ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Pengembangan Bingo sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA

Anisa Oktiani[1(*)], Hera Hastuti[2]
[1,2]Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
[*]oktianianisa1@gmail.com

Abstract

This research is motivavailabated by the unavailability of enjoyable history learning media, but still can help students in higher-order thinking that is analytical thinking. Based on observations made by students look bored ini following the history of learning so that it inhibits students in understanding the material to reach a igh level of thinking that is analytical thinking.This research aims to develop bingo as a history learning media that is feasible to use. Developing bingo media like bingo games. This research is a research and development of R&d, by following the steps of developing the ADDIE model. But in this study the research procedure was carried out only at the development stage, due to the limited time of the researcher. In this study the validity test is study the validity test is based on the assessment of material experts and media experts using a questionnaire to assess the feasilibity of the media. Reseacrh data were analyzed with quantitative analysis techniques. The results of the study showed that the feasibility of the media based on the assessment of material experts was 3,57 and the assessment of media experts was 3,5. This shows that the bingo media ini history learning is very feasible to use.

Keyword: *History Learning, Media, Bingo*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum tersedianya media pembelajaran sejarah bersifat menyenangkan, namun tetap dapat membantu siswa dalam berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir analisis. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa terlihat bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah sehingga menghambat siswa dalam memahami materi sampai mencapai tingkat berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bingo sebagai media pembelajaran sejarah yang layak digunakan. Mengembangkan media bingo selayaknya permainan bingo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), dengan mengikuti langkah pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Namun dalam penelitian ini prosedur penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap *Development* atau pengembangan, karena keterbatasan waktu peneliti. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket untuk menilai kelayakan media. Data penelitian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 3,57 dan penilaian dari ahli media sebesar 3,5. Hal ini menunjukkan bahwa media bingo dalam pembelajaran sejarah sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci**:** Pembelajaran Sejarah, Media, Bingo

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Pendahuluan

Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu cara untuk menyiapkan manusia yang mandiri untuk masa yang akan datang. Pendidikan sangat penting bagi setiap negara, melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan bermanfaat. Untuk memperoleh pendidikan dapat diraih melalui sekolah.

Peningkatan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menciptakan proses belajar-mengajar yang baik agar potensi siswa berkembang secara maksimal. Potensi tersebut mencakup potensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Winkel (1991: 200) bahwa proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Dengan demikian, proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa, baik potensi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pengertian pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan menjelaskan peristiwa masa lalu mengenai manusia dan lingkungannya kepada siswa (Latif, 2006: 99). Dengan demikian, mempelajari sejarah tidak hanya mengetahui peristiwa masa lalu, baik pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah, namun juga dapat melatih berpikir historis. Tujuan pembelajaran sejarah akan tercapai apabila siswa mampu memahami, mendalami, dan menghayati peristiwa-peristiwa sejarah, kemudian mengambi nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah tersebut, sehingga menjadikan manusia yang arif.

Menurut Widiadi (2013: 9), realitas pembelajaran sejarah di sekolah masih mengalami permasalahan. Salah satu permasalahan pembelajaran sejarah adalah siswa menganggap belajar sejarah adalah sesuatu yang membosankan.

Peran guru sejarah merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran sejarah. Guru sejarah harus sanggup dalam mengelola kelas, sarana-prasarana, dan menyusun perangkat pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran sejarah yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti lakukan pada kegiatan pembelajaran sejarah pada semester II Tahun Ajaran 2019/2020, pada tanggal 24 Juli 2019 di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ranah Pesisir, ditemukan kebosanan dari dalam diri siswa ketika belajar sejarah. Sikap bosan tersebut dapat dilihat dari sikap yang ditunjukan siswa diantaranya: 1) siswa yang berbicara dengan teman sebangku, pembicaraan tersebut tidak terkait materi sejarah, (2) siswa yang sering minta izin ke toilet, (3) siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri seperti bermain *handphone* untuk bermain media sosial, mengerjakan tugas mata pelajaran lain dan kurang memperhatikan penjelasan guru, (4) siswa yang kurang dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan mengenai materi sejarah, sehingga guru sulit menilai sejauh mana siswanya memahami materi dan berpikir analisis.

