

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Kata strategi pembelajaran dapat diartikan dari dua kata pembentuknya yaitu strategi dan pembelajaran. Kata strategi memiliki arti cara atau seni dalam menggunakan sumber daya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kata strategi merupakan kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang memiliki arti keseluruhan usaha, termasuk juga perencanaan, cara, dan taktik yang digunakan oleh militer untuk mencapai sebuah kemenangan dalam peperangan.¹ Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata strategi dapat diartikan sebagai (1) ilmu dan seni untuk menggunakan semua sumber daya bangsa untuk melaksanakan sebuah kebijakan tertentu dalam perang dan damai, (2) ilmu dan seni dalam memimpin bala tentara untuk menghadapi para musuh dalam peperangan dalam kondisi yang menguntungkan, (3) rencana yang teliti akan kegiatan untuk mencapai sasaran yang istimewa, (4) dan tempat yang baik untuk strategi peperangan. Sedangkan kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki arti petunjuk untuk diberikan kepada seseorang agar diketahui, sedangkan pembelajaran berarti proses, tatacara, dan perbuatan menjadikan orang atau individu belajar.²

Istilah strategi tidak hanya dipakai dalam dunia militer, akan tetapi dipakai juga dalam banyak konteks dengan makna yang berbeda-beda. Didalam konteks pembelajaran, strategi memiliki arti pola umum perbuatan yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dalam perwujudan kegiatan pembelajaran. Konsep strategi dalam hal ini merujuk pada karakteristik abstrak rangkaian kegiatan guru dan peserta didik didalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dikondisi yang berbeda pula.³ Jika dikaitkan dengan kegiatan belajar mengajar strategi bisa diartikan sebagai gambaran umum guru dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.

¹ Oemar Hamalik, "Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.," עלון הנושא, 2013.

² KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia," Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2021.

³ Wena Made, "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional," Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar di suatu tempat lingkungan belajar. pembelajaran adalah suatu aktifitas belajar yang dilakukan agar terjadinya proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu pengalaman belajar yang mempengaruhi pengetahuan sikap dan keterampilan. Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau desain sebagai cara untuk mengajarkan siswa. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru saja, akan tetapi diharapkan peserta didik juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁴

Strategi pembelajaran memuat alternative yang harus dipertimbangkan untuk dipilih dan dipilah dalam rangka perencanaan pembelajaran. Strategi pembelajaran sebagai pola dan urutan kegiatan guru dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran. Seorang guru yang merencanakan kegiatan pembelajarannya terlebih dahulu harus memiliki strategi pembelajaran juga. Setelah menentukan alternatif barulah guru menyusun rencana pembelajaran atau disain instruksional. Jadi kegiatan guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam bentuk itulah yang dimaksud dengan pola urutan umum perbuatan guru-peserta didik.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai gambaran umum guru dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan mengajar belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditargetkan. Strategi pembelajaran berarti cara atau seni untuk menggunakan semua sumber pembelajaran dalam upaya membelajarkan siswa. Sebagai cara, strategi pembelajaran dikembangkan menggunakan kaidah-kaidah tertentu sehingga dapat membentuk suatu bidang pengetahuan tersendiri. Sebagai suatu bidang pengetahuan, strategi bisa dipelajari dan diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.⁵ Strategi pembelajaran yaitu pengorganisasian dari inti pembelajaran, pengelolaan kegiatan belajar dan penyampaian materi pelajaran dengan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mendukung terciptanya efektivitas dan keefisienan proses pembelajaran.

⁴ Laili and Maskhurotul, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Keluargaku Pada Peserta Didik Kelas I Sdn 129 Greges Surabaya," *Theory and Practice of Education Education Primary and Secondary Education*, 2019, 9–23, file:///C:/Users/USER/Downloads/BAB II (4).pdf.

⁵ Pupuh Fathurrohman and Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar, Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Konsep Umum Dan Konsep Islami*, Refika Aditama Bandung, 2010.

