

PENERAPAN METODE PERMAINAN BINGO DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN MURID KELAS V
SD NEGERI 89 PAREPARE

Oleh

INDRAWATY MUHBANG

Pembimbing 1: Dra. Nurhaedah P, M.Pd

Pembimbing 2: Dra. Hastuty Musa, M.Si

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
(UMPAR)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui penerapan metode permainan bingo murid kelas V SD Negeri 89 Parepare. Subjek penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri 89 Parepare yang berjumlah 18 murid terdiri dari 9 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan yang diperoleh melalui teknik tes, sedangkan instrumen lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dan lembar observasi aktivitas belajar murid diperoleh melalui teknik observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan metode permainan BINGO pada murid kelas V SD Negeri 89 Parepare meningkat yang ditandai dengan: 1) Terjadinya peningkatan skor rata-rata hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid dari siklus I yaitu sebesar 70,5 (kategori sedang) meningkat menjadi 80,2 (kategori tinggi) pada siklus II; 2) Meningkatnya persentase ketuntasan belajar murid secara klasikal dari siklus I yaitu murid yang tuntas belajar sebanyak 8 murid atau sekitar 47,1% meningkat menjadi 14 murid atau sekitar 82,4% pada siklus II; dan 3) Meningkatnya aktivitas murid dalam proses pembelajaran matematika dari siklus I yaitu dengan persentase sebesar 68,1% (kategori baik) meningkat menjadi 74,9% (kategori baik) pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Penjumlahan dan pengurangan pecahan, Metode Permainan bingo

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang terdapat di setiap sekolah atau lembaga pendidikan yang berperan penting di dalam peningkatan mutu pendidikan di setiap sekolah, karena matematika itu merupakan ibu dari disiplin ilmu lainnya, maka dari itu mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada murid dengan kemampuan bersifat logis analitis, sistematis kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika (Kharisma, 2014).

Priyanto (2015) menerangkan matematika adalah suatu mata pelajaran yang hampir selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan, baik di Sekolah Dasar (SD), SMP dan SMA. Itu menunjukkan bahwa matematika adalah pelajaran yang penting diajarkan dan dikuasai oleh seluruh murid, karena matematika adalah pelajaran yang memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya. Lebih lanjut, Pertiwi (2014) mengemukakan pembelajaran matematika di kelas pada umumnya lebih

mengutamakan pada penyampaian informasi bukan penekanan proses pembelajaran.

Melatih cara berfikir dan bernalar dalam pembelajaran matematika sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Soedjadi (2000: 45) bahwa “salah satu karakteristik matematika adalah berpola pikir deduktif yang merupakan salah satu tujuan yang bersifat formal, yang memberi tekanan kepada penataan nalar.” Meskipun pola pikir ini penting, namun dalam pembelajaran matematika terutama pada jenjang SMP masih diperlukan pola pikir deduktif, sedangkan jenjang sekolah menengah penggunaan pola pikir induktif dalam penyajian suatu topik sudah semakin dikurangi. Disamping cara berfikir, dalam proses pembelajaran murid juga dilatih untuk mengembangkan kreatifitasnya melalui imajinasi dan intuisi. Setiap murid punya kemampuan yang berbeda-beda dalam memandang suatu permasalahan yang dikembangkan. Berdasarkan penjelasan tujuan pengajaran di atas dapat dimengerti bahwa

matematika itu bukan saja dituntut sekedar menghitung, tetapi murid juga dituntut agar lebih mampu menghadapi berbagai masalah dalam hidup ini.

Janet Manoy (Anitah, 2008: 101) berpendapat bahwa jika murid apatis, tidak senang atau menganggap buang waktu dalam proses pembelajaran matematika maka sebabnya adalah karena dalam proses belajar mengajar interaksi hanya berlangsung satu arah dari guru ke peserta didik dan kurangnya minat murid belajar karena tidak mengetahui manfaat dari matematika itu sendiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar murid yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hasil belajar ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih konvensional yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan seorang guru mengajar dengan cara mencatat dari buku saja, hanya menyampaikan sebuah materi yang sudah dijabarkan dalam buku hingga membuat murid merasa bosan, jenuh dan mengantuk. Sehingga belum menyentuh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik murid itu sendiri, yaitu bagaimana murid itu belajar.

Kenyataan matematika yang dianggap sulit sangat sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru matematika kelas V di SD Negeri 89 Parepare menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian murid pada pelajaran matematika yang hanya mencapai 64, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah adalah 75. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran ada murid yang sibuk dengan kegiatan lain, seperti berbicara dengan temannya, coret-coret buku kosong, dan menggambar. Suasana kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif, sehingga beberapa murid kelihatan bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Ketika guru memberikan tugas secara berkelompok, murid kurang berpartisipasi aktif, mereka cenderung hanya mengikuti teman yang dianggapnya pintar dan kurang bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.

Menyikapi hal demikian, seorang guru matematika seharusnya dapat melakukan tindakan alternatif yang berguna untuk menuntun murid berfikir kreatif dalam kegiatan belajar dan meningkatkan aktivitas murid dalam menerima pembelajaran matematika. Salah satu metode pembelajaran yang menuntun murid

berfikir kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran adalah metode permainan bingo.

