

PENGARUH PENERAPAN MEDIA *BINGO GAMES* TERHADAP PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS IV MI DARUSSALAM SUMBERMULYO JOMBANG

Maidatur Rizqon Ni'mah*

Evita Widiyati**

FAI UNHASY TEBUIRENG JOMBANG

Email: maidatur98@gmail.com

Abstract: *This article discusses the effect of the application of Bingo games media on learning Al-Qur'an Hadith, aims to determine 1) the application of bingo games media in learning Al-Qur'an Hadith, 2) the effect of the application of bingo games media on learning Al-Qur ' an Hadith. This study used a quantitative approach with a true experimental design, researchers used the Mann Whitney Test hypothesis test. The results show that: 1) the application of bingo games media is in accordance with what has been prepared in the Learning Implementation Plan (RPP), 2) there is an effect of the application of bingo games media on learning Al-Qur'an Hadith in class IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang with a sign value obtained 0.032.*

Keywords: *Media Bingo Games, Learning Al-Qur'an Hadith*

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pengaruh penerapan media permainan bingo terhadap pembelajaran Al-Qur'an Hadits, bertujuan untuk mengetahui 1) penerapan media permainan bingo dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, 2) pengaruh penerapan media bingo games dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen benar, peneliti menggunakan uji hipotesis Mann Whitney Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan media permainan bingo sudah sesuai dengan yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) terdapat pengaruh penerapan media permainan bingo terhadap pembelajaran Al-Qur'an. Hadits pada siswa kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang dengan nilai tanda yang diperoleh 0,032.

Kata Kunci: *Media Bingo Games, Pembelajaran Al-Qur'an Hadits*

*Alumnus S1 PGMI UNHASY Tebuireng Jombang

**Dosen FAI UNHASY Tebuireng Jombang

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai kaitan erat dengan hidup manusia, disebabkan hal tersebut merupakan salah satu wujud usaha untuk menyiapkan manusia yang aktif serta berperan positif.¹ Pendidikan adalah sebuah komunikasi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh sesuai target yang diharapkan. Interaksi tersebut dinamakan dengan interaksi pendidikan, di mana dalam interaksi ini seorang pendidik mempunyai peran yang lebih besar daripada peserta didik karena pendidik adalah seorang yang dianggap mempunyai pemikiran yang lebih matang, pengalaman yang sangat banyak, menguasai berbagai pengetahuan, serta keterampilan.²

Manusia menganggap pendidikan sebagai salah satu media untuk mengembangkan potensi dari dalam diri serta mencapai tujuan tertentu yang diharapkan. Maka dari itu, dunia pendidikan diharuskan untuk selalu melakukan perubahan sesuai dengan tuntutan zaman yang ada supaya pendidikan yang ada tersebut mampu bertahan secara fungsional dalam membimbing jalannya manusia. Ketercapaian tersebut bisa terjadi jika semua pihak yang berkaitan dengan pendidikan mampu melaksanakan perubahan dari berbagai segi misalnya metode pembelajaran, model pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran, maupun sarana dan prasarana belajar

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang disadari serta direncanakan guna mencapai lingkungan belajar serta proses pembelajaran, di mana potensi dikembangkan secara aktif agar kelak tumbuh menjadi pribadi yang mempunyai kekuatan baik dari sisi agama, akhlak, maupun keahlian.³ Metode belajar serta media pembelajaran adalah dua hal yang perlu

¹Umar Tirtarahardja dan S. L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 263

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), hlm. 3

³ Pemerintah RI, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003) hlm.3

dikuasai oleh seorang pendidik.⁴ Kedua hal tersebut mempunyai kaitan yang sangat erat, di mana apabila seorang pendidik menggunakan salah satu metode pembelajaran maka hal ini akan berpengaruh pula pada media pembelajaran yang akan digunakan nantinya.

Oemar H. Malik menjelaskan bahwa baik proses maupun hasil pembelajaran yang didapatkan para peserta didik tidak saja diukur oleh model, sistem, profil sekolah, maupun isi kurikulum saja, namun sebagian besar keberhasilan peserta didik tersebut ditentukan oleh kompetensi yang dimiliki oleh pendidik.⁵ Lingkungan belajar yang efisien dan menyenangkan akan tercipta jika pendidik tersebut mempunyai kompetensi yang baik dan unggul, sehingga peserta didik pun akan mampu belajar pada tingkat optimal. Pendidik sadar bahwa dalam proses pengajaran, ditemukan berbagai problematika belajar yang dialami oleh peserta didik, pendidik pun juga memahami bahwa masalah-masalah belajar tersebut muncul karena kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik saat ini dianggap masih lemah. Hal ini terjadi karena minimnya upaya pengembangan pola pikir peserta didik dalam setiap proses belajar mengajar yaitu pendidik dituntut untuk lebih aktif agar peserta didik mampu menguasai berbagai mata pelajaran, sedangkan peserta didik hanya bersikap pasif saja.