Strategi pembelajaran merupakan cara yang dipilih oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajarnya dengan tujuan mempermudah peserta didik untuk memahami dan menerima materi pembelajaran yang pada akhirnya dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan baik diakhir kegiatan pembelajaran.⁶ Kooperatif merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris yaitu *cooperative* yang memiliki makna mengerjakan suatu pekerjaan secara bersama-sama dengan saling membantu satu samalain sebagai bentuk suatu kelompok atau satu devisi.⁷

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi yang diberikan guru. Dalam belajar dikelompok kecil ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan produktivitas belajar dan hubungan interpersonal yang positif.⁸ Strategi kooperatif didalam kelas siswa akan belajar secara bersama-sama didalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 peserta didik yang sederajat akan tetapi heterogen. Heterogen dalam hal ini yang dimaksud adalah heterogen dalam hal kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain harus saling membantu. Tujuan dari pembuatan kelompok ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik agar terlihat dan terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan pembelajaran. Tugas dari kelompok yang dibuat yaitu menyelesaikan materi yang disajikan oleh guru secara tuntas, dan saling membantu teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan dalam belajar.⁹

B. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Kooperatif

Guru dan peserta didik akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran apabila telah menyusun terlebih dahulu langkah-langkah strategi pembelajarannya. Apabila langkah-langkah strategi telah dibuat maka peserta didik akan lebih mudah dalam proses pembelajaran, guru juga bisa mengetahui tata cara menjelaskan dalam

⁶ Risqyanto Hasan Hamdani and Syaiful Islam, "Inovasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Dalam Pembelajaran," *PALAPA*, 2019, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.180>.

⁷ B A B Li, "Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok," 2011, 16–68.

⁸ Wahyudin nur Nasution and Asnil Aidah Ritonga, *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsepdiri Dan Hasil Belajar Sejarah*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019.

⁹ Rahmita Yuliana Gazali, "Pembelajaran Matematika Yang Bermakna," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2016): 181–90, <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.47>.

memulainya, menyajikannya, dan menutup pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan sebagai berikut ini¹⁰

1. Kegiatan pendahuluan

Pada tahapan awal ini dimaksudkan untuk mempersiapkan mental peserta didik dalam mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru. Pada tahapan ini guru bisa menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari peserta didik, manfaat dari materi tersebut dalam kegiatan sehari-hari, relevansi materi terkait dengan materi yang telah dikuasai peserta didik sebelumnya, serta tujuan yang harus dikuasai peserta didik pada akhir kegiatan pembelajaran.

2. Penyajian

Pada tahapan penyajian ini merupakan inti dari proses pembelajaran. Tahapan ini meliputi bagian-bagian sebagai berikut:

a. Uraian

Uraian adalah bahan pembelajaran atau penjelasan tentang konsep, prinsip, atau prosedur yang akan dipelajari oleh peserta didik.

b. Contoh dan Non Contoh

Contoh dan non contoh ini adalah kegiatan yang berada disekitar peserta didik sebagai wujud materi pembelajaran yang sedang dipelajari atau diuraikan baik yang bersifat positif maupun negatif.

c. Latihan

Pada tahap latihan ini, kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik adalah peserta didik melakukan praktik untuk menerapkan konsep, prinsip, atau prosedur yang masih abstrak sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

3. Penutup

Pada kegiatan penutup ini peserta didik akan dites dengan soal pengetahuan mengenai materi yang telah disampaikan untuk mengukur kemampuan belajar peserta didik, melakukan *feed back* atau umpan balik yaitu kegiatan informasi hasil tes peserta didik dan diikuti penjelasan kemajuan peserta didik, dan yang terakhir yaitu follow up atau tindak lanjut berupa petunjuk tentang hal yang harus dilakukan peserta didik setelah melakukan tes formatif dan mendapatkan umpan balik.

¹⁰ Bambang Warsita, "Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya," Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

C. Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki 5 elemen yaitu¹¹

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Dalam unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif itu terdapat 2 (dua) pertanggung jawaban divisi. Yang pertama yaitu mempelajari terlebih dahulu bahan ajar yang ditugaskan oleh kelompok. Yang kedua yaitu menjamin semua anggota kelompok perindividu sudah mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Dalam al-Qur'an banyak sekali ayat yang berhubungan dengan pembelajarandan metode pembelajaran. Walaupun AlQuran tidak secara langsung mendefinisikan pembelajaran kooperatif,tetapi jelas prinsip-prinsip dan unsur-unsur pembelajaran kooperatif banyak diisyaratkan dalam al-Quran. salah satunya yaitu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa, hal ini sesuai dengan makna dari pembelajaran kooperatif sendiri yaitu pembelajaran yang dilakukan secara keterkaitan satu dengan yang lainnya didalam kelompok. ayat yang menjelaskan tentang saling Ketergantungan yang Bersifat Positif yaitu Q.S Al-Maidah ayat 5 yang berbunyi