Menurut Silberman (2012: 265) bingo merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika murid dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal maka kelompoknya menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. Metode permainan Bingo adalah salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas. Dengan pemberian metode ini murid diberikan suatu permasalahan yang nantinya akan dipecahkan melalui permainan Bingo. Selain itu dengan pemberian permainan di tengah pembelajaran dapat meningkatkan keantusiasan dan kreatifitas yang berdampak pada keaktifan murid di kelas. Pemberian metode ini juga membantu murid untuk lebih mudah mengingat materi dan menghafal hal penting yang ada dalam materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya termasuk penelitian yang dilakukan oleh Dinar (2014) berkesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS 1 SMAN 17 setelah metode permainan bingo diterapkan. Sejalan dengan itu, Selvi Oktavianti (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan menggunakan metode permainan bingo siswa lebih aktif dan tertarik belajar matematika, sehingga strategi yang diberikan tidak membuat murid merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada pengaruh antara metode permainan bingo dengan strategi pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Wahidin kota Cirebon.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Permainan Bingo dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Murid Kelas V SD Negeri 89 Parepare".

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan metode permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid kelas V SD Negeri 89 Parepare?"

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

untuk mengetahui peningkatan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui penerapan metode permainan bingo murid kelas V SD Negeri 89 Parepare.

C. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik perorangan maupun institusi yang mengelola pendidikan sebagai berikut:

- a. Bagi murid, meningkatkan hasil belajar belajar faktor dan kelipatan bilangan bulat, sehingga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, mendapatkan pengalaman tentang penerapan metode permainan bingo.
- c. Bagi sekolah, sebagai informasi untuk memberikan ketertarikan tenaga pendidik agar lebih banyak menerapkan metode yang aktif, efektif dan inovatif dan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas sekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran matematika di sekolah.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai metode permainan bingo.

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

Suherman (2003) mengungkapkan matematika sebagai disiplin ilmu tentang cara berpikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Disisi lain Abdurrahman (Fajar, 2017) juga mengemukakan matematika sebagai bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sehingga ilmu teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.

Jhonson dan Rising (Suherman, 2003) mengemukakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang susunan atau struktur yang terorganisasikan yang dimulai

dengan unsur yang tidak di definisikan ke dalam unsur yang di definisikan.

Selanjutnya pengertian pembelajaran menurut Djamarah (2002), pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru guna membelajarkan murid, sedangkan Suherman (2003) mengartikan pembelajaran sebagai upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Senada dengan itu Sugihartono (2007) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga murid dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan murid yang melibatkan pengembangan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar kegiatan belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal.

2. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Purwanto (2009) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada sesuatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Menurut Daryanto (2012: 14) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan murid sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan murid yang biasanya diukur dengan menggunakan tes".

Menurut Sudjana (2005) hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah melalui proses belajar maka murid diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki murid setelah menjalani proses belajar.

Hamalik (2014: 9) menyatakan bahwa hasil belajar matematika adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan

tentang tingkat hasil belajar matematika yang dicapai oleh murid setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selanjutnya Gagne (Daryanto, 2012: 14) mengemukakan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan murid sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan murid dengan menelaah struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara struktur tersebut.

Beberapa pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah ukuran tingkat penguasaan konsep berupa skor tes yang diperoleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara bentuk atau struktur tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Syah (Yuliyanti, 2016) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu:

- 1) Faktor internal
Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu yang belajar, meliputi: aspek fisiologi dan aspek psikologi. Aspek fisiologi individu yang belajar seperti kondisi umum jasmani yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas subyek belajar. Aspek psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal
Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang belajar, meliputi: aspek lingkungan sosial dan aspek lingkungan non sosial. Aspek lingkungan sosial antara lain: lingkungan belajar subyek belajar, seperti: guru, asisten, staf administrasi, teman sekelas, keluarga subyek belajar, tetangga dan masyarakat. Aspek lingkungan non sosial antara lain: sarana dan prasarana belajar, kurikulum, administrasi, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh subyek belajar.
- 3) Faktor pendekatan belajar
Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan subyek belajar dalam menunjang

efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

3. Metode Permainan Bingo

a. Pengertian Metode Permainan Bingo

Kata *Bingo* berasal dari kata bahasa Inggris yang artinya *a game in which numbered balls are drawn at random and players cover the corresponding numbers on their cards*. Jika diterjemahkan artinya permainan di mana bola bernomor diambil secara acak dan pemain menutupi nomor yang sesuai pada kartu mereka. Permainan bingo merupakan permainan di Amerika Serikat/ Negara-Negara Persemakmuran dengan kartu bernomor yang diberi tanda oleh pemain bila nomor tersebut dipanggil. Permainan ini mulai diperkenalkan pada tahun 1940 oleh seorang bernama Edwin Lowe.

Menurut Nur (2010: 10) metode permainan bingo adalah permainan yang berbentuk garis mendatar, tegak atau diagonal kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak, maupun diagonal. Menurut Steve Sugar (Sulkifli, 2017) metode ini adalah pembelajaran permainan yang bergerak cepat yang dimainkan oleh dua atau tiga tim besar pada lembar permainan *bingo* ditempatkan di dinding atau meja. Sebuah kelompok memilih jumlah poin yang mereka ingin coba dan mendapatkan sebuah pertanyaan yang sesuai dengan tingkat poin. Jika respon tim benar, guru menutupi persegi dan memberikan penghargaan tim poin yang ditunjuk. Tim juga mendapatkan poin bonus untuk menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut.

