

# BINGO GAMES METHOD

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika

Muhammad Mushfi El Iq Bali  
Universitas Nurul Jadid  
[mushfielqibali8@gmail.com](mailto:mushfielqibali8@gmail.com)

### *Abstract*

*Based on the observations of researchers, learning Mathematics in the fourth grade MI Nurul Yaqin Probolinggo is known that after students receive the material concept of multiplication and division counting operations, students are instructed to do exercises as much as possible in an intensive manner. This causes students' learning interest to decrease, as a result students are less interested in learning the contents of Mathematics, especially multiplication and distribution. Efforts can be made to overcome the problems related to climate learning, researchers experimented to implement the BINGO game method. The implementation of the BINGO game method in Mathematics learning in this multiplication and division counting operation material is able to guide students to develop activities to be more optimal and maximize student learning outcomes. This study aims to (1) Describe the implementation of learning by using the game BINGO to improve students' ability in solving mathematics learning problems in class IV MI Nurul Yaqin, and (2) Describe the BINGO game able to improve the learning outcomes of fourth grade students MI Nurul Yaqin. Students' ability in solving mathematics learning problems through BINGO games can be applied to students who have heterogeneous academic abilities, both for students with high, medium and low academic abilities. The implementation of the learning can improve student learning outcomes to the maximum. In addition, the BINGO game is also able to increase students' enthusiasm and liveliness so that students are motivated and happy in learning the contents of Mathematics. The BINGO Game Method can be used as an alternative to the learning method based on PAIKEM so as to improve student learning outcomes. In addition, the game BINGO can be used as a variation in learning Mathematics as an effort for students to be more enthusiastic and enthusiastic in completing Mathematics questions.*

**Keywords:** *Bingo Games, Learning Problems, Mathematics*

### **Pendahuluan**

Pembelajaran matematika selama ini masih banyak melakukan hal-hal yang monoton seperti mencatat sebanyak-banyaknya soal perkalian dan pembagian dari papan tulis di buku mereka. Pembelajaran seperti itu membuat siswa bosan dan kurang tertantang terhadap materi perkalian dan pembagian. Hal ini didukung dengan hasil

penelitian Saleh (2009:59) bahwa otak tidak mampu mencermati segala hal. Materi ajar pada muatan pelajaran yang tidak menarik, metode pembelajaran yang menjemukan, ataupun aktifitas belajar yang tidak mampu merangsang emosi berpikir siswa, dipastikan tidak akan tersimpan lama di memori otak. Sebaliknya, pelajaran yang menyenangkan akan selalu diingat. Bukan saja oleh siswa, tetapi juga oleh guru yang bersangkutan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru agar proses pembelajaran lebih menyenangkan salah satunya guru menyampaikan suatu materi kepada siswa dalam bentuk permainan.

Materi pokok tentang perkalian dan pembagian adalah materi yang kurang disukai siswa karena terlalu banyak bilangan yang harus diingat dan teknik penyelesaian soal yang rumit sehingga menyebabkan siswa malas untuk mengerjakannya. Beberapa siswa di kelas IV ini malas untuk menghafal perkalian dan pembagian. Hanya beberapa yang lancar menghafal fakta dasar perkalian dan pembagian. Nilai ulangan siswa paling rendah 40 dan yang mendapat 100 hanya 2 orang sedangkan yang lain nilai rata-ratanya 60. Praktik pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Ali Syaihu selaku guru kelas IV di MI Nurul Yaqin adalah menjelaskan kepada siswa tentang perkalian dan pembagian di papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran maupun bantuan alat peraga. Setelah dijelaskan siswa disuruh mengerjakan soal dipapan tulis kemudian dicocokkan. Pembelajaran ini terkesan sangat formal, kurang mengaktifkan dan kurang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan data observasi lapangan yang dilakukan di sekolah dasar MI Nurul Yaqin pada tanggal 4 Juni 2018 bahwa pembelajaran Matematika tentang perkalian dan pembagian di MI Nurul Yaqin masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga siswa pasif dalam belajar. Ketika guru memberikan materi ajar perkalian dan pembagian dengan ceramah, terlihat siswa kurang antusias, ditemukan beberapa siswa yang tidak memperhatikan sepenuhnya. Setelah guru memberikan penjelasan kemudian siswa mengerjakan soal perkalian dan pembagian di papan tulis. Terlihat berbagai macam gerak siswa diantaranya beberapa siswa hanya menulis soal kemudian jawaban mencontek temannya, ada yang bermain tidak mengerjakan soal yang telah diberikan kemudian ketika ke depan kelas meminjam pekerjaan temannya, dan banyak siswa yang kurang teliti dalam mengerjakan soal, misalnya ketika mengerjakan soal perkalian, siswa kurang konsentrasi sehingga lupa menambahkan hasil bilangan yang disimpan pada soal perkalian tersebut.

