

PENGARUH STRATEGI PERMAINAN BINGO TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

(Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI di SMAN Pintar Riau)

Agus Malini¹, Zulhaini², Andrizal³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

afinahmalini@gmail.com
andrizalguntor@gmail.com
zulhainimizi@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kecerdasan untuk mengelola kondisi emosional. Khususnya bagi para remaja sangat memerlukan pembinaan kecerdasan emosional, karena masa remaja sangat rentan dengan emosi yang tidak stabil, baik di sekolah maupun luar sekolah. Anak remaja selalu mudah tersinggung, mudah marah dan sulit untuk mengendalikan diri. Selain itu untuk menghantarkan seseorang menuju kesuksesannya perlu diringi dengan kecerdasan emosional yang baik. Salah satu upaya yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kecerdasan emosional siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan bingo. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh strategi permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa pada mata pelajaran PAI-BP Kelas XI di SMAN Pintar Riau. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis asosiatif kausal, yang dilaksanakan di SMA Negeri Pintar Riau. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner dengan instrument berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan software SPSS 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dari Permainan Bingo, pada uji signifikansi ditemukan persamaan bahwa nilai (sig.) $0,027 <$ dari probabilitas $0,05$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

Kata Kunci: *Metode Giving Question And Getting Answer, Keaktifan Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu proses yang sengaja diselenggarakan untuk mewariskan dan mengembangkan

pengetahuan, keterampilan, dan keahlian oleh generasi yang lebih tua kepada generasi berikutnya. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, negara.¹

Dunia pendidikan sendiri pun erat kaitannya dengan lingkungan sekolah di mana peran sekolah sangat urgen sebagai wadah untuk memecahkan permasalahan manusia. Sekolah menurut Etzioni, berperan sentral dalam membina karakter dengan menanamkan disiplin diri dan empati, yang pada gilirannya memungkinkan keterlibatan tulus terhadap nilai peradaban dan moral jika kita menyinggung pembinaan karakter, disiplin diri dan empati maka hal-hal yang demikian sangat berkaitan dengan emosional.²

Di era modern ini para remaja sangat memerlukan pembinaan kecerdasan emosional, karena masa remaja sangat rentan dengan emosi yang tidak stabil, baik di sekolah maupun luar sekolah. Anak remaja akan selalu mudah tersinggung, mudah marah dan sulit untuk mengendalikan diri.³

Pentingnya kecerdasan untuk mengelola kondisi emosional ini menurut Elias seperti yang dikutip oleh Lutfi Fadilah dan Adi Wijaya:

Goleman menguraikan bahwa kecerdasan *Intelektual Quotient* (IQ)

hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan. Sedangkan 80% disumbangkan oleh faktor kekuatan-kekuatan lain yang diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ). Kecerdasan emosional sendiri adalah kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati mood, berempati serta kemampuan bekerja sama.⁴

Menurut Siswanto dan Kholidah seperti yang dikutip oleh Lutfi Fadilah dan Adi Wijaya :

Konsep ini muncul dari beberapa pengalaman bahwa kecerdasan intelektual yang tinggi saja tidak cukup untuk menghantarkan seseorang menuju kesuksesannya. Orang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi adalah mereka yang mampu mengendalikan diri, memahami dirinya sendiri, memelihara dan memacu motivasi untuk terus berupaya dan tidak mudah menyerah atau putus asa. Mereka juga mampu berhubungan dengan sesama manusia dengan baik.⁵

Ada banyak upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan sekaligus meningkatkan kecerdasan emosional siswa tersebut. Di antaranya adalah pembelajaran dengan menggunakan format permainan. Menurut Noorlaila seperti yang dikutip oleh Ellen Prima:

Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan baik fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya.⁶

Salah satunya permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk dapat membantu perkembangan

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 2.

² Sukoco, dkk, *Daniel Goleman Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2021), hlm . 403.

³ Lutfi Fadilah, Adi Wijaya, *PAI Teacher's Strategy In Developing Student's Emotional Intelligence, Journal of Contemporary Islamic Education*, Vol.2, No.1, 2022. hlm. 32.

⁴ Lutfi Fadilah dan Adi Wijaya, *PAI Teacher's Strategy...*, hlm. 32.

