

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR**

Erlin Marlina¹, Astri Sutisnawati², Din Azwar Uswatun³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

¹erlinmarlinact@gmail.com, ²astri212@ummi.ac.id, ³dinazwar@ummi.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the improvement of multiplication skills of fourth grade students of SD Negeri Cikeresek through the use of bingo media. The subjects of this study were 25 fourth grade students of SD Negeri Cikeresek. The type of research used is Kemmis and Mc Taggart design classroom action research which consists of four stages, namely planning, implementation, observation, reflection. Data were collected using test and observation techniques and then processed using descriptive statistical techniques. The results showed that in the pre-cycle the average value obtained was 64 and classical completeness was 56%. In cycle I the average value obtained was 71 and 68% classical completeness. In cycle II the average value obtained was 82 and 88% classical completeness.

Keywords: learning outcomes, math, learning media, bingo

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek melalui penggunaan media pembelajaran bingo. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa dari kelas IV SD Negeri Cikeresek. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat fase berulang: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perolehan data dilakukan melalui tes dan teknik observasi, yang kemudian dianalisis melalui metode statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa adalah 64, dengan tingkat ketuntasan penguasaan 56%. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 71, dengan tingkat ketuntasan penguasaan sebesar 68%. Setelah siklus kedua selesai, nilai rata-rata meningkat menjadi 82, dengan tingkat ketuntasan penguasaan mencapai 88%.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, media pembelajaran, bingo.

A. Pendahuluan

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Matematika mulai dipelajari sejak kelas satu, bahkan sejak tingkat pra sekolah. Wajibnya pembelajaran matematika karena materi dalam mata pelajaran matematika merupakan salah satu yang sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Yanti & Fauzan (2021) yaitu matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting. Matematika memainkan banyak fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk sebagai metode komunikasi dengan menggunakan bahasa matematika, meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, kritis, dan kreatif. Pembelajaran matematika banyak memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, maka penting bagi siswa untuk mulai pembelajaran matematika sejak dini.

Menurut pendapat Buyung dkk. (2022), matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam perkembangan global. Namun, matematika sering kali

menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak disukai siswa, karena dianggap rumit dan sulit menyebabkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika menjadi kurang yang pada akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang sulit dikuasai oleh siswa adalah materi perkalian. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran perkalian bersifat menghafal tanpa ada penjelasan mendasar mengenai konsep perkalian. Kondisi tersebut membuat siswa memperoleh hasil belajar yang rendah. Faujiah & Nurafni (2022) menyatakan pemerolehan konsep perkalian sebagian besar berasal dari penerapan penjumlahan yang berulang-ulang. Namun, banyak contoh pembelajaran perkalian yang ditandai dengan hafalan, bukan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya. Akibatnya, ada persepsi bahwa melakukan operasi perkalian lebih sulit dibandingkan dengan operasi matematika lainnya.

Memahami materi perkalian membutuhkan pemahaman konsep

penjumlahan sebagai prasyarat bagi siswa. Harries & Barmby (dalam Faujiah & Nurafni, 2022) menyatakan bahwa perkalian dan pembagian dianggap sebagai operasi aritmatika yang berbeda, yang biasanya diperkenalkan setelah siswa menguasai penjumlahan dan pengurangan. Banyak orang yang merasa bahwa sifat abstrak dari perkalian merupakan tantangan dalam pendidikan matematika sekolah dasar.

Agar siswa dapat memahami konsep perkalian, siswa membutuhkan pemahaman yang kuat tentang konsep penjumlahan (Farazilla dkk., 2024). Hasil belajar yang tinggi pada mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian dapat diraih dengan pemahaman tentang materi perkalian yang baik. Pengertian hasil belajar adalah Hasil belajar adalah perubahan dalam tindakan yang terwujud setelah keterlibatan dalam proses pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar ini juga dapat didefinisikan sebagai kompetensi yang timbul dari perubahan perilaku karena adanya pembelajaran. Hasil belajar mencakup

tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Marzuki, 2023).

Rendahnya hasil belajar perkalian juga terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa ketika pembelajaran matematika siswa cenderung tidak memahami konsep perkalian yang dijelaskan. Banyak yang hanya diam ketika ditanya oleh guru dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena merasa kesulitan dan tidak tahu jawabannya. Ketika dilakukan evaluasi, jawaban yang diberikan siswa mayoritas salah dan siswa memperoleh nilai yang rendah.