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allahamat berat siksa-Nya.”(Q.S. al-Maidah[5]¹²

Dari ayat tersebut dapat kita simpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolongdan bekerja sama dalam hal kebaikan. Demikian juga dalam hal belajar yang merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompoknya.

2. Prinsip Tanggung Jawab Perseorangan (*individual responsibility*)

Prinsip tanggung jawab perseorangan ini muncul ketika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung

¹¹ Rusman, “Model-Model Pembelajaran,” *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 2022.

¹² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur:CV Darus Sunnah, 2018)

jawab siswa dalam hal membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan siswa tidak dapat hanya sekedar “membonceng”. ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang prinsip tanggung jawab perorangan yaitu terdapat pad Al-Qur'an surat Al-Isyra ayat 15 yang berbunyi

مَنْ اهْتَدَىٰ فَإِنَّمَا يَهْتَدِي لِنَفْسِهِ ۚ وَمَنْ ضَلَّٰ فَإِنَّمَا يَضِلُّ عَلَيْهَا وَلَا تَزِرُ وَازِرَةٌ وِزْرَ أُخْرَىٰ ۚ وَمَا كُنَّا مُعَذِّبِينَ حَتَّىٰ نَبْعَثَ رَسُولًا

Artinya: Barangsiapa yang berbuat sesuai dengan hidayah (Allah), maka sesungguhnya dia berbuat itu untuk (keselamatan) dirinya sendiri; dan barangsiapa yang sesat maka sesungguhnya dia tersesat bagi (kerugian) dirinya sendiri. Dan seorang yang berdosa tidak dapat memikul dosa orang lain, dan Kami tidak akan mengazab sebelum Kami mengutus seorang rasul. (QS. Al-Isra'[17]: 15).¹³

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa ayat ini menjelaskan bahwa barangsiapa mengikuti jalan yang benar, maka sesungguhnya manfaatnya akan kembali kepada dirinya sendiri. Dan barangsiapa keluar dari jalan kebenaran, maka dosa ketersesatannya itu kembali kepada dirinya pula.

3. Prinsip Interaksi Tatap Muka (*face of promotion interaction*)

Ciri-ciri dari interaksi tatap muka ini yaitu:

- Saling membantu secara efektif dan efisien
- Saling memberikan informasi dan sarana prasarana yang diperlukan
- Memproses informasi bersama-sama secara lebih efektif dan efisien
- Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan individu wawasan terhadap masalah yang sedang dihadapi
- Saling mempercayai
- Saling memberi motivasi dengan tujuan agar memperoleh keberhasilan bersama-sama.

4. Prinsip Partisipasi dan komunikasi (*participation and communication*)

Pada prinsip ini digunakan untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik didalam pencapaian tujuan.

5. Prinsip Evaluasi Kelompok (*evaluation*)

¹³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur:CV Darus Sunnah, 2018)

Pada prinsip ini akan melalui pemrosesan kelompok yang dapat diidentifikasi dari urutan atau tahap-tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok.

D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran kooperatif

Setiap strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya disaat pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari strategi pembelajaran kooperatif:

1. Kelebihan Pembelajaran kooperatif¹⁴

- a. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
- b. Meningkatkan pemahaman peserta didik
- c. Mengembangkan sikap kepemimpinan peserta didik
- d. Mengembangkan sikap peserta didik menjadi lebih baik'
- e. Menjadikan peserta didik mmenjadi lebih mandiri
- f. Menjadikan peserta didik untuk lebih menghargai diri sendiri
- g. Meningkatkan rasa saling memiliki
- h. Membantu peserta didik untuk lebih menghargai pendapat orang lain
- i. Menjadikan peserta didik lebih bersemangat saat proses pembelajaran
- j. Meningkatkan prestasi peserta didik
- k. Menjadikan materi pembelajaran lebih mesakikkan saat disajikan

2. Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Selain memiliki banyak kelebihan, strategi pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut¹⁵:

- a. Membutuhkan waktu yang lumayan lama dalam pengaplikasian pembelajarannya
- b. Membutuhkan banyak tenaga dan juga pikiran
- c. Selain tenaga dan fikiran, pembelajaran kooperatif juga membutuhkan fasilitas yang harus memadai
- d. Membutuhkan biaya yang lumayan banyak

¹⁴ Hamela Sari Sitompul and Intan Maulina, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2021): 11–17, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>.

¹⁵ Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif [https:// www. Rikaariyani .com/2022/02/model-pembelajaran-kooperatif.html](https://www.Rikaariyani.com/2022/02/model-pembelajaran-kooperatif.html) dikutip pada Jumat. 8 Desember 2023 pukul 04:26

- e. Guru harus mempersiapkan pembelajaran terlebih dahulu secara matang
- f. Jika proses pembelajaran ini tidak terkontrol dengan baik, maka peserta didik akan menjadi tidak disiplin dan bahkan akan banyak yang mengobrol sendiri.

E. Pembelajaran Matematika pada Kurikulum 2013

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi peserta didik dengan tenaga pendidik (guru) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar atau sekolah. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar terjadinya proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta menumpuhkan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran matematika menurut Nurila yaitu pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai bentuk pengupayaan peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi matematika¹⁶

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang isinya tentang menekankan pembelajaran secara inetraktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang kepada peserta didik yang cukup untuk kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis peserta didik sesuai dengan yang tersurat didalam standard proses. Didalam pembelajaran matematika masih sering dijumpai proses pembelajaran yang kontekstual, sehingga tidak terlihat keaktifan peserta didik. Dengan ini sangat dibutuhkan model, metode atau strategi yang inovatif untuk merealisasikan proses pembelajaran tersebut.¹⁷

2. Materi Matematika kelas III

Materi matematika untuk kelas III sd pada kurikulum 2013 sendiri yaitu mencakup beberapa bab, antara lain

¹⁶ N, Nurila, "Analisi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Campuran Kelas Iii Sdn 14 Mataram" [https://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB III.pdf](https://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB%20III.pdf)

¹⁷ Rino Richardo, "Peran Ethnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013 [The Role of Ethnomathematics in the Application of Mathematics Learning in the 2013 Curriculum]," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 7, no. 2 (2017): 118–25.

- a. Letak bilangan pada garis bilangan
- b. Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
- c. Operasi hitung perkalian dan pembagian
- d. Masalah yang melibatkan uang
- e. Pengukuran waktu, panjang, dan berat
- f. Hubungan antar satuan waktu, panjang, dan berat
- g. Pecahan
- h. Unsur dan sifat bangun datar sederhana
- i. Jenis dan besar sudut
- j. Keliling dan luas persegi dan persegi panjang

Pembelajaran Matematika dikelas 3 memiliki 10 bab dalam proses pembelajarannya. Didalam penelitian ini, peneliti akan terfokuskan pada materi hubungan antar satuan waktu.

F. Permainan Bingo Match Game (BMG)

Permainan merupakan suatu kegiatan yang sudah sangat sering dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari sejak manusia itu kecil sampai dewasa. Didalam permainan, biasanya seseorang akan merasakan dan mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan.¹⁸ Permainan *Bingo Match Game* (BMG) adalah permainan lotre modern yang berasal dari Italia yang biasa disebut dengan *Lo Giucodel Lotton d'Italia*. Permainan BMG adalah permainan yang mengandalkan peluang. Ketika dimainkan dalam kelompok permainan BMG mendapat aktifitas kolaborasi.¹⁹

Permainan Bingo Match Game atau BMG merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang timbul didalam kelas. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dalam permainan bingo meunjukkan bahwa peserta didik itu memiliki kemampuan belajar yang tinggi, peserta didik dengan kemampuan sedang, ataupun siswa dengan kemampuan rendah dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan permainan BMG juga dapat meningkatkan antusias peserta didik dan keaktifannya. Hasil belajar dapat diketahui sebelum diterapkannya permainan dan setelah diterapkannya permainan bingo ini. Strategi pembelajaran dengan permainan BMG ini merupakan jenis pembelajaran dengan permainan yang diterapkan pada saat peserta

¹⁸ Petronela Joan Patricia Suripatty, Nadiroh Nadiroh, and Yuliani Nurani, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>.