⁵*Ibid.*

⁶ Ellen Prima, *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Game DOTA (Defence of The Ancients)*, KOMUNIKA, Vol. 11, No. 1, Januari - Juni 2017, hlm. 152.

emosional adalah permainan bingo karena permainan bingo merupakan jenis permainan kata dan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan pra penelitian tanggal 17 Maret 2022 di SMAN Pintar Riau, Jam 09.00 WIB. kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN Pintar Riau, yaitu Ibu Pricila Cindiana, S.Pd., ditemukan permasalahan terkait kecerdasan emosional siswa, Adanya siswa menyontek dalam mengerjakan ulangan, mengambil/menyalin jawaban teman, Adanya peserta didik yang tidak bersemangat saat belajar, mengantuk, lemes dan pasif, Adanya peserta didik yang tidak berinisiatif membantu temannya, acuh dan tidak peduli saat temannya mengalami kesulitan ketika belajar, Adanya siswa yang keluar masuk kelas saat jam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Adanya peserta didik yang mengeluh karena menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran dan tugas yang diberikan.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian berangkat dari gejala-gejala yang ditemukan dengan judul: **"Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI Di SMAN Pintar Riau"**.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal, dimana penelitian asosiatif kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi disini ada variabel independen x (variabel yang mempengaruhi) dan

dependen y (dipengaruhi).⁸ Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri Pintar Riau yang berjumlah 75 orang yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 56 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik *total sampling*. Sampel total merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.⁹

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini adalah angket. Sedangkan pengumpulan data sekunder menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana, dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX + e$$

a = *Intercept* (konstanta) dan b = Koefesien regresi

a = Nilai y taksiran pada saat x = 0

b = Koefesien regresi = yang menunjukkan besarnya perubahan untuk unit akibat adanya perubahan tiap satu unit x.

x = *Independent variable* / variabel bebas/ variabel yang dipengaruhi variabel lain dalam hal ini variable b.

\hat{Y} = *Dependent Variable*/Variabel tidak bebas/variabel yang dipengaruhi lain.

1. Strategi Permainan Bingo

a. Pengertian Strategi Permainan Bingo

Menurut Lefudin Strategi berasal dari bahasa Yunani, strategous yang

⁷ Dina Novitasari Nasution, Aman Simare-Mare, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpunan T.A 2018/2019*, Jurnal Usia Dini, Vol 5 No 1, 2019, hlm 4.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta CV, 2019), hlm. 37.

⁹ Nurwulan Purnasari, *Metodologi Penelitian*, (Indonesia: Guepedia, 2021), hlm. 79

berarti jenderal atau panglima, sehingga strategi diartikan sebagai ilmu jenderal atau ilmu kepanglima.¹⁰

Dalam kajian teknologi pendidikan, strategi pembelajaran termasuk kedalam ranah perancangan pembelajaran. Perkembangan strategi pembelajaran sebagai suatu ilmu mengalami perkembangan yang diawali dari dunia militer, dan selanjutnya dipergunakan dalam lapangan pendidikan dan pembelajaran.¹¹

Permainan memiliki padanan makna yang sama dengan kata *Game* dalam bahasa Inggris. Arief Sadiman mengungkapkan bahwa permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.¹²

Menurut Angela Coco, dkk, *The Bingo Game is an holistic, experiential strategy which provokes personal reflection*.¹³ Permainan Bingo adalah strategi pengalaman holistik yang memancing refleksi pribadi. Menurut Silberman seperti yang dikutip oleh Hesti Pramudita:

Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan bingo, pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk

permainan bingo.¹⁴

Menurut Siberman seperti yang dikutip oleh Oktaviani:

Bingo merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika siswa dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok.¹⁵

b. Langkah-langkah Permainan Bingo

1). Guru menyusun sejumlah pertanyaan kira-kira sebanyak 24-25 butir pertanyaan tentang materi pelajaran berikut dengan jawabannya yang bersifat jawaban singkat.

2). Guru menyortir pertanyaan menjadi lima tumpukan, dan melabeli tiap tumpukan dengan hurup **B-I-N-G-O** buat kartu bingo untuk tiap siswa. Kartu-kartu ini mesti harus mirip dengan kartu bingo biasa, dengan nomor-nomor dalam tiap 24 celah dalam matrik 5 × 5 (celah tengah “kosong”).

3). Guru membacakan sebuah pertanyaan dari kartu tersebut sesuai dengan angka yang terpilih. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut.

4). Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar dalam sebuah deretan (baik vertical, horizontal, maupun diagonal), siswa tersebut boleh meneriakkan “Bingo”. Permainan dapat diteruskan hingga ke-25 celah tersebut terisi.¹⁶

¹⁰ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran (Mode Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran)*. Yogyakarta: deepublish, 2017, hlm. 221-222.

¹¹ Haidir dan salim, *Strategi Pembelajaran (suatu pendekatan bagaimana meningkatkan kegiatan belajar siswa secara transformatif)* (Medan: Perdana Publishing, 2014), hlm. 97.

¹² Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm 75.

¹³ Angela Coco, et, all, *Bingo for Beginners: A Game Strategy for Facilitating Active Learning, Teaching Sociology*, Vol.29, No. 4, Oct 2001, hal. 492.

¹⁴ Hesti Pramudita, *Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran*, Jurnal MAHARAT, Vol. 1 No. 2, April 2019, hal. 151.

¹⁵ Oktaviani, dkk. *Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Mibar Ilmu, (Online), Vol. 24, No. 1, 2019. hal. 49 (<http://ejournal.udiksha.ac.id>, diakses 04 januari 2023).

¹⁶ Melvin L.Silberman, *Active Learning...*, hlm. 265.

c. Kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan bingo

1). Kelebihan penggunaan permainan bingo: Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan.

a) Setiap siswa ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang rebut ataupun siswa yang keluar masuk kelas.

b) Permainan bingo dianggap sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan.

c) Untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif.¹⁷

2). Kekurangan penggunaan permainan bingo Menurut Richardson seperti yang dikutip oleh Nurul Puspita dan Amelya Herda Losari:¹⁸

a) Permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan siswa dan kecepatan siswa dalam menjawab.

b) Permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga bisa saja siswa tidak terkondisikan.

2. Kecerdasan Emosional

a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Kecerdasan dalam bahasa Inggris disebut *intelligence* dan dalam bahasa Arab disebut *al-dzaka*. Menurut bahasa kecerdasan adalah pemahaman, kecepatan dan kesempurnaan sesuatu. Dalam arti, kemampuan dalam memahami sesuatu secara cepat dan sempurna. J.P Chaplin merumuskan tiga dimensi kecerdasan yaitu Pertama, kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru serta cepat dan efektif. Kedua, kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif yang meliputi empat unsur seperti memahami,

berpendapat, mengontrol dan mengkritik. Ketiga, kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali.¹⁹

Dalam makna paling harfiah, *Oxford English Dictionary* mendefinisikan emosi sebagai "setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu; setiap keadaan mental hebat atau meluap-luap". Emosi merujuk ada perasaan dan pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologi dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.²⁰

Kecerdasan emosional merupakan konsep baru yang dikembangkan oleh Daniel Goleman. Menurut Daniel Goleman seperti yang dikutip oleh Ghesya Athira Hasna'ul Fauzyah, ddk:

Emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.²¹

Menurut Goleman dalam buku *Emotional Intelligence* seperti yang dikutip oleh Ghesya Athira Hasna'ul Fauzyah, ddk:

Menyatakan bahwa merupakan kesuksesan hidup seseorang tidak hanya bergantung pada IQ (*Intelligence Quotient*) semata, melainkan ada kemampuan lain yang sangat berpengaruh yaitu EQ (*Emotional Quotient*).²²

Menurut Daniel Goleman seperti yang dikutip oleh Andi Thahir:

Yang termasuk dalam wilayah emosi manusia adalah amarah, kesedihan, kecemasan, dorongan hati

¹⁷ Siti Kholijah Rambe, *Pengaruh strategi...*, hlm. 54.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 45.

²⁰ Sukoco dkk, *Daniel Goleman...*, hlm. 409.

²¹ Ghesya Athira Hasna'ul Fauzyah, dkk, *Pengaruh Pendampingan Orang Tua Pada Pembelajaran Daring Terhadap Kecerdasan Emosional*, JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 11, No. 2, 2020, hlm.198.