Kebosanan siswa disebabkan oleh proses pembelajaran sejarah yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan tidak didukung oleh media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran sejarah yang digunakan guru sejarah dapat dikatakan masih terbatas. Menurut guru sejarah yang berinisial (SE) bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku paket dan papan tulis. Hal tersebut disebabkan karena sekolah belum memiliki fasilitas yang lengkap. Misalnya, ketersediaan *LCD proyektor* pada setiap kelas belum lengkap. Guru sejarah berinisial (SE) memiliki inisiatif untuk membuat media sendiri, namun memiliki

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

keterbatasan waktu dalam mengerjakannya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran sejarah kurang menarik sehingga siswa kurang memahami materi dan sulit untuk berpikit tingkat tinggi yaitu berpikir analisis.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran sejarah di atas peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan bingo menjadi media pembelajaran sejarah. Bingo adalah salah satu permainan akademik. Alasan peneliti mengembangkan bingo menjadi media pembelajaran sejarah, karena bingo merupakan salah satu metode dalam model *active learning*, yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan mengembangkan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal tersebut berdasarkan pendapat Rusman (2010: 324), pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam memperoleh pengetahuan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif (*active learning*) memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis.

Pada dasarnya untuk menjadi pemenang dalam permainan bingo adalah setiap pemain harus bisa menjawab soal pada media bingo dengan membentuk pola garis diantaranya garis mendatar, garis tegak dan garis diagonal (Silberman, 2013: 95). Kata bingo sendiri berasal dari kebiasaan para pemenang menggunakan kata “Bingo” untuk menunjukkan bahwa mereka telah membentuk pola garis.

Permainan bingo telah banyak dikembangkan sebagai permainan dalam bidang pendidikan untuk berbagai bidang dengan variasi pengembangan. Pengembangan media bingo dalam penelitian ini, disesuaikan dengan KD. 3.11 materi pokok Indonesia Masa Pendudukan Jepang pada kelas XI. Media bingo dalam penelitian ini akan dibuat berbentuk papan yang memiliki beberapa komponen seperti kotak, gantungan dan soal. Kotak berjumlah 9, yang akan ditempelkan pada papan dengan susunan (3 kotak X 3 kotak). Kotak berjumlah 9 artinya memiliki 9 buah soal yang akan diperlombakan. Gantungan bingo berfungsi sebagai bentuk pemberitahuan bahwa soal dalam kotak bernomor sudah dijawab, kemudian gantungan juga berfungsi untuk membentuk pola garis bingo, seperti gari mendatar, tegak dan diagonal.

Menerapkan media bingo dalam penelitian ini, peneliti mengkombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Kurniasari (2006) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran dengan membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 3-5 siswa yang memainkan turnamen akademik antar kelompok untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya masing-masing. Turnamennya dapat berupa kuis-kuis atau soal terkait materi pelajaran.

Alasan peneliti mengkombinasikan penerapan media bingo dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena baik media bingo maupun model pembelajaran kooperatif tipe TGT sama-sama menerapkan turnamen akademik. Media bingo sebagai wadah dalam menyediakan soal yang akan diturnamenkan dengan peraturan permainan bingo pada salah satu sintaks dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bingo sebagai media pembelajara sejarah. Mengembangkan bingo selayaknya permainan bingo.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Media bingo dipilih karena akan membuat pembelajaran sejarah lebih menarik sehingga membantu ketercapaian berpikir tingkat tinggi siswa yaitu berpikir analisis.