¹⁹ Diah Ayu Novi Kartika Sari, Laily Rosdiana, and Aris Rudi Purnomo, "Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 2019.

didik merasakan bosan dan peserta didik akan lebih waspada atau memperhatikan jika seorang guru dapat membuatnya larut dalam permainan ini. Tujuan dari permainan BMG sendiri yaitu:

- Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran disekolah, misalnya pada saat pembelajaran metematika
- Meningkatkan keantusiasan peserta didik dan keuletan aktau keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
- Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, evektif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

Permainan BMG adalah salah satu tindakan kelas oleh guru yang merupakan salah satu upaya untuk memecahkan masalah yang timbul didalam kelas. Permainan BMG dengan cara kovensional adalah model peserta didik menyelesaikan permainan dengan cara harus menempel-nempelkan gambar yang cocok sesuai dengan kata yang diucapkan oleh guru. Gambar-gambarnya pun menarik, bisa menggunakan gambar sebagai alat peraga atau *Teach With Pictures* (belajar menggunakan gambar).

Adapun langkah-langkah dari Permainan Bingo adalah sebagai berikut:

- Buatlah sejumlah 16 pertanyaan tentang materi tertentu, karena dalam penelitian ini menggunakan materi pevahan maka buatlah 16 pertanyaan pecahan yang dapat dijawab dnegan menggunakan istilah angka.
- Pilih dan pilah pertanyaan-pertanyaan menjadi 5 tumpukan. Berilah tabel pada setiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O untuk setiap peserta didik. Kartu ini harus sesuai dan mirip dengan kartu bingo biasa, dengan nomer dalam setiap 16 celah atau dlam matrik 4x4
- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti. Jika peserta didik memiliki angkanya dan dia dapat menuliskannya dengan benar, maka dia kan dapet mengisi celah tersebut
- Jika peserta didik ini dapat menjawab 4 pertanyaan dengan benar secra vertikal, horizontal maupun diagonal, maka peserta diidk boleh meneriakan kata “BINGO”
- Permainan ini dapat dilanjutkan sampai 16 celah yang tersedia terisi keolompok pemenang tiap grub. dan setiap kelompok yang menang akan diadu kembali hingga babak final dan menemukan satu kelompok sebagai juara.
- Jika pada kesempatan yang tersedia tidak dapat dilakukan atau salah, maka strategi lain yang dapat dilakukan adalah dnegan menutup jalanatau memilih angka agar kwlompok lawan tidak dapat membuat deretan vertical, horizontal, maupun diagonal. Bagi setiap

kelompok yang dapat menyelesaikan soal dengan benar, akan menempelkan symbol kelompok diatas papa bingo hingga membuat deretan vertical, horizontal, maupun diagonal. Kemudian berteriaklah “BINGO” dan kelompok tersebut yang akan menjadi pemenangnya.

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah

Peserta didik di sekolah dasar terbagi menjadi 2 tingkatan, yaitu peserta didik kelas rendah dan peserta didik kelas atas. Peserta didik kelas rendah merupakan peserta didik yang berada pada tingkatan kelas 1, 2, 3 dengan rentang umur 6 sampai 9 tahun. Sedangkan untuk kelas atas yaitu berada pada tingkatan kelas 4, 5, 6 dan dapat dikategorikan dengan kelompok anak usia dini. Pada fase kelompok usia dini, anak mengalami fase yang sangat singkat, akan tetapi memiliki arti yang sangat besar apabila potensi peserta didik dikembangkan secara maksimal.