Dari hasil observasi peneliti, akar penyebab rendahnya penguasaan perkalian dan pembagian pada pembelajaran Matematika kelas IV di MI Nurul Yaqin adalah variasi penerapan model dan metode pembelajaran yang kurang kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan menggunakan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa MI kelas IV. Hal ini yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan jenuh dalam mempelajari muatan pelajaran matematika. Seyogyanya dalam pembelajaran Matematika terutama materi operasi hitung perkalian dan pembagian menggunakan metode yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan berpikir siswa. Jika siswa madrasah ibtidaiyah masih dalam proses cenderung aktif bergerak dan bermain, maka proses pembelajaran perkalian dan

pembagian dilakukan dengan memanfaatkan permainan *BINGO*. Apabila proses kegiatan belajar siswa menggunakan metode permainan ini, maka diduga akan meningkatkan keaktifan, kreativitas, rasa senang dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belajarnya, yaitu materi operasi hitung perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran Matematika di kelas IV MI Nurul Yaqin diketahui bahwa setelah siswa menerima materi atau konsep operasi hitung perkalian dan pembagian, siswa diinstruksikan untuk mengerjakan latihan soal sesuai materi sebanyak-banyaknya secara intensif. Hal tersebut menyebabkan animo belajar siswa menjadi berkurang, akibatnya siswa kurang tertarik untuk mempelajari muatan pelajaran Matematika, khususnya materi ajar perkalian dan pembagian. Siswa kelas IV MI Nurul Yaqin menginginkan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menggugah semangat siswa dalam belajar muatan pelajaran Matematika. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan terkait iklim pembelajaran tersebut, peneliti bereksperimen untuk mengimplementasikan metode permainan *BINGO*. Implementasi metode permainan *BINGO* dalam pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian ini, mampu memandu siswa untuk mengembangkan aktifitas menjadi lebih optimal dan memaksimalkan hasil belajar siswa. Alasan inilah yang melatarbelakangi penelitian Metode Bingo Games dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika di MI Nurul Yaqin Probolinggo.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu; (1) Bagaimanakah implementasi pembelajaran dengan menggunakan permainan *BINGO* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belajar Matematika di kelas IV MI Nurul Yaqin? (2) Apakah permainan *BINGO* mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI Nurul Yaqin?. Sedangkan tujuan penelitian ini meliputi; (1) Mendeskripsikan implementasi pembelajaran dengan menggunakan permainan *BINGO* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belajar Matematika di kelas IV MI Nurul Yaqin; (2) Mendeskripsikan permainan *BINGO* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Nurul Yaqin.

### **Pemecahan Masalah**

Pada siswa MI terdapat adanya masa-masa kritis dalam perkembangan kreativitas. Beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas pada siswa sekolah dasar kelas IV diantaranya (1) Menciptakan lingkungan di dalam kelas yang merangsang belajar kreatif, (2) mengajukan dan mengundang pertanyaan, (3) Memadukan perkembangan kognitif (berpikir) dan afektif (sikap dan perasaan). Teori ambang intelegensia untuk domain kreativitas dari Anderson (1975) menjabarkan bahwa hingga tingkat intelegensi tertentu, yang diperkirakan seputar IQ 120, memiliki afiliasi yang kuat antara intelegensi dan kreativitas. Secara umum, dapat diketahui bahwa hanya manusia yang memiliki tingkat intelegensi tinggi yang mampu menciptakan suatu produk kreativitas yang tinggi dan modern.