Beberapa penelitian relevan mengenai media bingo telah dilakukan oleh Suryanti (2014), Pratiwi (2015), dan Fathin (2015). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryanti (2014), berjudul Imlementasi Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Prestasu Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-5 SMAN 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan implementasi metode permainan bingo dibantu penjelasan materi oleh guru dilanjutkan dengan tanggung jawab yang kemudian dikolaborasikan dengan penggunaan power point, kartu bingo yang berwarna, dan pemberian hadiah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa pada siklus I yaitu 46,77 menjadi 75,66 mengalami peningkatan sebesar 28,89. Prestasi belajar siswa pada siklus II yaitu 56,45 menjadi 80,62 mengalami peningkatan sebesar 24,17. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Suryanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan bingo dalam pembelajaran sejarah. Perbedaannya adalah penelitian Suryanti fokus pada implementasi metode bingo untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan fokus penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada pengembangan bingo menjadi media pembelajaran sejarah dan menggunakan metode penelitian *R&D.*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismayani Widya Pratiwi (2015), berjudul Efektivitas Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI Temangganggung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran hiragana dengan permainan bingo efektif untuk mengigat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung, dari hasil analisis data tes, dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen 92,4 sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol 74,4. Hal tersebut menunjukkan perolehan nilai responden di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan perolehan nilai responden di kelas kontrol. Relevansi penelitian yang dilakukan Ismayani Widya Pratiwi dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan bingo dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian Ismayani Widya Pratiwi berfokus pada efektivitas permainan bingo sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana dan menggunakan metode penelitian ekpserimen, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengembangkan bingo menjadi media pembelajaran sejarah dan menggunakan metode penelitian *R&D.*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanna Azmi Fathin (2015), berjudul Penerapan Bingo Review Dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bingo review dalam model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa, dimana data menunjukkan nilai motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Relevansi penelitian Hanna Azmu Fathin dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menerapkan bingo dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian Hanna Azmi Fathin berfokus pada penerapan bingo review dalam model pembelajaran Problem Based Learnning untuk meningkatkan konsep dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fisika dan menggunakan

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

metode penelitian eksperimen, sedangkan peneliti berfokus kepada pengembangan bingo menjadi media pembelajaran sejarah dan menggunakan metode penelitian *R&D.*

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reserch and Development (R&D)*. *Reserch and Development (R&D)* menurut Sugiyono (2016: 407), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan media bingo ini meliputi 3 tahapan, yaitu tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan dengan dua tahapan lainnya yaitu *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Analisis ini meliputi analisis kelayakan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah. Data kelayakan media bingo didapatkan dengan cara menganalisis angket penilaian yang telah diisi oleh ahli.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah. Penelitian menggunakan pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ADDIE merupakan penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *analyzing* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementing* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan *development* atau pengembangan, karena mengingat keterbatasan waktu peneliti. Berikut langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini:

1. Tahap *Analyzing* (Analisis)

Langkah awal peneliti melakukan pengamatan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ranah Pesisir pada tanggal 24 Juli 2019. Kemudian, peneliti juga melakukan wawancara. Berikut tahap *analyze* (analisis) dilakukan dalam tiga langkah, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media dilakukan dengan cara berikut: 1) melakukan peninjauan kepustakaan mengenai media pembelajaran bingo; 2) melakukan observasi di SMA Negeri 1 Ranah Pesisir terkait pemanfaatan media pembelajaran oleh guru sejarah dalam pembelajaran sejarah; dan 3) melakukan wawancara terhadap guru sejarah berinisial (SE) mengenai penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan guru sejarah adalah buku paket dan papan tulis. Keterbatasan media karena fasilitas sekolah belum memadai. Misalnya ketersediaan *LCD Proyektor* di setiap kelas belum lengkap. Guru sejarah sebenarnya memiliki inisiatif untuk membuat media sendiri, namun tidak memiliki cukup waktu untuk membuatnya. Tujuan melakukan peninjauan kepustakaan, observasi, dan wawancara untuk mengetahui permasalahan penggunaan media pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa didapatkan ketika peneliti melakukan pengamatan secara langsung saat pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ranah Pesisir. Pada saat observasi didapatkan informasi bahwa peserta didik terlihat bosan saat mengikuti pembelajaran

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

sejarah. Hal tersebut terlihat dari sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang kurang perduli ketika guru menjelaskan materi sejarah. Hal tersebut dapat menghambat siswa dalam mencapai berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir analisis

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memilih materi pokok bahasan sejarah yang akan peneliti kembangkan pada media bingo. Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013. Hasil analisis kurikulum adalah peneliti mendapatkan data kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013. Hasil analisis kurikulum sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	**Kompetensi Dasar**
3. Memahamai, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan perdaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.11Menganalisis kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang.
4. M engolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait denngan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kratif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4.11Menyusun cerita Sejarah tentang kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang.