Silberman (2012: 265) berpendapat metode permainan bingo adalah permainan berupa tabel bernomor, jika murid dapat memperoleh lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal dengan menjawab setiap soal dengan benar maka dia dapat berhak untuk menulis kan B – I – N – G – O dan berhak mendapat poin karena berhasil menjawab 5 pertanyaan dengan benar disesuaikan sedemikian rupa dengan kebutuhan pembelajaran dan materi. Adapun contoh Tabel permainan bingo sebagai dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Contoh Tabel Permainan Bingo

B	I	N	G	O
2	6	8	23	24
3	5	9	84	34
12	4	19	88	12
31	35	10	78	24
21	23	45	56	24

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan bingo merupakan salah satu permainan yang mekanismenya terdiri dari 25 kolom pertanyaan dimana pertanyaan tersebut harus dijawab oleh murid secara berkelompok, dimana pada proses permainan ini berlangsung terjadi diskusi dan peran aktif murid sehingga murid dapat bekerja sama untuk menjawab pertanyaan pada Tabel bingo.

b. Langkah – langkah Metode Permainan Bingo

Menurut Silberman (2012: 265) langkah – langkah permainan bingo dan versi permainan bingo sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang dibahas.
- 2) Murid membuat tabel berisi angka 1 – 25.
- 3) Guru membaca pertanyaan. Jika seorang murid dapat menjawab dengan benar, maka murid dapat mencoret nomor soal tersebut.
- 4) Bila seorang murid/kelompok mencapai lima jawaban benar yang berada dalam satu deret horizontal, vertikal, maupun diagonal, murid tersebut harus meneriakan “ BINGO”. Permainan dapat diteruskan hingga 25 celah terisi.

Metode permainan bingo dalam pembelajaran ini berupa tabel persegi 25 kotak yang berisi nomor-nomor tersebut. Setiap kelompok akan mendapatkan 5 kartu soal yang berlabel B-I-N-G-O. Kelompok yang mendapatkan 5 jawaban benar adalah pemenangnya. Menurut Mahardika (2009) Aturan permainan bingo adalah:

- 1) Selama dibacakan soal, apabila pemain (Murid) yang mempunyai nomor terkait bisa menjawab langsung dengan benar akan mendapatkan poin 10 dan meletakkan kartu *Bingo* tanda di nomor terkait.
- 2) Apabila setelah selesai dibacakan tetapi pemain tidak dapat menjawab atau

menjawab salah maka soal dapat dijawab oleh kelompok lain yang jika benar mendapatkan poin 5 dan jika salah maka soal hangus.

- 3) Jika pemain mendapatkan soal bonus dan bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan poin 20 dan jika salah atau tidak bisa menjawab maka akan dijawab oleh kelompok lain yang jika benar mendapatkan skor 10.
- 4) Jika pemain bisa mendapatkan 5 jawaban benar (vertikal, horizontal, diagonal) pemain dapat meneriakan “*Bingo*” dan mendapatkan tambahan poin 30.
- 5) Permainan selesai apabila semua soal sudah terjawab. Atau salah satu kelompok sudah mendapatkan “*Bingo*”.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Bingo

Menurut Silberman (2012: 266), kelebihan dan kekurangan permainan bingo sebagai berikut:

Kelebihan

- 1) Dengan permainan ini guru dapat mengetahui sejauh mana murid menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan.
- 2) Murid tidak malu pada saat menjawab pertanyaan yang telah diberikan secara langsung secara *face to face*.
- 3) Permainan bingo sangat efektif dalam mempertajam ingatan murid tentang materi yang telah diajarkan.
- 4) Memotivasi pembelajaran aktif.

Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama karena jumlah murid banyak dengan maju satu per satu.
- 2) Bertumpu pada keberuntungan murid dan cekatan murid dalam menjawab.
- 3) Permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga murid cenderung tidak terkondisi.

4. Tinjauan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan

Penelitian ini akan membahas materi pecahan. Materi dibatasi pada penjumlahan dan pengurangan pecahan . Alasan pemilihan sub materi agar lebih teliti dalam memahami kemampuan berhitung murid. Pembahasan penjumlahan dan pengurangan pecahan diuraikan sebagai berikut:

a. Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan dengan Bilangan Bulat

Dalam menentukan hasil penjumlahan atau pengurangan pecahan dengan bilangan bulat, ubahlah bilangan bulat itu ke dalam bentuk pecahan dengan penyebut sama dengan penyebut pecahan itu. Kemudian, jumlahkan atau kurangkan pembilangnya sebagaimana pada bilangan bulat. Jika pecahan tersebut berbentuk pecahan campuran, jumlahkan atau kurangkan bilangan bulat dengan bagian bilangan bulat pada pecahan campuran.

Contoh Soal :

Tentukan hasil $\frac{2}{5} + 3$!

Jawab:

$$\frac{2}{5} + 3 = \frac{2}{5} + \frac{15}{5} = \frac{2+15}{5} = \frac{17}{5} = 3\frac{2}{5}$$

b. Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dengan Pecahan

Menentukan hasil penjumlahan atau pengurangan dua pecahan, samakan penyebut kedua pecahan tersebut, yaitu dengan cara mencari KPK dari penyebut-penyebutnya. Kemudian, baru dijumlahkan atau dikurangkan pembilang.

Contoh soal:

Tentukan hasil $\frac{4}{5} - \frac{3}{7}$!