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2008), siswa madrasah ibtidaiyah pada usia 7 sampai 12 tahun berada pada tingkat berpikir operasional konkret. Dalam periode ini, anak mulai mempreservasi pengetahuan dan ingatan tertentu dalam jangka waktu yang lama. Perilaku kognitif yang tampak pada periode ini yaitu kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek-objek yang bersifat konkret. Tahap operasional konkret hanyalah menunjukkan kenyataan adanya hubungan dengan pengalaman empirik-konkret yang lampau dan masih mendapat kesukaran dalam mengambil kesimpulan yang logik dari pengalaman-pengalaman khusus (Hudojo, 2005:56). Dengan kata lain, pengerjaan logika dapat dilakukan dengan berorientasi ke obyek-obyek maupun insiden yang langsung dan pertama kali dialami. Sehingga siswa terikat dengan pengalaman pribadi yang bersifat konkret bukan pengalaman yang formal.

Senada dengan hal tersebut, Muhsetyo (2008:8) mengemukakan Matematika juga merupakan alat untuk menyusun pemikiran yang jelas, tepat, teliti dan taat azas. Oleh sebab itu, penanaman pengertian-pengertian yang bersifat abstrak dan formal akan teramat sulit untuk bisa diterima dan dipahami oleh siswa madrasah ibtidaiyah. Diperlukan mencari jalan penyelesaiannya, yaitu penggunaan teknik, metode, maupun model belajar yang mengelola proses belajar-mengajar Matematika di MI sehingga matematika dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa MI. Di samping itu, matematika haruslah bermanfaat dan relevan bagi kehidupan mereka, karena itu keterampilan dasar matematika harus dikuasai. Keterampilan dasar yang menonjol adalah menjumlah, mengurangi, mengalikan dan membagi.

Pada prinsipnya, perkalian didefinisikan sebagai penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dikuasai siswa sebelum mempelajari konsep perkalian adalah penguasaan konsep penjumlahan. Perkalian merupakan konsep yang sulit untuk dipahami dan dikuasai oleh sebagian siswa. Hal ini dapat diketahui dari mayoritas siswa yang duduk di tingkatan tinggi (kelas 4, 5, dan 6) Madrasah Ibtidaiyah belum menguasai konsep perkalian sebagai materi dasar, sehingga siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Matematika di tingkat materi lanjutan yang lebih tinggi dan rumit. Menurut Hudojo (2005:163) cara penanaman konsep perkalian pada dasarnya siswa harus mempunyai pengertian algoritma sehingga ia mengetahui mengapa jawabannya (sebagai hasil algoritma) adalah benar. Misalkan, pada soal  $3 \times 22 = \dots$ , ini dapat diartikan (a)  $(3 \times 20) + (3 \times 2)$  atau dengan cara lain (b)  $3 \times (20 + 2) = (3 \times 20) + (3 \times 2)$ . Maka algoritma harus didasarkan kepada  $(3 \times 20) + (3 \times 2)$  bukan didasarkan  $22 \times 3 = \dots$ . Melalui  $2 \times 3 = 6$  dan  $2 \times 3 = 6$ . jadi algoritma harus dikembangkan terlebih dahulu sebelum latihan.

Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga pengurangan berulang sampai habis. Penguasaan konsep pengurangan dan perkalian merupakan kemampuan prasyarat yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari konsep pembagian. Pembagian dapat diandaikan sebagai masalah "faktor yang dihilangkan" karena perkalian dan pembagian merupakan operasi saling meng"iners"kan (Hudojo, 2005:161). Misalnya,  $\dots \times 6 = 36$  dan  $36 : 6 = \dots$  mempunyai

hubungan invers. Mengetahui hubungan saling invers ini benar-benar sangat penting agar dapat memperlancar untuk memahami operasi pembagian.