Berbagai permasalahan yang di atas adalah beberapa kendala yang dirasakan oleh pendidik saat ini, namun masalah yang lebih utama saat ini yaitu minimnya sarana dan prasarana untuk menyampaikan mata pelajaran, utamanya pembelajaran agama Islam. Al-Qur'an Hadits adalah pembelajaran yang berbasis keislaman, di mana menekankan peserta didik pada keterampilan baca tulis, hafalan surat, pengenalan arti secara sederhana untuk diaplikasikan dalam aktivitas sehari-hari melalui suri tauladan dan pembiasaan.⁶

⁴ Khaeruddin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Makassar: Yayasan Fabiah, 2002), hlm. 85

⁵ Oemar H. Malik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*, (Bandung: Bumi Aksara, 2002), hlm. 36

⁶ *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Timur Putra Mandiri, 2006), hlm. 48

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini perlu untuk disampaikan kepada peserta didik, karena keduanya adalah pedoman yang wajib dipegang oleh setiap umat Islam. Mengingat begitu besarnya peranan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, maka sudah sewajarnya mata pelajaran ini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Proses belajar Al-Qur'an Hadits inilah yang nantinya menjadikan peserta didik mempunyai nilai-nilai religius serta menambah kuatnya pondasi agama dari dalam dirinya.

Namun sangat disayangkan, fenomena ini berbeda dengan realita yang ada di lapangan yaitu berdasarkan pengamatan awal yang telah peneliti laksanakan pada tanggal 17 Desember 2019 di kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang diketahui ternyata efektivitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih terbilang rendah. Rendahnya efektivitas tersebut ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang tidak menyimak pelajaran yang diberikan oleh pendidik di depan kelas dengan ciri-ciri peserta didik sibuk berbicara sendiri dengan temannya, ada juga yang menggambar, dan bahkan diantara mereka ada yang melamun atau tertidur di kelas.

Dari hasil tinjauan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh beberapa alasan yang mengakibatkan masih rendahnya efektivitas maupun hasil belajar pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang yaitu: (1) Pendidik masih menggunakan pendekatan *teacher center* dalam menyampaikan materi. Pendekatan *teacher center* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang lebih memfokuskan pada Pendidik, di mana Pendidik dituntut untuk lebih aktif dalam memberikan informasi sedangkan peserta didik bersikap pasif yaitu cukup dengan mendengar dan menerima informasi yang telah disampaikan oleh pendidik;⁷ (2) Media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi yaitu papan tulis, buku paket, dan buku LKS (Lembar Kerja Peserta didik). Hal ini menjadikan peserta didik lebih cepat bosan dan kurang semangat untuk belajar, karena media tersebut sudah

⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 210

sangat umum dipakai dalam pembelajaran; (3) Pendidik dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah, sehingga menjadikan proses mengajar menjadi membosankan dan menyebabkan peserta didik sulit berkonsentrasi dalam waktu yang lama.

Dari penjabaran yang telah diuraikan di atas, sehingga peneliti berkesimpulan melakukan uji coba menggunakan salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran menurut Briggs dalam Rofiatul Hosna dan Samsul merupakan sarana untuk penyampaian pesan pembelajaran melalui buku, film, video, dan sebagainya.⁸ Media pembelajaran yang dipandang efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV di MI Darussalam Sumbermulyo Jombang yaitu media *bingo games*.