Jawab:

KPK dari 7 dan 5 adalah 35, sehingga diperoleh:

$$\frac{4}{5} - \frac{3}{7} = \frac{28}{35} - \frac{15}{35} = \frac{13}{35}$$

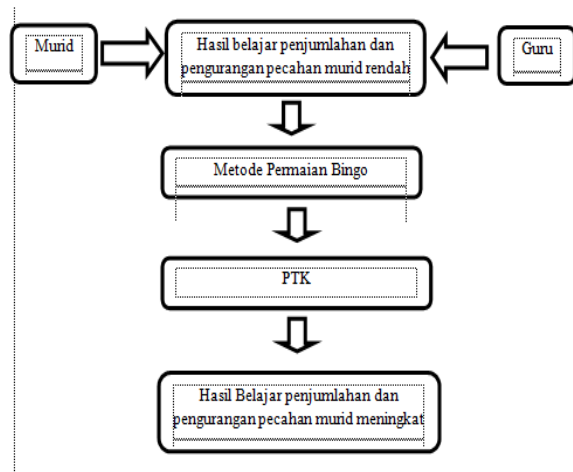
B. Kerangka Pikir

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun peranan penting matematika tidak sejalan dengan pandangan murid mengenai matematika. Banyak siswa menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru matematika kelas V di SD Negeri 89 Parepare menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah, Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian murid pada pelajaran matematika yang hanya mencapai 64, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah adalah 75. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran ada murid yang sibuk dengan kegiatan lain, seperti berbicara dengan temannya, coret-coret buku kosong, dan menggambar. Suasana

kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif, sehingga beberapa murid kelihatan bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Ketika guru memberikan tugas secara berkelompok, murid kurang berpartisipasi aktif, mereka cenderung hanya mengikuti teman yang dianggapnya pintar dan kurang bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.

Mengingat bahwa siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan maka perlu diupayakan adanya pembenahan terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, salah satu solusi yang dianggap dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode permainan bingo. Metode ini juga membantu murid untuk lebih mudah mengingat materi dan menghafal hal penting yang ada dalam materi dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Penelitian ini akan memfokuskan pada metode permainan bingo terhadap pembelajaran matematika melalui penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Oleh sebab itu, dengan menerapkan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini terlihat pada skema dibawah ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Restu Pertiwi pada tahun 2014 dengan judul penelitian “Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar

Matematika Siswa kelas III SDN Tunas Mekar". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) aktivitas belajar matematika siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran aktif metode permainan bingo mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar matematika siswa sebesar 66% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,20%; 2) Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena belajar matematika jadi tidak membosankan tetapi justru menyenangkan dan menantang, dimana matematika menjadi permainan bukan pekerjaan atau tugas. Siswa juga lebih tertarik karena dengan permainan siswa dapat termotivasi untuk bersainh sehat terhadap teman-temannya. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hery Setiyawan pada tahun 2018 dengan judul penelitian "Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pakis 5 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas rata-rata peserta didik aktif lebih besar dari rata-rata aktivitas peserta didik pasif ($66,44\% > 52,62\%$), respon yang ditangkap oleh siswa kelas IV SDN Pakis 5 Surabaya selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bingo matematik adalah positif dan memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil perolehan belajar siswa kelas IV SDN Pakis 5 Surabaya selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bingo matematik adalah sebesar 89,18% sehingga secara klasikal dapat dinyatakan tuntas.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah "jika diterapkan metode permainan bingo, maka hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid kelas V SD Negeri 89 Parepare dapat meningkat"

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*) dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas

(*Class room Action Research*) yang direncanakan terdiri dari beberapa siklus dengan setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Penelitian di setiap siklusnya terdiri dari 4 kali pertemuan, dimana 3 kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan dilakukan tes akhir siklus.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri 89 Parepare pada semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 murid terdiri dari 9 murid laki-laki dan 9 murid perempuan.

C. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberi definisi operasional variabel sebagai berikut:

Metode permainan bingo permainan berupa tabel bernomer, jika murid dapat memperoleh lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal dengan menjawab setiap soal dengan benar maka dia dapat berhak untuk menuliskan B – I – N – G – O dan berhak mendapat poin karena berhasil menjawab 5 pertanyaan dengan benar disesuaikan sedemikian rupa dengan kebutuhan pembelajaran dan materi.

1. Hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan adalah tingkat penguasaan murid dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda dan dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda.
2. Hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dikatakan meningkat apabila terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus selanjutnya.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian, adapun instrumen yang digunakan yakni:

1. Lembar Tes Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan

Lembar tes hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid disusun untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

penjumlahan dan pengurangan pecahan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal uraian yang berjumlah 3 (tiga) nomor soal. Bentuk soal ini dipilih karena dapat mendorong murid dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai dengan konsep mereka sendiri.

2. Lembar Observasi Aktivitas Murid

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui segala kegiatan yang dilakukan oleh murid selama pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bingo. Adapun aspek-aspek yang dilihat untuk aktivitas murid sebagai berikut:

- a. Murid hadir pada saat proses pembelajaran
- b. Murid memperhatikan penjelasan guru dengan cermat
- c. Murid bertanya/ memberi tanggapan baik kepada teman maupun kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti.
- d. Murid aktif bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan LKK (Lembar Kerja Kelompok).
- e. Murid antusias mengikuti permainan BINGO.
- f. Murid menyimpulkan materi pembelajaran.

3. Lembar Observasi Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran.

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bingo. Adapun aspek yang dinilai meliputi:

- a. Kemampuan memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengecek kehadiran murid.
- b. Kemampuan guru menyampaikan topik pembelajaran.
- c. Kemampuan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Kemampuan guru memberikan motivasi.
- e. Kemampuan guru memberikan apersepsi.
- f. Kemampuan guru meminta murid untuk mengamati secara cermat masalah/ materi yang sedang dipelajari yang ada pada bahan ajar yang telah dibagikan dan memberikan kesempatan kepada murid untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- g. Kemampuan guru menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh murid.
- h. Kemampuan guru mengarahkan murid untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.