Pembagian dikerjakan dengan mengulangi pengurangan bilangan yang sama. Dalam contoh di atas, 36 dikurangi 6 sebanyak 6 kali. Dapat disimpulkan ada 6-an sebanyak 6 kali dalam 36, sehingga  $36 : 6 = 6$ . Ide ini sudah dimiliki siswa yaitu perkalian merupakan pengulangan operasi jumlah. Algoritma pembagian diintroduksi sebagai perluasan idea pengurangan yang diulang. Pengetahuan tentang perkalian akan membantu kecepatan menghitung.

$$\begin{array}{r}
 \phantom{6}5 \\
 6 \overline{)36} \\
 \underline{-6} \phantom{0} \dots 1 \\
 30 \\
 \underline{-6} \phantom{0} \dots 1 \\
 24 \\
 \underline{-6} \phantom{0} \dots 1 \\
 18 \\
 \underline{-6} \phantom{0} \dots 1 \\
 6 \\
 \underline{-6} \phantom{0} \dots 1 \\
 0 \phantom{0} \underline{6}
 \end{array}$$

Pengurangan 6 secara berlanjut sebanyak 6 kali, tidak bersih.

Matematika yang disajikan kepada siswa-siswa yang berupa masalah akan memberikan motivasi kepada mereka untuk mempelajari pelajaran tersebut. Para siswa akan merasa puas apabila mereka dapat memecahkan masalah yang dihadapkan kepadanya. Menurut Hudojo (2005:125) Kepuasan intelektual ini merupakan hadiah intrinsik bagi siswa tersebut. Karena itu, alangkah baiknya bila aktivitas-aktivitas Matematika seperti mencari generalisasi dan menanamkan konsep melalui strategi pemecahan masalah.

Cara yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengajarkan pemecahan masalah kepada siswa antara lain: (1) membantu siswa agar mampu memecahkan masalah dengan cara memberikan masalah pada setiap materi muatan pelajaran matematika setiap hari, (2) menyajikan aktivitas untuk memecahkan masalah belajar. Dari uraian di atas, penelitian ini menerapkan sebuah permainan yang menantang untuk siswa. Dalam pembelajaran matematika ini, guru menerapkan permainan *BINGO* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Menurut Carter (2006) Permainan *BINGO* diputar pertama kali tahun 1934. Pada saat itu, ada satu yang mirip lotre permainan yang dimainkan di Italia. Seiring waktu, kegiatan ini tersebar di seluruh Eropa. Di Perancis, konsep tanda nomor pada kartu menjadi umum. Sementara itu, permainan Jerman digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemudian pada tahun 1930-an, perjalanan karnaval modern Bingo dibawa ke

Amerika Serikat. Pada tahun 1940-an, permainan *BINGO* yang tersebar di seluruh negara menjadi permainan yang sangat populer. Dalam pembelajaran matematika ini, Bingo digunakan sebagai sebuah permainan. Permainan *BINGO* ini dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk belajar matematika. Permainan ini sangat mudah dan menyenangkan. Permainan sederhana ini dapat melatih siswa juga untuk dapat menghitung dengan cepat.

Berikut ini panduan dalam membuat papan permainan *BINGO*, yaitu:

- 1) Potonglah kertas karton berukuran dengan panjang 38 cm dan lebar 32 cm,
- 2) Sampullah kertas karton tersebut dengan kertas warna,
- 3) Buatlah soal-soal perkalian dan pembagian pada kertas stiker kemudian tempelkan pada kertas karton tersebut.

Langkah-langkah permainannya sebagai berikut;

- 1) Siapkan kertas atau karton untuk digunakan sebagai papan bingo,
- 2) Buatlah petak seperti gambar di bawah ini:

$16 \times 25$	$488 : 8$	$36 \times 9$	$718 : 7$	$836 \times 5$	$345 \times 4$	$123 \times 42$
$968 : 4$	$144 : 9$	$552 : 8$	$13 \times 22$	$870 : 6$	$201 \times 25$	$630 : 9$
$437 \times 4$	$700 : 5$	$97 \times 88$	$162 : 6$	$179 \times 50$	$52 : 4$	$164 : 4$
$175 : 5$	$189 \times 9$	$84 \times 7$	$516 \times 8$	$72 : 6$	$451 \times 2$	$816 : 4$
$246 : 5$	$156 \times 6$	$111 : 5$	$12 \times 45$	$932 \times 3$	$75 : 7$	$628 : 3$
$216 : 6$	$125 \times 7$	$552 : 8$	$345 \times 4$	$321 \times 3$	$504 : 9$	$628 : 3$
$133 \times 3$	$625 : 5$	$614 \times 5$	$372 : 4$	$379 \times 9$	$364 : 4$	$20 \times 50$