²² *Ibid.*

untuk pasrah, optimis, empati dan menjaga hubungan sosial dibutuhkan pikiran yang mengarah kearah emosi tersebut, dan dalam hal ini pembiasaan dari kecil bahkan sejak bayi merupakan faktor penting bagi seseorang agar mempunyai kemampuan menggunakan pikiran untuk mengarahkan emosi.²³

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional

Menurut Goleman ada 2 faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional yaitu:

a) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosional seseorang.²⁴ Menurut Le Dove faktor internal disini yakni:

(1) Fisik, bagian yang paling berpengaruh terhadap kecerdasan emosional seseorang adalah anatomi saraf emosi yang berada diotak. Bagian otak yang digunakan untuk berfikir berperan penting dalam memahami sesuatu secara mendalam, menganalisis mengalami perasaan tertentu dan selanjutnya berbuat sesuatu untuk mengatasinya. Psikis, kecerdasan emosional selain dipengaruhi oleh kepribadian individu, juga dapat ditumbuhkan dan diperkuat dalam diri seseorang.²⁵

b) Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri seseorang dan mempengaruhi sifat seseorang secara perorangan, secara kelompok, antar perorangan dipengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga dapat bersifat tidak langsung yakni melalui perantara.²⁶ Adapun faktor eksternal yang dimaksud disini yakni.

(1) Lingkungan keluarga, kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi.

(2) Lingkungan non keluarga, yang terdiri dari lingkungan masyarakat dan pendidikan.²⁷

a. Indikator kecerdasan emosional

Menurut Goleman ada beberapa indikator kecerdasan emosional antarlain:²⁸

a) Kesadaran diri (*self awareness*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali dan memahami semua proses yang terjadi di dalam dirinya, perasaannya, pikirannya dan latar belakang tindakannya. Misalnya kesadaran diri itu bentuknya antara lain:

- 1) Menyadari emosi diri
- 2) Mampu meniai diri
- 3) Memiliki kepercayaan diri.

b) Kemampuan mengelola emosi (*managing emotions*) yaitu kemampuan seseorang mengendalikan dan menyeimbangkan emosi-emosi yang dialaminya baik yang berupa emosi positif maupun emosi negatif. Misalnya, kemampuan mengelola emosi itu bentuknya antara lain:

- 1) Mampu mengendalikan diri
- 2) Memiliki sikap waspada
- 3) Memiliki sikap adaptif
- 4) Menyukai inovasi

c) Optimisme (*motivating oneself*) yaitu kemampuan seseorang untuk memotivasi diri ketika berada dalam situasi putus asa, dapat berpikir positif, dan meningkatkan sikap optimis dalam hidupnya. Misalnya kemampuan seseorang untuk memotivasi diri itu bentuknya antara lain:

- 1) Memiliki dorongan untuk berprestasi.
- 2) Memiliki sikap optimis.

²³ Andi Thahir, *Psikologi Belajar* (Lampung: LP2M UIN Raden Intan Lampung, 2014), hlm. 62.

²⁴ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 156.

²⁵ Alaika M. Bagus Kurnia, *Psikologi Pendidikan Islam* (Sukabumi: Haura Utama, 2020), hlm. 39.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid*

²⁸ Indah Yuni Astuti, *Kecerdasan Emosional Dan Komitmen Kerja Dalam Mempengaruhi Kerja Karyawan*

d) Empati (*empathy*) yaitu kemampuan seseorang dalam memahami perasaan, pikiran dan perbuatan orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut. Misalnya empati itu bentuknya antara lain:

- 1) Memahami orang lain.
- 2) Orientasi melayani.
- 3) Menerima keragaman.

e) Keterampilan sosial (*social skill*) yaitu kemampuan seseorang berhubungan secara efektif dengan orang lain, dan dapat mempertahankan hubungan sosial tersebut.²⁹ Misalnya Kemampuan mengelola emosi itu bentuknya antara lain:

- 1) Memiliki kemampuan berkomunikasi.
- 2) Memiliki karakteristik pemimpin.
- 3) Mampu mengelola kelompok atau tim.

Tabel 1: Data penggunaan strategi permainan bingo dan kecerdasan emosional siswa

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85.442	3.251		26.286	.000
	Permainan Bingo	.267	.118	.256	2.263	.027

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

Sumber: Data olahan angket variabel X dan variabel Y

Pada tabel di atas, didapatkan persamaan regresi linear sederhana dimana $Y = a + Bx$ adalah sebagai berikut: **a** (konstanta dari *unstandardized coefficients*) sebesar 85,442 dengan deskripsi jika tidak ada Permainan Bingo sebagai variabel X maka nilai konsistensi terhadap “Kecerdasan Emosional” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Negeri Pintar Riau atau variabel

Y adalah sebesar 85,442. Sedangkan **b** yang merupakan angka konstanta regresi nilainya adalah sebesar 0,267 dengan artian setiap penambahan 1% dari penerapan permainan bingo (variabel X). Maka kecerdasan emosional siswa (variabel Y) akan mengalami peningkatan 0,267 Maka berdasarkan angka-angka tersebut maka persamaan yang dapat dibuat adalah sebagai berikut:

$$Y = 85.442 + 0,267X.$$

Karena nilai koefisien regresi bernilai (+) sebagaimana yang tercantum dalam persamaan di atas, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Permainan Bingo (X) berpengaruh terhadap Kecerdasan Emosional Siswa (Y).