- i. Kemampuan guru dalam membagikan LKK dan meminta murid menyelesaikan LKK secara teratur, rinci dan tertib.
- j. Kemampuan guru meminta kepada murid bekerja sama dalam kelompok.
- k. Kemampuan guru memberikan bimbingan seperlunya kepada kelompok yang mengalami kesulitan menyelesaikan LKK.
- l. Kemampuan guru dalam melaksanakan permainan BINGO berdasarkan langkah-langkah dalam melakukan permainan.
- m. Kemampuan guru dalam memberikan penguatan terhadap jawaban murid dalam permainan BINGO.
- n. Kemampuan guru dalam memberikan tes tertulis/ kuis di akhir pembelajaran.
- o. Kemampuan guru memberikan pujian kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi dalam permainan BINGO.
- p. Kemampuan guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
- q. Kemampuan guru memberikan pekerjaan rumah (PR).
- r. Kemampuan guru menutup pembelajaran dengan mengingatkan siswa untuk mempersiapkan diri pada materi selanjutnya..
- s. Kemampuan guru mengelola waktu pembelajaran

E. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Prosedur penelitian tindak kelas dalam penelitian ini dirancang terdiri dari. Siklus I dan siklus selanjutnya dengan masing-masing 4 kali pertemuan, dimana 3 kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan dilakukan tes akhir siklus.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- a. Menelaah kurikulum SD Negeri 89 Parepare Kelas V yang sedang berjalan pada semester genap.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap pertemuan.
- c. Menyiapkan sumber pembelajaran dan alat peraga/media pembelajaran dalam rangka optimalisasi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi, dan alat penilaian, sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu di validasi ahli.

b. Tahap Pelaksanaan Metode Permainan Bingo

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Membuka pembelajaran diawali dengan salam dan menyiapkan murid serta berdoa bersama
 - b) Memeriksa kehadiran murid sebagai sikap **disiplin**
 - c) Menyiapkan fisik dan psikis murid dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
 - d) Menyampaikan materi pelajaran
 - e) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
 - f) Dengan **tanya jawab**, murid diingatkan kembali materi prasyarat yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari
 - g) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti

Mengamati

- a) Murid mengamati gambar yang menunjukkan situasi yang berkaitan dengan operasi penjumlahan pecahan biasa dengan penyebut berbeda pada bahan ajar.

Menanya

- b) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti terkait masalah yang ada pada bahan ajar.
- c) Guru menjawab pertanyaan murid terkait masalah yang diamati dan menyajikan secara singkat cara menyelesaikan perhitungan penjumlahan pecahan biasa dengan penyebut berbeda dari contoh tersebut.
- d) Guru membagi murid ke dalam tiga kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 Murid.
- e) Guru membagikan LKK kepada setiap kelompok
- f) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mengidentifikasi masalah yang disajikan dalam LKK.

Mengumpulkan Informasi

- g) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dengan soal/ masalah yang disajikan dalam LKK.

Mengasosiasi

- h) Murid dengan **cermat dan teliti** menyelesaikan soal/ masalah yang disajikan dalam LKK
Murid baik secara kelompok **bekerja sama** menyelesaikan soal/ masalah yang disajikan dalam LKK

Mengkomunikasikan (Permainan BINGO)

- i) Pada tahap ini, guru menjelaskan langkah-langkah permainan BINGO yang akan dilaksanakan
- j) Guru menyiapkan 25 soal berserta jawabannya.
- k) Guru menyiapkan kertas karton yang telah dibuatkan tabel atau kotak 1-25 yang dipasang di papan tulis.
- l) Setiap kelompok telah menyediakan bentuk bintang, bunga, hati yang terbuat dari kertas karton yang akan ditempel pada kotak/ tabel nomor soal yang dijawab benar oleh salah satu kelompok.
- m) Guru akan mengacak urutan kelompok yang akan diberikan soal.
- n) Setiap kelompok diberi waktu kurang lebih 1 menit untuk menjawab nomor soal yang dipilih.
- o) Jika kelompok tersebut menjawab dengan benar, maka mendapatkan poin 10, tetapi jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab sesuai batas waktu yang diberikan, maka kelompok lain berkesempatan untuk menjawab soal tersebut secara rebutan. Jika jawabannya benar maka mendapatkan poin 5, tetapi jika salah maka soal hangus.
- p) Jika kelompok mendapatkan soal bonus dan bisa menjawab benar akan mendapatkan 20 poin, tetapi jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab sesuai batas waktu yang diberikan, maka kelompok lain berkesempatan untuk menjawab soal tersebut secara rebutan. Jika jawabannya benar maka mendapatkan poin 10, tetapi jika salah maka soal hangus.
- q) Nomor soal yang tidak dapat dijawab oleh seluruh kelompok (soal hangus) akan diberi tanda silang.
- r) Jika kelompok dapat menjawab 5 nomor soal dengan benar (vertical, horizontal dan diagonal), maka

- kelompok tersebut meneriakkan “BINGO” dan mendapatkan tambahan poin 30.
- s) Permainan selesai apabila semua soal sudah dijawab atau salah satu kelompok sudah mendapatkan “BINGO”
- t) Guru memberikan penguatan atas jawaban-jawaban murid.
- u) Guru memberikan tes tertulis/ kuis jika waktu mencukupi yang dikumpul dan diperiksa pada saat itu
- 3) Kegiatan Penutup
 - a) Guru mengumumkan jumlah poin yang diperoleh setiap kelompok
 - b) Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak.
 - c) Guru mengarahkan murid untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - d) Guru memberikan PR
 - e) Guru mengingatkan murid untuk mempelajari materi selanjutnya pada pertemuan yang akan datang.
 - f) Guru menutup pelajaran dengan salam

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan semua kejadian dicatat oleh observer.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil observasi, dikumpulkan dan dianalisis sehingga menjadi refleksi atas pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi tersebut selanjutnya didiskusikan dengan dosen pembimbing dan guru yang pada akhirnya akan menjadi acuan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya.