- 3) Isilah petak dengan soal-soal perkalian dan pembagian, atau bisa dengan soal cerita tentang konsep perkalian dan pembagian,
- 4) Peserta dalam permainan *BINGO* terdiri atas 3 atau 4 orang,
- 5) Setiap peserta mendapat 10 kartu sesuai dengan pilihan warna. Misalnya, peserta A memilih warna hijau, maka ia mendapat 10 kartu hijau. Peserta memilih kartu warna biru, maka ia mendapat kartu warna biru, demikian seterusnya,
- 6) Peserta menentukan giliran bermain dan bergantian searah jarum jam. Sesuai dengan gilirannya, peserta bermain dengan menentukan tempat yang akan dijawabnya,
- 7) Peserta harus membentuk garis mendatar, tegak, atau miring yang berasal dari 3 kartu yang berjejer,
- 8) Peserta yang berhasil membentuk garis berhak untuk berteriak "*BINGO*",
- 9) Peserta yang paling banyak membentuk garis mendatar, tegak, atau miring dinyatakan sebagai pemenang.

### Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka desain penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kolaboratif partisipatori. Data yang diambil dalam penelitian ini meliputi proses pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan

BINGO dan hasil belajar siswa selama diterapkan Permainan BINGO dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Yaqin yang terletak di desa Sumberanyar Paiton Probolinggo. Penelitian ini dilakukan dengan subyek siswa kelas IV sebanyak 39 orang yang terdiri dari 21 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Peneliti mengambil 4 siswa tiap kelompok, dari masing-masing siswa terdiri dari satu kelompok atas, dua siswa kelompok sedang dan satu siswa kelompok bawah.

Kemampuan siswa memecahkan masalah dapat dilihat dari nilai tes akhir pada tiap akhir tindakan. Kemampuan pemecahan masalah siswa dikatakan berhasil jika persentase skor siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan dan setelah diberi tindakan. Telah disepakati di MI Nurul Yaqin memiliki nilai KKM sebesar 60%. Untuk kriteria ketuntasan klasikal adalah 75%. Sehingga dapat disimpulkan KKM yang ditentukan melalui tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Individual**

Taraf penguasaan kemampuan (dalam%)	Kategori ketuntasan
60-100	Tuntas
0-59	Belum tuntas

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Klasikal**

Taraf penguasaan kemampuan (dalam%)	Kategori ketuntasan
75-100	Tuntas
0-74	Belum tuntas

Data penelitian ini diperoleh selama penerapan permainan BINGO dalam pembelajaran di kelas sejak penelitian ini dilaksanakan. Data tersebut meliputi: (1) data tentang aktivitas guru dan siswa selama implementasi permainan BINGO dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II; (2) data tentang hasil belajar Matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran yang mengimplementasikan permainan BINGO pada siklus I dan siklus II. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa yakni berupa kata-kata atau pernyataan-pernyataan verbal yang diperoleh dari catatan-catatan hasil observasi di kelas yang berpedoman pada lembar observasi, catatan lapangan yang berkenaan dengan aktivitas siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran, hasil wawancara dengan subyek wawancara. Sedangkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: skor hasil tes siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, hasil diskusi kelompok pada saat pembelajaran berlangsung, dan hasil pengisian angket motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan selama maupun setelah proses pengumpulan data. Pelaksanaannya mulai dilakukan pada saat melakukan observasi, pengambilan data di lapangan kemudian dikerjakan secara intensif yaitu setelah meninggalkan lapangan (Moleong, 2007:104). Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Moleong, 2007:190) meliputi tiga tahap, yaitu (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan serta verifikasi. Keabsahan data merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian. Untuk mengecek keabsahan data, akan digunakan teknik kriteria derajat kepercayaan yang

dikembangkan oleh Moleong (2007:175), yaitu (1) triangulasi, (2) ketekunan pengamatan, dan (3) pemeriksaan seawat.