Saat kegiatan pra siklus, dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar perkalian siswa. Dari hasil tes tersebut diketahui bahwa sebanyak 14 siswa setara dengan 56% memperoleh nilai di bawah KKM. Sisanya sebanyak 11 siswa setara dengan 44% memperoleh nilai di bawah KKM. Namun, nilai siswa yang di atas KKM juga tidak terlalu tinggi. Hanya beberapa siswa saja yang memperoleh nilai di atas 80.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas empat SD Negeri Cikeresek kurang optimal. Salah satu faktor

tersebut adalah persepsi bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang sulit. Pemahaman siswa tentang konsep perkalian dasar mempengaruhi perolehan keterampilan perkalian mereka, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi semakin menghambat pencapaian siswa. Sebagian besar, strategi pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah yang diikuti dengan pemberian tugas, yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang digunakan oleh guru memperparah kekurangan dalam hasil belajar siswa, terutama dalam menguasai konsep perkalian dalam pelajaran matematika di SD Negeri Cikeresek.

Dalam meningkatkan hasil belajar perkalian siswa terhadap materi pelajaran matematika, guru memainkan peran penting. Hal ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyajikan materi pelajaran. Oleh karena itu, proses perbaikan hasil belajar perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek dimulai dari

memperbaiki kualitas pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan cara melakukan variasi media pembelajaran.

Cara yang tepat untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar matematika materi perkalian yang dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek dilakukan dengan menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut membuat siswa tidak akan bosan selama proses pembelajaran matematika dan tidak akan menimbulkan persepsi matematika merupakan pembelajaran yang sulit dalam diri siswa (Tabriji, 2024). Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih tertarik untuk belajar matematika dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap perkalian. Pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek. Cara tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menurut Wardani (dalam Mahfud & Yuliandra, 2020), yaitu kegiatan senang bermain, senang bekerja dalam tim, senang bergerak, dan senang melakukan pengalaman langsung.

Permainan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah permainan bingo. Bingo adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti aturan, kartu bingo, dan kartu pertanyaan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Silberman (dalam Hapsari & Wicaksono, 2018:2) mendefinisikan bingo sebagai permainan kisi-kisi numerik di mana siswa dapat merespon pertanyaan secara berurutan baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal untuk mencapai kemenangan kelompok dan memperoleh poin yang mempengaruhi skor kumulatif kelompok.

Media permainan bingo akan membuat pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan. Siswa akan lebih berminat terhadap mata pelajaran matematika karena pembelajaran matematika disajikan secara menyenangkan, materi pelajaran mudah dipahami sehingga menghilangkan persepsi bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi meningkatkan.

Buttner (dalam Safitri & Marlina, 2020:1363) menyatakan bahwa bingo

adalah permainan tradisional yang disukai di ruang kelas. Dengan demikian, bingo berfungsi sebagai media pembelajaran dengan efek yang bermanfaat dalam menumbuhkan pembelajaran aktif, membantu siswa dalam memahami pentingnya kegiatan dan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan mereka. Permainan ini memfasilitasi pemahaman yang mudah dan cepat mengenai konsep angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Susunan angka pada kartu bingo dirancang secara strategis untuk menarik perhatian siswa, sehingga memudahkan mereka untuk menghafal dan menemukan angka. Tujuan dari permainan ini adalah agar anak menandai 5 kotak secara berurutan.

Hal-hal tersebut akan membuat pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar siswa pada materi perkalian akan meningkat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Masrohah dkk., (2019) dan Nuraidah dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media permainan bingo membuat

siswa lebih berminat dalam pembelajaran dan pemahaman siswa meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa lebih tinggi dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

Mengingat rendahnya hasil belajar perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek, maka dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebuah penelitian berjudul "Penggunaan Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar" dilakukan untuk tujuan tersebut. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui penerapan media permainan bingo untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan dilaksanakan di SD Negeri Cikeresek, Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek yang berjumlah 25 orang.

Penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* digunakan

sebagai metode penelitian. Pengertian dari penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kelas. Fokus utama dalam penelitian tindakan kelas adalah penggunaan strategi pembelajaran selama pelaksanaan tindakan. Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang terkait dengan praktik mengajar guru sehari-hari di kelas (Farhana dkk., 2019).

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan data yang berbeda: metode observasi dan metode tes. Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pencatatan objek atau peristiwa secara cermat melalui pengamatan yang sistematis dan disengaja (Farhana dkk., 2019). Data yang diperoleh melalui metode observasi berkaitan dengan performa guru dan siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan bingo sebagai media pembelajaran.