2. Siklus Selanjutnya

Secara prinsipil, setelah siklus I dilakukan maka pelaksanaan siklus selanjutnya juga berlangsung selama 4 kali pertemuan. Pada dasarnya, prosedur pada siklus berikutnya hanya melanjutkan prosedur pada siklus I dengan melakukan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I dan diharapkan tiap pelaksanaan tersebut hasilnya akan lebih baik dari hasil pelaksanaan siklus sebelumnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Teknik Tes
Dalam penelitian ini teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan yang diberikan kepada murid pada setiap akhir siklus.
- b. Teknik Observasi
Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar murid dan data kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode permainan BINGO dalam proses pembelajaran matematika.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui tes hasil belajar murid dianalisis dengan cara menggunakan analisis statistika deskriptif. Analisis ini, digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid yang terdiri dari nilai rata-rata (*mean*), rentang, median, modus, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum yang diperoleh murid dari hasil belajar murid pada akhir setiap siklus pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi dianalisis dengan menggunakan rumus. Rata-rata persentase aktivitas untuk seluruh pertemuan selanjutnya dikonversikan dengan kategori/

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian adalah acuan untuk mempertimbangkan hasil yang akan dicapai setelah dilakukan tindakan. Komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terjadinya peningkatan skor rata-rata hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid dari siklus I ke siklus berikutnya setelah diterapkan metode permainan bingo.
2. Meningkatnya persentase ketuntasan belajar murid secara klasikal dari siklus I ke siklus berikutnya.
3. Meningkatnya aktivitas murid dalam proses pembelajaran matematika dari siklus I ke siklus berikutnya

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian Siklus I

1. Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Berikut perbandingan kemampuan guru mengelola pembelajaran dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.1:

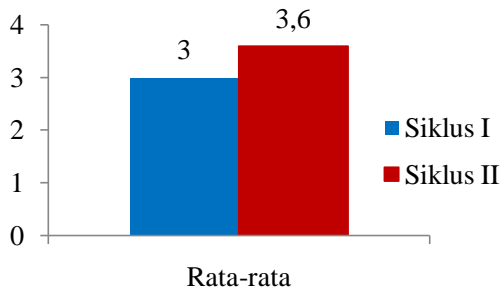


Diagram 4.1 Rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran pada siklus I dan II

Dengan demikian, rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 3 (kategori baik) meningkat menjadi sebesar 3,6 (kategori baik) pada siklus II.

2. Hasil observasi aktivitas belajar murid siklus II

Aktivitas belajar murid yang dimaksudkan adalah hasil pengamatan observasi aktivitas belajar murid setelah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan penerapan langkah-langkah metode permainan BINGO. Adapun indikator aktivitas belajar murid yang diamati dalam pembelajaran dengan menggunakan metode permainan BINGO adalah:

- 1) Murid hadir pada saat proses pembelajaran
- 2) Murid memperhatikan penjelasan guru dengan cermat
- 3) Murid bertanya/ memberi tanggapan baik kepada teman maupun kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti.
- 4) Murid aktif bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan LKK (Lembar Kerja Kelompok).
- 5) Murid antusias mengikuti permainan BINGO.
- 6) Murid menyimpulkan materi pembelajaran.

Berikut perbandingan rata-rata aktivitas belajar murid yang sesuai pembelajaran (aktivitas 1 - 6) dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.2:

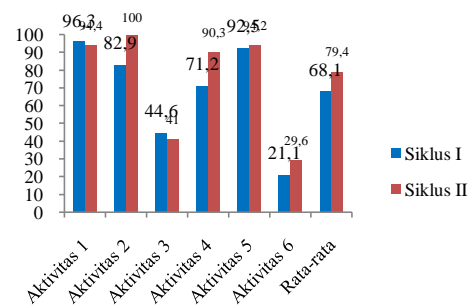


Diagram 4.2 Rata-rata Persentase Aktivitas belajar murid pada siklus I dan II

Dengan demikian, rata-rata aktivitas belajar murid kelas V SD Negeri 89 Parepare mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 68,1% (kategori baik) meningkat menjadi 79,4% pada siklus II.

3. Evaluasi Siklus II

Berikut perbandingan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.3:

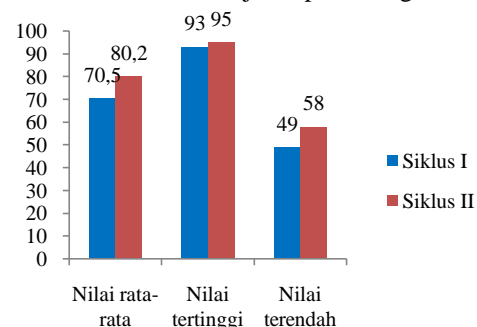


Diagram 4.3 Perbandingan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siklus I dan II

Berdasarkan Diagram 4.3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dari siklus I yaitu 70,5 (kategori sedang) meningkat menjadi 80,2(kategori tinggi) pada siklus II.