Pada uji hipotesis atau uji pengaruh dimana hipotesis yang diajukan adalah:

Ho : $\rho = 0$ Tidak ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.

Ha : $\rho \neq 0$ Ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.

Dilakukan pengambilan keputusan dengan cara membandingkan nilai signifikansi (sig.) berdasarkan hasil output SPSS dengan persamaan:

a. Jika nilai signifikansi (sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.

b. Jika nilai signifikansi (sig.) lebih kecil > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.

Pada tabel di atas, nilai signifikansi adalah sebesar 0,02 sehingga dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

Nilai signifikansi (sig.) 0,027 lebih kecil dari probabilitas 0,05 atau $0,027 < 0,05$. Maka ditemukan bahwa ada pengaruh “Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa” pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI SMAN Pintar Riau. Uji hipotesis juga dilakukan dengan cara uji-t atau membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , di mana dasar pengambilan keputusannya adalah:

- a. Jika nilai t_{hitung} lebih besar > dari nilai t_{tabel} maka ada pengaruh permainan

²⁹ Wiwik Suciati..., hlm. 4.

bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.

- b. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil < dari nilai t_{tabel} maka tidak ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional.

Berdasarkan hasil *output* dari tabel olahan data di SPSS diatas, di dapatlah nilai t_{hitung} sebesar 2.263. Adapun nilai t_{tabel} , dicari melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai } \alpha / 2 = 0,05 / 2 = 0,025$$

$$\text{Derajat Kebebasan (dk)/Degree Freedom} = n - 2 = 75 - 2 = 73$$

Nilai 0,025 dengan df 73, maka pada tabel distribusi nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,996

Karena nilai t_{hitung} 2.263 lebih > dari nilai t_{tabel} 1,996 maka dapat disimpulkan ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI SMA Negeri Pintar Riau.

Untuk persentase besaran pengaruh variabel X (Permainan Bingo) terhadap variabel Y (Kecerdasan Emosional Siswa) dapat dilihat *output* di R Square yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2: Data penggunaan strategi permainan bingo dan kecerdasan emosional siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.256 ^a	.066	.053	8.99591

a. Predictors: (Constant), Permainan Bingo

R-Square adalah 0,066 sehingga persentase pengaruh variabel X terhadap Y pada penelitian ini adalah 6,6%. Ini berarti, kecerdasan emosional siswa kelas XI SMA Negeri Pinta Riau dipengaruhi 6,6% oleh permainan bingo pada mata pelajaran PAI-BP. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, di mana nilai t_{hitung} adalah 2.263 dan nilai t_{tabel} 1,996 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI SMAN Pintar Riau. Hal ini dikarenakan $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yulianto, Elfira Mahmud, Rahmah Kumullah, 2020, *Pengaruh Model Guided Note Taking(GNT) TerhadapKecerdasan Emosional SiswaMata Pelajaran PPkn Kelas V SD Negeri 26Kota Sorong*, Jurnal Papeda: Vol 2, No2.
- Sadiman Arief, Rahardjo, Anung Haryono, 2010, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- . Alaika M. Bagus Kurnia, 2020, *Psikologi Pendidikan Islam* (Sukabumi: Haura Utama).
- A. Muri Yusuf, 2014, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Cetakan Ke-1, (Jakarta: Prenamedia Group).
- Angela Coco, Ian Woodward, Kirstyn Shaw, Alex Cody, Gillian Lupton, 2001, *Bingo for Beginners: A Game Strategy for Facilitating Active Learning, Teaching Sociology*, Vol.29, No. 4.
- Andi Thahir, 2014, *Psikologi Belajar* (Lampung: LP2M UIN Raden Intan Lampung).
- Andi Supangat, 2014, *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan NonParametrik*, Cetakan Ke-IV, (Jakarta: Kencana).
- Darmadi, 2017, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish).
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika).