Media *bingo games* adalah media yang dianggap cocok untuk digunakan pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah karena media ini mudah dalam penggunaannya dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan riset yang telah dilaksanakan Pertiwi dalam penelitiannya mengenai diterapkannya pembelajaran aktif menggunakan metode permainan bingo guna meningkatkan aktivitas belajar pembelajaran matematika di kelas III SDN Tunas Mekar. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan belajar matematika dengan menerapkan *bingo games* mengalami peningkatan karena belajar matematika menjadi menyenangkan.⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah minat dan memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang dibahas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bingo games menurut Silberman adalah permainan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan berbantu papan jawaban dan apabila mampu membentuk garis mendatar, tegak, maupun

⁸ Rofiatul Hosna dan Samsul, *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-prinsip Belajar*, (Malang: Intelegensia Media, 2015), hlm. 192

⁹ Pertiwi, *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar*, Jurnal PGSD, 3(April, 2014), hlm.100

diagonal maka kelompok tersebut menang dan mendapatkan poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok.¹⁰ Media *bingo games* adalah suatu langkah alternatif dalam meningkatkan antusias proses pembelajaran di kelas. Manfaat dari adanya penerapan media *bingo games* ini sesuai dengan hasil riset oleh Dewi tentang penerapan *bingo games* dalam aktivitas belajar kosa kata benda dalam pelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar dengan kesimpulan, bahwa penerapan media *bingo games* dapat memudahkan guru untuk melihat sampai mana pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh peserta didik, efisien dalam mempertajam memori peserta didik, dan mampu mendorong kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.¹¹

Berangkat dari persoalan tersebut, maka dibutuhkan pelaksanaan penelitian selanjutnya untuk menghasilkan data akurat tentang pengaruh penerapan media *bingo games* terhadap pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang. Sehingga hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain *post test-only control design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik MI Darussalam Sumbermulyo yang berjumlah 326. Sedangkan sampelnya pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *sensus*. Teknik *sensus* adalah mengambil sampel peserta didik secara keseluruhan tanpa terkecuali.¹² Sehingga dihasilkan sampel yaitu peserta didik MI Darussalam Sumbermulyo Jombang kelas IV A menjadi kelas kontrol dan kelas IV B menjadi

¹⁰Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2012), hlm. 125

¹¹ Dewi, dkk., *Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (Juni, 2019), hlm. 29

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 85

kelas eksperimen yaitu dengan masing-masing kelas berisi 23 peserta didik.

Sedangkan pada penelitian ini data dikumpulkan menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan angket. Penelitian ini menggunakan instrumen angket berupa skala *Likert*. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi (*pearson product moment*) yang memiliki kriteria valid apabila tiap butir soal memperoleh nilai $sign < 0,05$, sedangkan uji reliabilitas adalah *cronbach alpha* dengan ketentuan dapat dikatakan reliabel apabila nilainya *cronbach alpha* $> 0,6$. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *Mann Whitney* karena datanya termasuk nominal dan jika hasil signnya di bawah 0,05 maka H_0 nya ditolak dan H_a diterima.

HASIL PENELITIAN

Penerapan Media *Bingo Games* pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 6 Januari 2020 dan berakhir pada tanggal 21 Februari 2020. Tahapan dalam penelitian ada 7 yaitu diawali dengan menyiapkan instrumen sampai dengan menganalisis hasil angket yang telah diperoleh siswa. Adapun prosedur kegiatan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 1: Prosedur Eksperimen

No.	Kegiatan	Keterangan
1.	Menyiapkan instrument	Terlaksana
2.	Mengajar di kelas kontrol	Terlaksana
3.	Mengajar di kelas eksperimen	Terlaksana
4.	Menyebarkan instrumen angket ke dalam kelas kecil sebanyak 15% siswa dari seluruh sampel penelitian untuk proses validasi	Terlaksana
5.	Melakukan validasi dan reliabilitas pada instrumen tes	Terlaksana
6.	Menyebarkan instrumen angket pada kelas besar yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen	Terlaksana
7.	Menganalisis hasil tes	Terlaksana

Pada Tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hal yang pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu menyiapkan instrumen. Instrumen yang dimaksud di sini yaitu seperti lembar RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pembelajaran Al-Qur'an Hadits surat Al-Lahab, lembar observasi guru maupun siswa, lembar instrumen tes pada kelompok kecil dan besar, dan lain sebagainya. Setelah semua lembar instrumen telah siap, maka tahap selanjutnya yaitu proses pembelajaran al-Qur'an Hadits.

Proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di lakukan sebanyak empat kali di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Dengan rincian, dua kali di kelas kontrol dan dua kali di kelas eksperimen. Pada kelas kontrol maupun kelas eskperimen, peneliti mengisi pertemuan pertama dengan membahas mengenai penjelasan tentang pemahaman surat Al-Lahab seperti jumlah ayat, mufradat, maupun nomor urutan surat Al-Lahab di dalam Al-Qur'an. Sedangkan pada pertemuan kedua, peneliti membahas mengenai kandungan dalam surat Al-Lahab.