### Hasil Penelitian

Sebelum peneliti menerapkan permainan *BINGO* nilai rata-rata siswa 50,58 setelah peneliti menerapkan permainan *BINGO* pada siklus-1 hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 65,14 karena pada siklus-1 belum mencapai ketuntasan dalam belajar maka perlu melanjutkan ke siklus-2 untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus-1 dan juga penguatan terhadap hasil yang dicapai pada siklus-1. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus-2 dan rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80.

**Table 3. Data Perbandingan Hasil Belajar Permainan BINGO**

No	Nama Siswa	Perolehan nilai			Keterangan	Ketuntasan
		Pretes	Siklus-1	Siklus-2		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	RIZ	40	60	75	Meningkat	Tuntas
2.	FAN	50	55	75	Meningkat	Tuntas
3.	YOG	70	60	75	Meningkat	Tuntas
4.	AIR	40	55	75	Meningkat	Tuntas
5.	MAL	60	65	80	Meningkat	Tuntas
6.	YUD	60	65	85	Meningkat	Tuntas
7.	RIF	50	65	85	Meningkat	Tuntas
8.	SYA	40	75	85	Meningkat	Tuntas
9.	PAM	50	55	75	Meningkat	Tuntas
10.	RES	40	70	85	Meningkat	Tuntas
11.	SAIF	60	70	85	Meningkat	Tuntas
12.	YAY	70	80	85	Meningkat	Tuntas
13.	LIM	60	75	85	Meningkat	Tuntas
14.	FAJ	50	55	55	Meningkat	Belum tuntas
15.	DIT	80	85	95	Meningkat	Tuntas
16.	ANA	60	75	85	Meningkat	Tuntas
17.	ALA	50	75	85	Meningkat	Tuntas
18.	ADT	60	75	85	Meningkat	Tuntas
19.	AGU	60	65	75	Meningkat	Tuntas
20.	LIT	70	85	90	Meningkat	Tuntas
21.	NIN	50	55	75	Meningkat	Tuntas
22.	PUP	40	60	75	Meningkat	Tuntas
23.	SET	50	75	90	Meningkat	Tuntas
24.	AIJ	40	65	75	Meningkat	Tuntas
25.	IRA	50	55	55	Meningkat	Belum tuntas
26.	DAV	50	60	80	Meningkat	Tuntas
27.	EFF	90	85	95	Meningkat	Tuntas
28.	FEB	60	65	80	Meningkat	Tuntas
29.	GON	50	55	75	Meningkat	Tuntas
30.	SEP	60	75	85	Meningkat	Tuntas
31.	PUT	50	70	85	Meningkat	Tuntas
32.	SUR	70	65	75	Meningkat	Tuntas
33.	NOV	60	60	75	Meningkat	Tuntas

No	Nama Siswa	Perolehan nilai			Keterangan	Ketuntasan
		Pretes	Siklus-1	Siklus-2		
34.	VEN	50	60	75	Meningkat	Tuntas
35.	DAN	60	75	85	Meningkat	Tuntas
36.	SAI	60	65	75	Meningkat	Tuntas
37.	AY	70	85	90	Meningkat	Tuntas
38.	IM	50	55	75	Meningkat	Tuntas
39.	FA	60	65	75	Meningkat	Tuntas
Skor total		2190	2615	3115		
Skor rata-rata		56,15	67,05	79,87		
Persentase Ketercapaian KKM		51	79	95		

Pada awal pra tindakan peneliti memberikan pretes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perkalian dan pembagian. dilihat dari hasil data pretes, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perkalian dan pembagian masih belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran matematika selama ini di kelas IV lebih banyak diberikan latihan-latihan soal atau mengerjakan soal-soal yang ada di buku, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan malas mengerjakan.