Hasil analisis KD. 3.11 dengan bahasan materi pokok Indonesia Masa Pendudukan Jepang, yang akan peneliti jadikan sebagai materi dalam membuat soal dalam media bingo. Soal tersebut bersifat analisis agar siswa dapat mencapai berpikit tinggi yaitu berpikir analisis.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini yakni merancang produk yang akan dihasilkan. Produk yang dihasilkan yaitu media bingo sebagai media pembelajaran sejarah.

Bingo yang dihasilkan disini sebagai media pembelajaran sejarah, yang dilengkapi dengan soal berdasarkan materi pokok " Indonesia Masa Pendudukan Jepang", kemudian bingo dilengkapi degan kotak, dan gantungan bingo. Media bingo dapat digunakan secara mudah, dan dapat digunakan bagi sekolah yang memiliki fasilitas IT (*Information Technology)* lengkap maupun tidak lengkap. Media bingo juga dibuat sesuai kebutuhan siswa dan bertujuan untuk mencapai tingkat berpikir tinggi siswa yaitu berpikir analisis.

Langkah-langkah dalam tahap perancangan bingo sebagai media pembelajaran sejarah, sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan *(Constructing Criterionreferenced Test)*.

Pada tahap ini disusun instrument kelayakan media bingo yang akan digunakan pada tahap uji coba.

b. Pemilihan Media *(Media Selection).*

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi soal pada media bingo yang relevan dengan karakteristik materi. Selain itu, pemilihan media bertujuan membantu siswa memahami materi sejarah sehingga mempermudah untuk meningkatkan berfikir analisis siswa.

c. Pemilihan Format *(Format Selection).*

Format media bingo didesain sedemkian rupa seperti permainan bingo, sekaligus peraturan-peraturan permainan bingo yang dimodifikasi.

d. Rancangan awal *(Initial Design)*

Rancangan awal merupakan rancangan media bingo yang akan didesain sebelum uji coba dilakukan. Berikut tahapan rancangan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah:

1) Pengumpulan Bahan

Media bingo terdiri dari papan, kotak, soal dan gantungan. Bahan pembuatan media terdiri dari papan, cat, kertas karton, kain flannel, tali. Untuk alat pembuatan media bingo terdiri dari pisau, gunting, lem, gergaji.

2) Pembuatan Media Pembelajaran

a) Langkah pertama, peneliti bekerja sama dengan tukang kayu di Padang untuk membuat papan dan kotak bingo. Papan dengan ukuran (68 cm x 52 cm), sedangkan kotak dengan ukuran (10,5 cm x 9,5 cm).

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Gambar 2. Papan Media Bingo

Gambar 3. Kotak Bingo

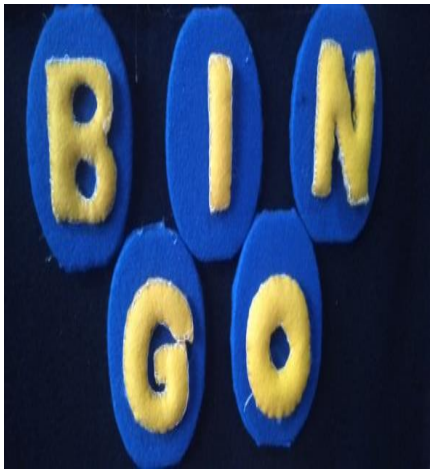
b) Langkah kedua, peneliti melapisi papan bingo dan kotak bingo dengan kain flannel. Pada penelitian ini peneliti memilih kain flannel berwarna hitam untuk melapisi papan.

Gambar 4. Papan Bingo Dilapisi Kain Flannel

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

c) Langkah ketiga, peneliti melapisi kotak bingo dengan kain flannel. Pada penelitian ini peneliti memilih kain flannel berwarna merah untuk melapisi kotak. Kemudian, peneliti membuat huruf dan angka dari kain flannel. Angka tersebut akan ditempelkan pada masing-masing kotak bingo yang berjumlah 9 kotak. Sedangkan huruf yang terdiri dari B-I-N-G-O sebagai judul media.

Gambar 5. Kotak Bingo Dilapisi Kain Flannel dan Angka



Gambar 6. Tulisan Judul Bingo dari Kain Flannel

d) Langkah keempat, setelah papan, kotak, dan judul dibuat. Peneliti akan menyusun tata letak media bingo. Mulai dari tata letak judul pada papan bagian atas, kotak disusun pada bagian bawah judul, dengan susunan (3 kotak x 3 kotak).

