X TLM dan X TKJ. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X A-F (kelas eksperimen) dan kelas X B-F (Kelas Kontrol). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Dari hasil analisis data dengan uji *Independence Sample Test* dapat diketahui Z hitung = 8.956, terletak diluar daerah penerimaan H_0 ($-1.96 < Z < 1.96$). karena $Z_{hitung} > 1.96$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *bingo board* terhadap minat belajar siswa pada materi ikatan. Untuk meningkatkan minat belajar kimia siswa, pembelajaran dengan menggunakan media *bingo board* dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru-guru kimia sebagai variasi dalam melaksanakan pembelajaran kimia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Bingo Board*, Minat Belajar

THE EFFECT OF BINGO BOARD AS LERNING MEDIA TO LEARNING INTEREST OF CHEMISTRY STUDENTS TO CHEMICAL BONDING MATERIAL IN CLASS SMK UNGGULAN HUSADA

Apif Muzzakir¹, Mohan Taufiq Mashuri, M. Pd², Okviyoandra Akhyar, M.Si³

¹Student of Chemistry Education Department FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

²First Supervisor Chemistry of Education FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

³Second Supervisor Chemistry of Education FKIP UNISKA, Banjarmasin, Indonesia

Email : www.apif@yahoo.com / HP : 0851-0564-4699

ABSTRACT

This research was conducted in SMK Unggulan Husada Banjarmasin with the main purpose to know if there is effect of learning media Bingo Board to learning interest of chemistry student in chemistry bonding material. This research was a quasi-experimental research. The population of this research was all students of class X in SMK Unggulan Husada Banjarmasin : X A-F (experimental class), X B-F, X TLM and X TKJ. The sample of this research was X A-F (experimental class) and X B-F (control class). The data was collected by using questionnaire. From the data analysis with Independent Sample Test could be known that $Z_{hitung} = 8.956$ was located outside of the reception area H_0 ($-1.96 < Z < 1.96$). Because $Z_{itung} > 1.96$ then it could be concluded that there is effect of Bingo Board media to learning interest of chemistry student in chemistry bonding material. To increase the learning interest of chemistry student, learning with Bingo Board as media could be considered as variations in chemistry learning by all chemistry teachers.

Keywords: Learning media, bingo board, learning interest

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan bangsa dan negara dimasa depan, sehingga dapat dikatakan kualitas pendidikan dapat menentukan kualitas suatu bangsa dan negara. Tugas dan peran guru bukan hanya sebagai pemberi informasi tetapi juga sebagai pendorong sekaligus motivasi belajar, selain itu guru juga harus punya cara bagaimana membuat suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan, sehingga tingkat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan meningkat.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu *bingo*, *bingo* adalah sebuah permainan yang pertama kali ditemukan pada tahun 1530 tepatnya di negara italia oleh *Lo Giuco de lotto*, inilah cikal bakal lahirnya bingo kedunia (Vega, 2016).

Pada penelitian ini, permainan bingo dibuat menggunakan media papan yang berasal dari kertas karbon tebal. Sehingga penamaan dari permainan bingo berubah menjadi *bingo board*, mengingat penelitian ini diletakkan pada media papan yang berasal dari kertas karton. Media *bingo board* ini merupakan media yang penyajiannya cukup menarik, karena merupakan permainan yang ketika dimainkan tidak akan cepat merasa bosan sementara selama ini guru selalu memberi

latihan soal menggunakan media lisan maupun tulisan. Oleh karena itu penggunaan media *bingo board* dapat dijadikan sebuah strategi untuk meningkatkan tingkat belajar siswa. Jika strategi ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, maka media bingo board dapat membantu menciptakan suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMK Unggulan Husada Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas X SMK Unggulan Husada Banjarmasin. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan angket siswa.

Uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk. Validitas konstruk merupakan yang terluas cakupannya dibanding dengan validitas lainnya, karena melibatkan banyak prosedur termasuk validitas isi dan validitas kriteria. Uji validitas konstruk menggunakan rumus *product moment*, Kemudian hasil r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid dan sebaliknya

Uji Reliabilitas dilakukan dengan rumus cronbach alpha, Reliabilitas merujuk

pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik(Arikunto, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang diberikan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2010)

Hasil uji validitas angket akan diperoleh semua butir pernyataan valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 9. Dua belas butir pernyataan ini kemudian diberikan pada kelas yang digunakan untuk penelitian, yakni kelas X-A F dan X-B F. angket minat ini diberikan sebanyak dua kali. Yakni pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Data Minat Belajar

	Pretest		Posttest	
	KK	KE	KK	KE
N	22	24	22	24
Minimum	35	34	37	28
Maximum	40	50	40	54
Mean	39,27	41,29	39,36	42,88
Varians	24,113	16,911	22,719	18,027
Standar Deviasi	4,91	4,11	4,77	4,25

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Data	X^2_{hitung}	Df	X^2_{tabel}	Keterangan
1	Pretest KK	4.183	11	19,68	Normal
2	Pretest KE	5.168	13	22,36	Normal
3	Posttest KK	6.365	11	19.68	Normal
4	Posstest KE	10	11	19.68	Normal

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

No	Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Pretest	1.380	2.0825	Homogen
2	posttest	1.337	2.0825	Homogen

Berdasarkan data yang telah diperoleh, angket minat terlebih dahulu diuji

normalitas dan homogenitasnya untuk mengetahui apakah data berdistribusi

normal dan homogen. Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen . Selanjutnya dilakukan uji-Z untuk menguji hipotesis. menurut William Mendenhall dan Robert J. Beaver dalam Wiratna dan Poly (2012) rumus untuk menghitung uji statistik. Hasil uji-Z yang dilakukan terhadap minat belajar siswa sebesar 8,956 (Z_{hitung}). Nilai Z_{hitung} ini terletak diluar daerah penerimaan H_0 ($-1.96 < Z < 1.96$).

Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa $Z_{hitung} > 1.96$ terletak disebelah kanan batas penerimaan H_0 , sehingga hipotesis penelitia (H_a) diteima, yaitu perbedaan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *bingo board*, dengan kata lain bingo board berpengaruh positif terhadap minat belajar kimia siswa.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisa peneliti diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran Media *bingo board* berpengaruh positif terhadap minat belajar kimia siswa kelas X SMK Unggulan Husada Banjarmasin pada materi koloid, dilihat dari hasil hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan minat belajar kelas

eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam rangka mengetahui pengaruh media *bingo board* terhadap minat belajar siswa ada mata pelajaran kimia kelas X SMK Unggulan Husada Banjarmasin, maka saran peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media *bingo board* dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru-guru kimia sebagai variasi dalam melaksanakan pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa
2. Dalam menerapkan media pembelajaran *bingo board*, peneliti atau pengajar harus mengupayakan sistem kontrol yang lebih baik agar proses diskusi dapat berjalan optimal
3. Media *bingo board* dapat digunakan pada topic dan materi lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta : Jakarta
- Sugiyono 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Vega, Melvin. 2016. *sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno* diakses di

dan-keno.html, tanggal 17 Maret 2018
jam 14.25

Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto.
2012. *Statistika untuk penelitian*.
Yogyakarta : Graha Ilmu



Mengetahui
Pembimbing I

Mohan Taufiq Mashuri, M. Pd
NIK 061 210 646