Metode pengumpulan data kedua yang digunakan adalah tes. Tes ini berfungsi sebagai alat metodelis dan tidak bias yang dirancang untuk mendapatkan data atau informasi

yang relevan mengenai seseorang dengan cara yang tepat dan efisien. (Susanto, 2023). Data yang dikumpulkan melalui tes adalah hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek melalui penggunaan media permainan bingo.

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{nilai siswa} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100$$

(Santoso dkk., 2023)

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Hernita dkk., 2024)

Siswa dianggap memiliki hasil belajar matematika materi perkalian yang baik jika mereka mencapai skor ≥ 70 . Tabel di bawah ini menguraikan kriteria tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian

No	Persentase	Kriteria
1.	≥ 70	Tuntas
2.	< 70	Tidak Tuntas

(Fitriani dkk., 2024)

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa ≥ 80 dan persentase ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SD Negeri Cikeresek merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi. Kondisi di SD Negeri Cikeresek khususnya di kelas IV ditemukan masalah mengenai rendahnya kemampuan perkalian siswa yang ditunjukkan dengan siswa cenderung tidak memahami konsep perkalian yang dijelaskan oleh guru. Banyak yang hanya diam ketika ditanya oleh guru dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena merasa kesulitan dan tidak tahu jawabannya. Ketika dilakukan evaluasi, jawaban yang diberikan siswa mayoritas salah dan siswa memperoleh nilai yang rendah.

Berdasarkan data hasil refleksi awal, diketahui bahwa kemampuan perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek memperoleh nilai rata-rata 64 dengan persentase ketuntasan klasikal 56%. Hasil tersebut masih di

bawah nilai KKM yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut peneliti mencoba untuk mencari pokok permasalahan penyebab rendahnya kemampuan perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan perkalian siswa adalah persepsi bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit, pemahaman siswa terhadap konsep dasar perkalian yang rendah, dan penyajian materi pelajaran yang monoton.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar perkalian siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek menjadi rendah. Salah satunya adalah persepsi bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pemahaman siswa terhadap konsep dasar perkalian ikut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar perkalian siswa. Faktor lainnya yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah adalah penyajian materi pelajaran yang monoton. Dalam proses pembelajaran mayoritas pembelajaran dilaksanakan dengan cara guru menjelaskan materi pelajaran kemudian memberikan

tugas kepada siswa. Tidak adanya media pembelajaran menarik yang digunakan oleh guru juga ikut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cikeresek pada mata pelajaran matematika materi perkalian.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan perkalian siswa, maka peneliti menerapkan media bingo untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa. Upaya peningkatan ini dilakukan melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus berulang, masing-masing terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat fase, sesuai dengan kerangka kerja untuk penelitian tindakan kelas yang dibuat oleh Kemmis dan Mc Taggart.

Tahap pertama yaitu perencanaan. Setelah diketahui masalah yang harus diperbaiki yaitu mengenai rendahnya kemampuan perkalian siswa. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyusun lembar observasi guru dan siswa, mempersiapkan media bingo, menyiapkan bahan ajar, dan menyusun instrumen tes kemampuan perkalian. Proses perencanaan untuk Siklus I dan Siklus II adalah sama;

namun, pada Siklus II, perencanaan berasal dari hasil evaluasi siklus sebelumnya, dengan modifikasi yang diimplementasikan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari tahap refleksi.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini akan dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media bingo untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu keguatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan untuk siklus I dan siklus II kegiatannya sama saja. Pada kegiatan pendahuluan dilakukan kegiatan pembiasaan kelas seperti berdo'a, bersiap untuk belajar, menyanyikan lagu Indonesia Raya, menghafal tabel perkalian, dan membaca asmaul husna. Setelah itu dilakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, terakhir siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya, proses kegiatan inti diuraikan. Perbedaan dalam kegiatan mendasar antara Siklus I dan Siklus II berkaitan dengan cara belajar: pada

Siklus I, proses pembelajaran dilakukan secara mandiri, sedangkan pada Siklus II, pembelajaran diselenggarakan secara kolaboratif dalam pengaturan kelompok. Secara umum, kegiatan yang tercakup dalam proses inti ini dibagi menjadi lima fase yang berurutan. Fase awal melibatkan orientasi dan langkah-langkah persiapan. Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah siswa menyimak pengantar materi yang disampaikan guru secara singkat. Kemudian siswa diberikan lembar kosong bingo. Pada siklus I lembar kosong dibagi kepada setiap siswa sedangkan pada siklus II dibagi kepada kelompok. Kemudian siswa menuliskan setiap angka dari 1-25 pada letak bingo.