Berikut perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.4:

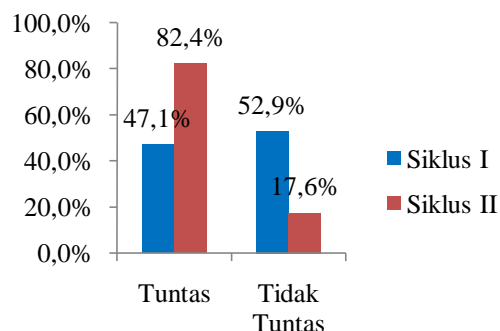


Diagram 4.4 Perbandingan Ketuntasan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siklus I dan II

Data Diagram 4.4 menunjukkan bahwa persentase murid yang tuntas belajar pada siklus I hanya sebesar 47,1% (8 murid) meningkat pada siklus II menjadi sebesar 82,4% (14 murid) yang diikuti dengan menurunnya persentase murid yang tidak tuntas belajar yaitu sebesar 52,9% (9 murid) pada siklus I menurun menjadi sebesar 17,6% (3 murid) pada siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pembahasan diuraikan sebagai berikut:

A. Kaitan antara Teori dan Hasil Penelitian

Menurut Daryanto (2012: 14) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan murid sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan murid yang biasanya diukur dengan menggunakan tes". Menurut Sudjana (2005) hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah melalui proses belajar maka murid diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki murid setelah menjalani proses belajar.

Hasil belajar matematika yang diteliti adalah hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan pada mata pelajaran matematika kelas V yang terdapat pada kompetensi dasar:

- 2.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

- 2.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda

Materi penjumlahan dan pengurangan pecahan adalah materi yang menfokuskan pada melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda. Dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, murid terlebih dahulu menyamakan penyebut pecahan dengan mencari KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dari kedua penyebut pecahan yang dijumlahkan atau dikurangkan. agar murid dapat lebih mudah memahami operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi murid dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Salah satu metode yang digunakan adalah metode permainan BINGO. Menurut Nur (2010: 10) metode permainan bingo adalah permainan yang berbentuk garis mendatar, tegak atau diagonal kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak, maupun diagonal. Silberman (2012: 265) berpendapat metode permainan bingo adalah permainan berupa tabel bernomer, jika murid dapat memperoleh lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal dengan menjawab setiap soal dengan benar maka dia dapat berhak untuk menuliskan B – I – N – G – O dan berhak mendapat poin karena berhasil menjawab 5 pertanyaan dengan benar disesuaikan sedemikian rupa dengan kebutuhan pembelajaran dan materi. alah kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan atau mengaplikasikan yang telah dipahami dalam kegiatan belajar.

Salah satu kelebihan metode permainan BINGO adalah permainan bingo sangat efektif dalam mempertajam ingatan murid tentang materi yang telah diajarkan. Dengan demikian penggunaan metode permainan BINGO pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan memudahkan murid dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Metode permainan BINGO juga membuat suasana pembelajaran menyenangkan.

B. Temuan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran dengan Menerapkan Metode Permainan BINGO pada Siklus I dan II

Kemampuan guru mengelola pembelajaran berdasarkan pada langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan BINGO yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV tampak bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dari siklus I yaitu sebesar 3 (kategori baik) meningkat menjadi sebesar 3,6 (kategori baik) pada siklus II. Hal ini terjadi karena pada siklus II, guru telah mampu melaksanakan permainan BINGO berdasarkan langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya. Guru juga telah mampu dalam mengelola waktu pembelajaran, meskipun sebahagian besar proses pembelajaran tertuju pada pelaksanaan metode permainan BINGO.

2. Deskripsi Aktivitas Belajar Murid pada Siklus I dan II

Aktivitas belajar murid dalam pembelajaran berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan BINGO. Adapun indikator aktivitas belajar murid yang diamati dalam pembelajaran dengan menggunakan metode permainan BINGO adalah:

- Murid hadir pada saat proses pembelajaran
- Murid memperhatikan penjelasan guru dengan cermat
- Murid bertanya/ memberi tanggapan baik kepada teman maupun kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti.
- Murid aktif bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan LKK (Lembar Kerja Kelompok).
- Murid antusias mengikuti permainan BINGO.
- Murid menyimpulkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV, menunjukkan bahwa:

- Aktivitas 1 : Murid hadir pada saat proses pembelajaran mengalami penurunan dari siklus I ke siklus II. Hal ini tampak dari persentase murid yang hadir pada siklus I yaitu sebesar 96,2% mengalami penurunan kehadiran pada siklus II menjadi sebesar 94,4% dari jumlah murid seluruhnya adalah 18 murid. Hal ini disebabkan ada beberapa murid yang tidak hadir akibat sakit ketika pelaksanaan siklus II.
- Aktivitas 2 : Murid memperhatikan penjelasan guru dengan cermat mengalami

peningkatan dari 82,9% pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II. Hal ini disebabkan karena pada tahap mengkomunikasikan dilakukan metode permainan BINGO yang membuat murid antusias dan termotivasi dalam memperhatikan materi pelajaran.