Pada kelas kontrol, peneliti menggunakan media biasa seperti papan tulis dan buku paket, sedangkan pada kelas eksperimen peneliti dalam proses pembelajaran menggunakan media *bingo games*. Dengan menggunakan media *bingo games*, diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan perhatian penuh dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan kelebihan penerapan media *bingo games* yaitu dapat memfokuskan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif, serta mempertajam ingatan siswa terkait dengan materi yang telah diajarkan

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *bingo games* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

1. Guru membuat sembilan poin kunci.
2. Guru menyiapkan kartu *bingo games* yang berisi poin-poin kunci tersebut pada kotak yang berjumlah 3 x 3.
3. Setiap kelompok mendapat kartu bingo dan stiker

4. Apabila siswa berhasil mendapatkan tiga bundaran yang dapat membentuk secara vertikal, horizontal, atau diagonal dalam satu deretan, maka mereka diminta untuk teriak “bingo!”.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen telah selesai, maka tahap selanjutnya dalam kegiatan penelitian eksperimen ini yaitu menyebarkan instrumen tes ke dalam kelas kecil.

Tahap menyebarkan instrumen pada kelas kecil ini, peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 15% siswa dari keseluruhan sampel penelitian yang ada. Menyebarkan instrumen tes pada kelompok kecil ini bertujuan untuk proses validasi yang nantinya akan digunakan untuk mengukur apakah tes tersebut sudah valid dan layak untuk dipakai di kelas besar atau belum. Apabila instrumen tes pada kelas kecil telah selesai dikerjakan dan terkumpul, maka tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu tahap uji kevalidan dan reliabilitas.

Uji kevalidan instrumen tes pada penelitian ini menggunakan uji analisis korelasi *Product Moment Pearson* dan dianggap valid jika nilai sign yang diperoleh $<0,05$ dan sebaliknya jika butir instrumen memiliki nilai sign $>0,05$ maka dinyatakan tidak valid. Sedangkan untuk melihat apakah instrument tes tersebut reliabel atau tidak, maka peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* dengan ketentuan yaitu tes tersebut dapat dinyatakan reliabel apabila hasil nilai *Cronbach Alpha* >0.6 .

Setelah tahap uji validitas dan reliabilitas instrumen telah selesai, maka tahap selanjutnya yaitu menyebarkan instrumen tes pada kelas besar. Kelas besar yang dimaksud di sini yaitu menyebarkan instrumen tes baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang bertujuan untuk nantinya sebagai bahan analisis melihat tingkat pengaruh penggunaan media *bingo games* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas eksperimen. Apabila semua instrumen tes telah selesai dikerjakan dan terkumpul, maka tahap akhir yang terdapat kegiatan penelitian eksperimen ini yaitu tahap analisis hasil tes.

Tahap analisis hasil tes dilakukan dengan untuk tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak penerapan media *bingo games* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI

Pengaruh Penerapan Media Bingo Games

Darussalam Sumbermulyo Jombang. Analisis hasil pada penelitian ini menggunakan uji beda statistik non parametrik yaitu *Mann-Whitney Test*, apabila H_a diterima dan H_0 ditolak maka mempunyai arti bahwa uji coba yang dilakukan tersebut mempunyai pengaruh terhadap obyek yang diberi perlakuan. Dan sebaliknya jika H_a ditolak dan H_0 diterima maka uji coba yang dilakukan tidak mempunyai pengaruh terhadap obyek yang diberi perlakuan.

Penerapan media *bingo games* pada pembelajaran al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang berlangsung dengan baik. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi aktivitas guru sebelum menggunakan media *bingo games* dengan presentase sebesar 81% dan dinyatakan dalam predikat baik (B), kemudian meningkat setelah menggunakan media *bingo games* dengan presentase sebesar 94% dan dinyatakan dengan predikat sangat baik (A). Dan hasil observasi aktivitas siswa sebelum menggunakan media *bingo games* sebesar 75% dan dinyatakan dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat setelah menggunakan media *bingo games* dengan hasil presentase sebesar 85% dan dinyatakan dengan predikat baik (B). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan media *bingo games* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits telah mencapai indikator yang diharapkan yaitu efektif, efisien, serta menyenangkan.