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Gambar 7. Media Bingo

e) Langkah 5, peneliti mendesain soal yang akan diletakkan di dalam kotak bingo. Desain soal bingo dapat dilihat pada gambar berikut:

> Jelaskanlah pengertian ekonomi perang dan uraikanlah pengaturan ekonomi pada masa pendudukan Jepang !

f) Langkah terakhir, peneliti membuat gantungan bingo dari bahan *styrofoam*. Gantungan bingo akan diletakan pada kotak bingo yang sudah diberi nomor ketika pemain dapat menjawab soal dengan benar. Agar gantungan bingo dapat menempel pada kotak, peneliti melekatkan dengan tali. Pada penelitian ini gantungan bingo dibuat dengan bermacam warna sesuai jumlah kelompok. Apabila kelompok bermain terdiri dari 5 kelompok, maka warna gantungan memiliki 5 warna. Masing-masing warna dibuat sebanyak 9 gantungan bingo.

Gambar 9. Gantungan Media Bingo

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk menilai dari rancangan produk yang dibuat. Media bingo yang berisi soal bersifat analisis mengenai materi "Indonesia Masa Pendudukan Jepang" untuk siswa kelas XI SMA. Validasi produk dilakukan dengan cara melibatkan satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media pembelajaran untuk menilai media bingo.Validasi materi telah dilakukan pada tanggal 17 Februari 2020**,** sedangkan validasi media telak dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2020. Analisis terhadap media bingo meliputi variabel-variabel mencakup materi mulai dari kesesuaian materi, penyajian materi, dan manfaat. Sedangkan untuk media mencakup dari tujuan dan manfaat media serta tampilan.

a. Validasi Media Bingo

1) Validasi Ahli Materi

Data validasi pengembangan media bingo melibatkan satu orang ahli materi yaitu dosen jurusan sejarah bernama Bapak Dr. Rusdi, M.Hum**.** Hasil analisa dari ahli materi diukur dengan menggunakan analisis skala likert terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Interpretasi
1.	Soal dalam media bingo telah sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Baik
2.	Soal dalam media bingo diambil dari sumber yang jelas.	4	Sangat Baik
3.	Kemudahan memahami soal pada media bingo.	3	Baik
4.	Kejelasan pertanyaan pada soal media bingo.	4	Sangat Baik
5.	Kejelasan aturan permainan bingo.	3	Baik
6.	Soal pada media bingo merangsang siswa dalam berpikir analisis.	4	Sangat Baik
7.	Media ini memberikan pengalaman belajar secara langsung bagi siswa.	3	Baik
Jumlah		25	
Rata-rata		3,57	Sangat Baik

Dari hasil analisis data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelayakan materi dengan media bingo diperoleh skor 3,57. Jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan kesesuaian media bingo yang telah dibuat ini, dapat dikatakan media bingo sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah berdasarkan materi "Indonesia Masa Pendudukan Jepang" kelas XI SMA.

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

2) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tingkat berpikir tinggi yaitu berpikir analisis dan membuat pembelajaran sejarah lebih menarik. Validasi oleh satu orang dosen ahli media dari jurusan sejarah bernama Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Bingo

No.	Aspek	Skor	Interpretasi
1.	Menggunakan media bingo dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas.	4	Sangat Baik
2.	Media bingo membuat waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.	3	Baik
3.	Media bingo efektif dalam belajar kelompok dan individu.	3	Baik
4.	Media bingo sebagai alternatif penyelesaian soal bersifat menyenangkan.	3	Baik
5.	Media bingo memberikan pengalaman belajar secara langsung bagi siswa.	3	Baik
6.	Soal pada media bingo dapat merangsang siswa berfikir analisis.	4	Sangat Baik
7.	Pemilihan warna pada media bingo menarik perhatian siswa.	4	Sangat Baik
8.	Ketepatan pemilihan tata letak pada media bingo.	4	Sangat Baik
9.	Tampilan media bingo menarik.	3	Baik
10.	Media bingo kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang.	3	Baik
11.	Ukuran media bingo proporsional.	4	Sangat Baik
12.	Ketepatan pemilihan bahan untuk pembuatan media bingo.	4	Sangat Baik
Jumlah		42	
Rata-rata		3,5	Sangat Layak