- Dina Novitasari Nasution, Aman Simare-Mare, 2019, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan T.A 2018/2019*, Jurnal Usia Dini, Vol 5 No 1.
- Dinar Hapsari dan Vicky Dwi Wicaksono, 2012, *Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas Iv Sdn Sumokembang Sri Sidoarjo*, JPGSD, Vol 01 No 01.
- Dian Nur Arini, 2016, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Ii Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Kelas V Sd*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun ke-5
- Ellen Prima, 2017, *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Game DOTA (Defence of The Ancients)*, KOMUNIKA, Vol. 11, No. 1.
- Fadhilah Suralaga, 2021, *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada).
- Ghesya Athira Hasna'ul Fauzyah, Luthfi Hamdani Maula, Iis Nurashiah, 2020, *Pengaruh Pendampingan Orang Tua Pada Pembelajaran Daring Terhadap Kecerdasan Emosional*, JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 11, No. 2.
- Hesti Pramudita, 2019, *Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran*, Jurnal MAHARAT, Vol. 1 No. 2.
- Heri Gunawan, 2013, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta).
- Imam Malik, 2016, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Kalimedia).
- Indah Yuni Astuti, 2021, *Kecerdasan Emosional Dan Komitmen Kerja Dalam Mempengaruhi Kerja Karyawan* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management).
- J.P. Chaplin, 2003, *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan), (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Lutfi Fadilah, Adi Wijaya, 2022, *PAI Teacher's Strategy In Developing Student's Emotional Intelligence*, *Journal of Contemporary Islamic Education*, Vol.2, No.1.
- Melvin L.Silbermen, 2016, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject* (Allyn and Bacon, Boston, 1996), "terj" Raisul Muttaqien, cetakan XI (Bandung:NUANSA CENDEKIA).
- Nurul Puspita dan Amelya Herda Losari, 2016, *The Influence of Using Bingo Game Towards Students' Vocabulary Mastery at the First Semester of the Seventh Grade of MTs N 2 Bandar Lampung in the Academic Year of 2016/2017*, *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* Vol. 9 No. 2.
- Nurul Zuriah, 2015, *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*, Cet. 4, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Nurwulan Purnasari, 2021, *Metodologi Penelitian*, (Indonesia: Guepedia).
- Oktaviani, dkk. 2019, *Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Mibar Ilmu, (Online), Vol. 24, No. 1.
- Purwa Admaja Prawira, 2014, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta : AR-RUUZ MEDIA).
- Rohmalina Wahab, 2016, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Rustiana Kusuma Wardani dan Lucky Rachmawati, 2018, *Pengembangan Permainan Ultako Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Taman*, JUPE. Vol. 6 No. 2.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Pendidikan* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing).
- Siti Kholijah Rambe, 2020, *Pengaruh strategi bingo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski materi kemajuan yang dicapai umat islam pada masa abu bakar ash siddiq ra di kelas vii mts pab-1 helvetia medan*, (Medan: universitas islam negeri sumatera utara Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan)

- Sukoco dkk, 2021, *Daniel Goleman Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama).
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, Cetakan ke- 26, (Bandung: ALFABETA).
- Sugiyono, 2021, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta CV).
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV).
- Wiwik Suciati, 2016, *Kiat Sukses Melalui Kecerdasan Emosional dan Kemandirian Belajar* (Bandung: CV, Rasi Terbit).
- Nofri Yuhelman, 2016. Media dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya saing Tinggi. *Jurnal Zarah*, Volume 4, Nomor 1.
- Samsul Nizar. 2002. *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis, danPraktis*, Jakarta: CIPUTAT PERS,
- Sutrisno. 2005. *revolusi pendidikan di indonesia*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media, Slameto.2001. *Proses Belajar Mengajar dalam sistem kredit semester*. Jakarta: Bumi Aksara
- S.Nasution, *Azas-azas Mengajar*, Bandung: Jemmars
- Suwardi. 2007. *manajemen pembelajaran*, Surabaya: PT Temprina Media Grafika
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini.1996. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung:CV Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rinneka Cipta,
- Thursan Hakim. 2004. *BelajarSecaraEfektif*. Jakarta: BalaiPustaka, Undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS. 2003. Jakarta:RMITA UTAMA
- User Usman. 1993. *Upaya optimalisasi belajar mengajar*. Bandung: PT .RemajaRosda Karya,
- Wina sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana www.sarjanaku.com/2011/09/pendidikan-agama-islam-pengertian.html diakses 28 Januari 2017
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung:Remaja Rosdakarya