- Aktivitas 3 : Murid bertanya/ memberi tanggapan baik kepada teman maupun kepada guru ketika ada materi yang belum dimengerti mengalami penurunan dari siklus I yaitu 44,6% menurun menjadi 41% pada siklus II. Penurunan ini disebabkan karena murid pada siklus II, murid tidak terlalu sulit dalam memahami materi, karena konsepnya sama yang berbeda cuma tanda operasi, dimana pada siklus I, murid mempelajari penjumlahan pecahan dan pada siklus II, murid mempelajari pengurangan pecahan.
- Aktivitas 4 : Murid aktif bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan LKK (Lembar Kerja Kelompok) mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 71,2% meningkat menjadi 90,3% pada siklus II. Hal ini disebabkan karena kerja sama kelompok merupakan kunci kesuksesan dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
- Aktivitas 5 : Murid antusias mengikuti permainan BINGO mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 92,5% meningkat menjadi 94,2%. Hal ini disebabkan karena melalui permainan BINGO suasana belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.
- Aktivitas 6 : Murid menyimpulkan materi pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 21,1% meningkat menjadi 29,6% pada siklus II. Hal ini disebabkan karena murid lebih mudah memahami materi pada siklus II sehingga murid antusias dalam menyimpulkan materi pelajaran.

Dengan demikian, rata-rata aktivitas belajar murid kelas V SD Negeri 89 Parepare mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 68,1% (kategori baik) meningkat menjadi 79,4% pada siklus II.

3. Deskripsi Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dari Siklus I dan II

Hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan murid kelas V SD negeri

89 Parepare diperoleh berdasarkan tes yang diberikan pada pertemuan keempat akhir siklus I dan pada pertemuan kedelapan akhir siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dari siklus I yaitu 70,5 (kategori sedang) meningkat menjadi 80,2(kategori tinggi) pada siklus II Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan diikuti dengan peningkatan nilai tertinggi murid yaitu sebesar 93 pada siklus I dan menjadi 95 pada siklus II disertai pula dengan meningkat nilai terendah murid yaitu sebesar 49 pada siklus I dan meningkat menjadi 58 pada siklus II. Persentase murid yang tuntas belajar pada siklus I hanya sebesar 47,1% (8 murid) meningkat pada siklus II menjadi sebesar 82,4% (14 murid) yang diikuti dengan menurunnya persentase murid yang tidak tuntas belajar yaitu sebesar 52,9% (9 murid) pada siklus I menurun menjadi sebesar 17,6% (3 murid) pada siklus II.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan metode permainan BINGO pada murid kelas V SD Negeri 89 Parepare meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mempunyai kreativitas dalam memberikan dorongan dan semangat belajar murid-muridnya, serta menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga murid tidak jenuh dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya dapat terus menerapkan metode permainan BINGO sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lain dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada murid sekolah dasar.
3. Dalam proses pembelajaran di kelas, perlu diciptakan suasana pembelajaran yang

kompetitif/ bersaing antar murid agar dapat memberikan semangat dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2016. *Sejarah dan Fakta tentang Permainan Bingo dan Keno*. (online) Terdapat pada <http://goshow.info/2016/02/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/>. Diakses tanggal 16 Juli 2019.
- _____. (online). Terdapat pada <https://www.artikata.com/arti-18648-bingo.html>. Diakses tanggal 16 Juli 2019
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buhaerah. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Materi Statistika Kelas IX SMP Makassar*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar: Program Pasca Sarjana UNM.
- Daryanto. 2012. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Dinar Siti Jenab. 2014. *Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika*. Skripsi diterbitkan. Bandung: UPI.
- Djamarah Syaifu I Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar. 2017. *Penggunaan Media Permainan Dakonmatika Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 61 Parepare*. Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Kharisma Sari. 2014. *Efektivitas penggunaan Media Bingo dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumah, Wijaya. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Indeks.
- Mahardika. 2009. *Penerapan Media Bingo untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Jimbang 4 Kalikotes Klaten*. Skripsi diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mas'ud, Badolo. 2012. *Pedoman dan Penulisan Skripsi*. Parepare: UMPAR Parepare.
- Nur Lia. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Pertiwi, Restu. 2014. *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa kelas III SDN Tunas Mekar*. Skripsi diterbitkan. Jakarta: Universitas Negeri Islam Jakarta.
- Priyanto, Arif. Suharto, dan Dinawati Trapsilasiwi. 2015. *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pokok Bahasan Teorema Pythagoras Berdasarkan Kategori Kesalahan Newman di kelas VIII A SMP Negeri 10 Jember*. Skripsi diterbitkan. Jember: Universitas Jember.
- Purwanto. 2009. *Pengertian Hasil Belajar Matematika*. (Online) <http://kubuskecil.blogspot.co.id/2017/03/pengertian-hasil-belajar.html>. Diakses Maret 2018.
- Selvi Oktavianti. 2013. *Penerapan Strategi Lecture Bingo Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa SMP (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Wahid Cirebon)*. Skripsi diterbitkan. Cirebon: Universitas Swadaya Gunung Jati.
- Setiyawan, Hery. 2018. *Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pakis 5 Surabaya*. Jurnal Matematika dan Pembelajaran Volume 6, No. 2, Desember 2018, h. 101-110. ISSN 2303-0992 ISSN online 2621-3176.
- Siberman Mel. 2012. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Pres.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Edisi Revisi. Bandung: Fmipa Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulkifli. 2017. *Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Papan Bingo Dengan Card Brain Scramble dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Siswa SMP Negeri 3 Sungguminasa*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Alauddin.
- Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar-Dasar Statistika Edisi Ketiga*. Makassar: Andira Publisher.
- Yuliyanti. 2016. *Efektivitas Penerapan Model Round Club Dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Parepare*. Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.