Dari hasil analisis data oleh ahli media yang diukur menggunakan skala liker diperoleh hasil nilai rata-rata kelayakan 3,5. Jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan media, maka media bingo sangat layak dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah berdasarkan materi "Indonesia Masa Pendudukan Jepang" kelas XI SMA.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil validasi media bingo dari ahli materi sebesar 3,57 yang diinterpretasikan menjadi sangat valid atau sangat layak. Soal yang dibuat sesuai dengan KI-KD pada kurikulum 2013 dan tujuan pembelajaran. Penyajian materi diambil dari sumber yang jelas. Soal yang dibuat dapat membantu siswa dalam mencapai tingkat berpikir

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

tinggi yaitu berpikir analisis.Hasil analisis juga diperoleh dari validasi media oleh ahli media 3,5 diinterpretasikan sangat valid atau sangat layak. Tujuan dan manfaat media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung bagi siswa SMA, sedangkan tampilan media sangat menarik baik dari segi kombinasi warna, bentuk dan tata letak.

Berdasarkan hasil analisis dari kedua ahli, baik ahli materi maupun ahli media dapat disimpulkan bahwa media bingo sebagai media pembelajaran sejarah sangat valid atau sangat layak digunakan. Untuk soal pada media bingo dibuat sesuai dengan KI-KD pada kurikulum 2013 yang digunakan sekarang, tujuan dari soal tersebut dapat membantu siswa dalam mencapai tingkat berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir analisis.

Kesimpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tahapan pengembangan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah sebagai berikut:
   a. Pengumpula bahan pembuatan media bingo.
   b. Membuat papan bingo dengan ukuran (68 cm x 52 cm) dan kotak dengan ukuran (10,5 cm x 9,5 cm)
   c. Melapisis papan, kotak, angka, judul tulisan B-I-N-G-O dengan kain flannel.
   d. Kemudian, menyusun tata letak media bingo, mulai dari judul yang ditempelkan pada bagian paling atas papan, menyusun kotak pada bagian bawah baris judul dengan susunan (3 kotak X 3 kotak).
   e. Pembuatan soal media bingo yang akan diletakkan dalam kotak bingo.
   f. Membuat gantungan bingo.
2. Hasil penilaian uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media bingo sebagai media pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata analisis sebesar 3,57 dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi dari ahli media diperoleh rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media bingo sebagai media pembelajaran sejarah sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan dapat membantu mencapai berpikir tingkat tinggi siswa atau berpikir analisis.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdullilah puji syukur kepada Allah SWT, karena kehendak dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimkasih kepada Ibuk Hera Hastuti,M.Pd, selaku dosen pembimbing yang sangat sabar dalam memberikan arahan juga motivasi kepada penulis untuk menyusun skripsi. Terimakasih kepada, Ayahanda Nuraulin dan Ibunda Rosdiana tercinta, orang yang paling hebat di dunia ini,yang tidak pernah lelah dalam memberikan doa,bantuan,dukungan, pengorbanan dan kasih sayang disetiap langkah perjalanan penulis dalam menuntut ilmu. Terakhir terimakasih untuk sahabat-sahabat ku dan seluruh teman-teman dari angkatan 2015 Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 2 No. 3 Tahun 2020

Daftar Pustaka

Fathin, Hanna Azmi. (2015). Penerapan Bingo Review dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa. *Skripsi.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Kurniasari, Ani.(2006). Komparansi Belajar Antara Siswa dengan Metode Teams Game Tournamen (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD). *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Tidak dipublikasikan).

Latif, J.A. (2006). *Manusia Filsafat dan Sejarah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Silberman, Mel. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif.* Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung*: Alfabeta

Suryanti. (2014). Implementasi Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas X-5 SMAN 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2013/2014. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Pratiwi, Ismayani Widya. (2015). Efektivitas Permainan Bingo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Winkel, W.S. (2001). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Widiadi, N.A. (2013). *Pembelajaran Berbasis ADITS sebagai Alternatif Solusi PESEK (Pembelajaran Sejarah Emotif dan Kontroversial)*. Perpustakaan Nasional dalam Terbitan (KDT).

Zafri. (1998). *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press.