Tahap kedua adalah permainan bingo. Pada tahap ini guru membacakan pertanyaan dari kartu soal yang dipilih siswa. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru memberitahukan jawaban yang tepat dan memeriksa setiap jawaban. Kemudian siswa/kelompok yang menjawab dengan benar dapat menandai di lembar bingo mereka. Jika siswa/kelompok sudah mendapatkan pola yang ditentukan

(misalnya, satu baris satu kolom, atau diagonal, siswa mengucapkan "BINGO!" kemudian siswa/kelompok yang menang harus menjelaskan jawabannya kepada kelas sebelum dinyatakan benar.

Tahap ketiga adalah diskusi dan konfirmasi. Guru mendiskusikan setiap jawaban dengan siswa. Kemudian siswa diberikan untuk bertanya atau menambahkan pemahaman mereka. Tahap keempat adalah evaluasi. Pada tahap ini siswa diberikan soal tambahan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai perkalian. selanjutnya tahap kelima adalah penghargaan. Pada tahap ini guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mencapai bingo.

Tahap berikutnya melibatkan kegiatan penutup, di mana para siswa

terlibat dalam proses reflektif dan mendapatkan kesimpulan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dicapai. Selanjutnya, siswa mendengarkan instruksi penugasan yang diberikan oleh guru. Sesi pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

Tahap ketiga dari penelitian tindakan kelas berkaitan dengan pengumpulan data observasi. Selama tahap ini, observasi sistematis dilakukan untuk memantau interaksi dan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media bingo dan penilaian kemampuan perkalian siswa yang diberikan pada akhir setiap siklus. Data berikut ini mencakup temuan observasi yang berkaitan dengan guru dan siswa di siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa

No	Aspek yang Diamati	Guru		Siswa	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Kegiatan Pendahuluan	75%	100%	63%	100%
2.	Kegiatan Inti	79%	100%	75%	94%
3.	Kegiatan Penutup	84%	100%	66%	88%

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa hasil observasi guru pada siklus I untuk kegiatan pendahuluan

memperoleh persentase 75% dan masuk dalam kriteria baik. Kegiatan inti memperoleh persentase 79% dan masuk dalam kriteria baik. Sedangkan

kegiatan penutup memperoleh persentase 84% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Untuk siklus II baik untuk kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup memperoleh persentase 100% masuk dalam kriteria sangat baik. Artinya pada siklus I dan siklus II guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik.

Hasil observasi siswa pada siklus I untuk kegiatan pendahuluan memperoleh persentase 63% dan masuk dalam kriteria baik. Kegiatan inti memperoleh persentase 75% dan masuk dalam kriteria baik. Sedangkan kegiatan penutup memperoleh persentase 66% dan masuk dalam kriteria baik. Untuk siklus II kegiatan pendahuluan memperoleh persentase 100% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Kegiatan inti memperoleh

persentase 94% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan kegiatan penutup memperoleh persentase 88% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Pada siklus I masih ada kekurangan pada beberapa hal yaitu pada kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup. Hal ini terjadi karena siswa pada saat kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup belum belajar sehingga siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diinstruksikan oleh guru.

Selanjutnya setiap akhir siklus dilakukan tes kemampuan perkalian untuk mengukur kemampuan perkalian siswa setelah menggunakan media bingo. Berikut adalah hasil tes kemampuan perkalian siswa pada pra siklus sampai siklus II.

Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Perkalian

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	80	85	100
2.	Nilai Terendah	39	46	60
3.	Jumlah Siswa Tuntas	14	17	22
4.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11	8	3
5.	Nilai Rata-rata	64	71	82
6.	Ketuntasan Klasikal	56%	68%	88%

Pada pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 64

dengan persentase ketuntasan klasikal 56%. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada pra siklus adalah 80 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 39. Jumlah siswa tuntas pada pra siklus adalah 14 orang setara dengan 56% dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 11 orang setara dengan 44%. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 71 dengan persentase ketuntasan klasikal 68%. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 85 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 46. Jumlah siswa tuntas pada siklus I adalah 17 orang setara dengan 68% dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 8 orang setara dengan 32%. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 82 dengan persentase ketuntasan klasikal 88%. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 60. Jumlah siswa tuntas pada siklus II adalah 22 orang setara dengan 88% dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 3 orang setara dengan 12%. Pada siklus II hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Artinya media pembelajaran bingo efektif digunakan untuk

meningkatkan kemampuan perkalian siswa.