Pengaruh Penerapan Media *Bingo Games* terhadap Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang

Penerapan media *bingo games* terhadap pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang terbukti terdapat pengaruh yang cukup besar. Berikut hasil uji validitas, hasil uji reliabilitas, dan uji analisis data.

1. Hasil Uji Validitas

Hasil pengujian validitas instrumen angket diperoleh dari hasil analisis jawaban siswa kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang dengan menggunakan analisis korelasi *Product Moment Pearson*. Berdasarkan dari hasil penghitungan uji validitas instrumen, maka dapat diketahui hasilnya pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 2: Hasil Uji Validitas Instrumen

No.	Butir Angket	Sign	Keterangan
1.	Butir angket ke-1	0.031	Valid
2.	Butir angket ke-2	0.000	Valid
3.	Butir angket ke-3	0.007	Valid
4.	Butir angket ke-4	0.048	Valid
5.	Butir angket ke-5	0.014	Valid
6.	Butir angket ke-6	0.008	Valid
7.	Butir angket ke-7	0.000	Valid
8.	Butir angket ke-8	0.002	Valid
9.	Butir angket ke-9	0.025	Valid
10.	Butir angket ke-10	0.028	Valid
11.	Butir angket ke-11	0.036	Valid
12.	Butir angket ke-12	0.001	Valid
13.	Butir angket ke-13	0.000	Valid
14.	Butir angket ke-14	0.013	Valid
15.	Butir angket ke-15	0.006	Valid

Dari Tabel tersebut terlihat bahwa dari semua butir angket peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu valid (semua butir angket memiliki sign $<0,05$, artinya butir angket yang digunakan antara butir angket ke 1 hingga butir angket ke 15 mempunyai kesinambungan satu dengan yang lainnya.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Adapun reliabilitas dari hasil penelitian dapat diketahui dari tabel di bawah ini:

Tabel 3: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.895	.894	20

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* yakni 0,895 yang artinya angket yang digunakan pada penelitian ini reliabel atau syarat reliabel adalah $>0,6$.

3. Hasil Uji Analisis Data

Tabel 4: Statistik Deskriptif Instrumen Angket

Angkett Statistics ^a	
	Skor
Mann-Whitney U	167.000
Wilcoxon W	443.000
Z	-2.146
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.032

a. Grouping Variable: kelas

Dapat diketahui pada Tabel di atas bahwa hasil uji analisis data yaitu memperoleh nilai sign 0,032, sehingga nilai sign yang diperoleh yaitu kurang dari 0,05 yang berarti hipotesis yang diterima adalah H_a dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *bingo games* terhadap pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang terdapat pengaruh.

SIMPULAN

Penerapan media *bingo games* pada pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo Jombang terbukti memberikan dampak positif bagi siswa maupun proses pembelajaran. Dampak positif tersebut yaitu siswa terlihat sangat antusias, aktif, serta perhatian yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang signifikan berupa hasil observasi aktivitas guru meningkat sebesar 13%, sedangkan hasil observasi aktivitas siswa meningkat sebesar 10%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator penerapan media *bingo games* telah tercapai semuanya yaitu efektif, efisien, dan menyenangkan.

Hasil analisis data menunjukkan uji *Mann Whitney* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu nilai sign 0,032. Sehingga dari pengujian tersebut diketahui bahwa nilai sign 0,032. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan yang terdapat pada uji beda statistik non parametrik yaitu *Mann-Whitney Test*, apabila H_a diterima dan H_0 ditolak maka mempunyai arti bahwa uji coba yang dilakukan tersebut mempunyai pengaruh terhadap obyek yang diberi perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media *bingo games* terhadap pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Darussalam Sumbermulyo.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, dkk., *Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 1 (Juni, 2019)
- Hosna Rofiatul dan Samsul, *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-prinsip Belajar*, (Malang: Intelegensia Media, 2015)
- Khaeruddin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Makassar: Yayasan Fabiah, 2002)
- Malik, Oemar H., *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*, (Bandung: Bumi Aksara, 2002)

Pengaruh Penerapan Media Bingo Games

- Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Timur Putra Mandiri, 2006)
- Pemerintah RI, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)
- Pertiwi, *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar*, Jurnal PGSD, 3(April, 2014)
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Silberman, Melvin L., *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2005)
- Tirtarahardja Umar dan S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)