Karena adanya alasan tersebut sehingga peneliti menerapkan permainan *BINGO* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perkalian dan pembagian. Dalam pelaksanaan permainan *BINGO*, pada awalnya siswa belum paham dan belum pernah mengenal permainan *BINGO*. Setelah peneliti menerapkan 2 atau 3 kali siswa menjadi lebih paham. Siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal melalui permainan *BINGO* ini. Pada permainan *BINGO* ini guru harus dapat mengendalikan kondisi siswa, dan kondisi kelas. Permainan *BINGO* ini membutuhkan waktu yang lama dan sangat mendukung. Kesempatan siswa untuk mencontek tidak ada karena setiap siswa berlomba mengerjakan soal dan memenangkan permainan tersebut. Penerapan permainan *BINGO* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian siswa kelas IV MI Nurul Yaqin, dapat dilihat dari data di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Penelitian Tindakan Implementasi Permainan *BINGO* (dalam %)**

No.	Indikator	Pratindakan	Rata-rata nilai siklus-1	Rata-rata nilai siklus-2	Peningkatan
1	Keterlaksanaan Implementasi Permainan <i>BINGO</i> oleh Guru	64	76	97	33
2	Keterlaksanaan Implementasi Permainan <i>BINGO</i> oleh Siswa	58	85	98	40
3	Hasil Belajar Siswa	51	79	95	44

Pada pratindakan terdapat 19 siswa yang belum mencapai ketuntasan individual, pada siklus-1 berkurang menjadi 8 siswa yang belum mencapai ketuntasan

individual. Ketuntasan belajar bermain BINGO dicapai sepenuhnya pada siklus-2 kecuali dua siswa yang mempunyai kemampuan sangat rendah. Dari perolehan hasil data di atas, permainan BINGO dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perkalian dan pembagian.

### **Kesimpulan**

Penerapan pembelajaran kemampuan siswa memecahkan masalah perkalian dan pembagian melalui permainan BINGO kelas IV MI Nurul Yaqin dapat dilihat dari sebelum diterapkan permainan BINGO, setelah diterapkan permainan BINGO dan peningkatan kemampuan siswa memecahkan masalah perkalian dan pembagian setelah diterapkan permainan BINGO. Permainan BINGO membutuhkan waktu yang tepat dan cukup lama agar penerapannya berjalan lancar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut: (1) Bagi Guru: Pembelajaran melalui permainan BINGO sebagai media pemecahan masalah pada perkalian dan pembagian hendaknya dipertimbangkan oleh guru karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Bagi Siswa: Siswa harus dapat mengendalikan kelas dan memperhatikan dengan benar cara bermain BINGO. (3) Bagi Sekolah: Sebaiknya penelitian ini hanya terbatas dilakukan pada siswa kelas tinggi, kelas 4 sampai kelas 6, apabila dilaksanakan di kelas rendah pengkondisian kelas sulit.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anderson, F. Barry. 1975. *Cognitive Psychology: The Study of Knowing, Learning & Thinking*. New York: Academic Press.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bali, M. M. E. I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Fan N Pick dan Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Manajemen FE UM*.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Pedagogik*, 4(2), 211–227.
- Carter, D. 2006. *Bingo*. (<http://id.articlesnatch.com/tag/bingo>.) diakses 8 Mei 2018.
- Djamarah, S. B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harmini, S, dkk. 2004. *Model Bermain sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan dan Pengurangan bilangan cacah di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tlogomas II Kota Malang*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan: Lemlit UM.
- Hudojo, H. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Kartono. 1994. *Teori Permainan*. Yogyakarta: Adi Offset.
- Muhsetyo, G, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nutriani, A. 2004. *Ma, Belajar Yuk!*. Tangerang: PT Kawan Pustaka.

- Rokhman, M. Nur. 2014. *Implementasi Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-5 SMAN 2 Banguntapan. Risalah: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(6).
- Ruseffendi. 1992. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Saleh, A. 2009. *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Bandung: TransMedia.
- Santrock, J.W. 2008. *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sholikhah, Luluk M. 2013. *Pengaruh Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital Di SMKN 1 Jetis Mojokerto. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2), 707-714.
- Stone, R. 2009. *Cara-cara Terbaik Mengajarkan Matematika*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar & Alat Permainan Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grafindo.
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: Rosdakarya.