Hasil tes kemampuan perkalian siswa pada siklus I masih di bawah indikator keberhasilan sehingga masih perlu untuk ditingkatkan kembali. Ada beberapa hal yang menjadi perhatian pada siklus I yang menjadi kekurangan dari pelaksanaan siklus I, diantaranya adalah kegiatan pembelajaran secara individu membuat anak terlalu ribut ketika menggunakan bingo karena setiap anak menanyakan jawaban dan berebut menjawab sehingga kurang efektif. Selanjutnya siswa kurang dalam menggunakan media bingo karena beberapa siswa masih kurang paham dengan penggunaan media bingo. Mempertimbangkan beberapa kekurangan yang diidentifikasi selama siklus I dan kegagalan untuk memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, peneliti menyusun rencana tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Beberapa kegiatan perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok sehingga siswa akan saling membantu saat menggunakan bingo

dan siswa yang kurang paham akan lebih paham karena bantuannya teman. Kemudian dengan belajar per kelompok, tidak akan terlalu banyak yang ingin berebut menjawab karena hanya sedikit papan bingo yang harus dijawab.

Pembelajaran kelompok akan membuat anak saling membantu dan anak lebih mudah memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran juga akan lebih kondusif karena 1 papan bingo diisi oleh banyak orang. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat diskusi dengan teman kelompoknya. Pembelajaran kelompok membuat siswa akan lebih aktif dan meningkatkan hasil belajarnya (Hutahaeen dkk., 2023).

Memanfaatkan metode pembelajaran Bingo merupakan pendekatan yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di dalam kelas. Dengan menerapkan media ini, siswa dihadapkan pada masalah yang dapat diselesaikan melalui format permainan Bingo. Memperkenalkan aktivitas berbasis permainan selama pelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dan kemudian meningkatkan tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan

pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini membantu siswa dalam mempertahankan dan mengasimilasi informasi penting dari materi pelajaran secara lebih efektif.

Tuttle (dalam Safitri & Marlina, 2020:1363) menyatakan bahwa bermain bingo dapat meningkatkan daya ingat anak. Buttner (dalam Safitri & Marlina, 2020:1363) menyatakan bahwa bingo adalah permainan tradisional yang disukai di ruang kelas. Dengan demikian, bingo berfungsi sebagai media pembelajaran dengan efek yang bermanfaat dalam menumbuhkan pembelajaran aktif, membantu siswa dalam memahami pentingnya kegiatan dan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan mereka. Permainan ini memfasilitasi pemahaman yang mudah dan cepat mengenai konsep angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Susunan angka pada kartu bingo dirancang secara strategis untuk menarik perhatian siswa, sehingga memudahkan mereka untuk menghafal dan menemukan angka. Tujuan dari permainan ini adalah agar anak menandai 5 kotak secara berurutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan analisis selanjutnya, terbukti bahwa penggunaan bingo sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan menunjukkan bahwa selama pra-siklus, nilai rata-rata adalah 64, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 71, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 68%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata semakin meningkat menjadi 82, dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan mencapai 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Farazilla, F., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Media Pembelajaran Papan Perkalian pada Siswa Kelas III SDN Kertosari 01 Madiun. *Jurnal Media Akademik*, 2, 1–10. <https://doi.org/10.62281>
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqiwn, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas. Diklat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Lanjut Tingkat Nasional bagi Guru Pamong Belajar, 9-10 Agustus 2008*.
- Fitriani, D., Irfan, M. K., & Maisarah, S. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD Menggunakan Model Pembelajaran Novick Pada Materi Pecahan. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(3), 35–44. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss3.1174>
- Hapsari, D., & Wicaksono, V. D. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangri Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1–11.
- Hernita, L. V., Istihapsari, V., & Widayati, S. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI-2 SMAN 2 Bantul dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbantuan Google Sites. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 517–523. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.3590>

- Hutahaean, L., Simatupang, H., Situmorang, M., Naibaho, D., Simamora, L. R. T., & Simanungkalit, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Kerja Kelompok Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas VIII Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Balige Tahun Pelajaran 2023/2024. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 1(4), 152–165. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i4.215>
- Tabriji, J. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 3(1), 58–66. <https://doi.org/10.59024/bhinnek.a.v3i1.1132>
- Marzuki. (2023). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(17), 2771–2780.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1361–1373.
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat dan Teknik Evaluasi Tes dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 52–60.