Pada peserta didik kelas rendah, anak sedang berada pada fase keterampilan *Social-help Skill* dan *play skill*. Pada tahapan *Social-help Skill* peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kooperatif. Sedangkan pada keterampilan *play skill* ini berkaitan dengan kemampuan motoric peserta didik yaitu seperti berlari, menangkap, lempar-melempar dan bermain keseimbangan. Pada fase ini pertumbuhan fisik peserta didik telah mencapai tingkat kematangan siswa mampu mengkoordinasikan keseimbangan tubuhnya.²⁰

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Permainan *Bingo Match Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI NU Tarbiyatuth Thullab secara khusus belum pernah ada yang membahas, akan tetapi terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni sebagai berikut:

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Tian Oktaviani, Endah Rita Sulistya Dewi, dan Kiswoyo Mahasiswa dari Universitas PGRI Semarang tahun 2019 dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” yang dilakukan dikelas 5 SDN Kedungjekar Kabupaten Blora. Didalam jurnal penelitiannya penulis lebih memfokuskan pada metode permainan bingo ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini akan

²⁰ Swihadayani, “Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.”

lebih difokuskan pada bagaimana peranan guru dalam mengaplikasikan permainan bingo dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan persamaan dari penelitian ini yaitu pada penggunaan permainan bingo dalam pembelajaran matematika.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ayu Anggita Anggaeni dari Universitas PGRI Semarang tahun pelajaran 2018/2019 dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika” yang dilakukan di SDN 1 Balun Banjarnegara tahun ajaran 2018/2019 dikelas V. Didalam penelitian ini penulis lebih memfokuskan penelitian pada motivasi dan hasil belajar, sedangkan didalam penelitian ini akan lebih fokus pada implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan bingo. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan pada pembelajaran matematika.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nur Samsinah, Intan Dwi Hastuti, Syarifudin Muhdar, Nanang Rahman, dan Sukron Fujiaturrohmah dari Universitas Muhammadiyah Mataram tahun 2023 dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2”. Penelitian ini dilakukan di SDN 35 Ampenan kelas 3. Didalam penelitian ini penulis lebih memfokuskan pada hasil belajar melalui permainan bingo, sedangkan pada penelitian ini akan difokuskan pada pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan bingo. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama diterapkan pada pembelajaran matematika dan sama-sama menggunakan permainan bingo.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Zurtina dari Prodi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Raden Intan Lampung tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Minat Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung tepatnya dikelas IV, didalam penelitian ini penulis memfokuskan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran melalui media *index card match* untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini penulis akan memfokuskan pada penerapan strategi kooperatif melalui permainan *bingo match game*. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Noviyani dari Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jumat Di Kelas Vii Di Mts. Al-Hasanah Medan”, didalam penelitian ini memfokuskan pada model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Fiqih, sedangkan dalam penelitian ini akan difokuskan pada pengaplikasian strategi pembelajaran dengan menggunakan pada mata pelajaran matematika. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif.

I. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian yang relevan, maka kerangka berfikir dapat diuraikan sebagai berikut

Pengalaman peneliti setelah melakukan pengamatan awal di MI NU Tarbiyatuth Thullab Mejobo, Kudus, terlihat beberapa peserta didik yang memang masih kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang disampaikan oleh guru. Karena siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, baik dengan strategi atau metode yang dikenakan oleh guru yang masih monoton, dan kurang inovatif, dan siswa tidak terbiasa dengan belajar dalam kelompok, maka diterapkanlah strategi kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* (BMG) untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yang tepat.

Implementasi Strategi Koopertaif dengan permainan BMG ini peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar dan pemerhati saja, akan tetapi peserta didik juga ikut menunjukkan kemampuannya dengan ikut andil belajar bersama dan mengajarkan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman-teman sekelompoknya. Hal itu merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sikap kerja sama dan kerja keras pada peserta didik, sikap kerja keras peserta didik tumbuh karena peserta didik telah melakukan tugas dengan sungguh-sungguh. Sikap kerja keras akan tumbuh setelah peserta didik ketika mereka sudah merasa bahwa dirinya mampu untuk memecahkan maslaah yang berupa soal-soal.

Pada permainan BMG ini siswa akan diajak untuk belajar untuk lebih aktif, asik, dan bisa mengefisienkan waktu. Permainan ini menuntut keaktifan peserta didik dalam mengingat kembali istilah-istilah yang telah dipelajari peserta didik selama menepuh mata pelajaran. Dengan melihat strategi koopetif dan alat peraga pembelajaran atau media pembelajaran diharapkan hasil belajar peserta didik dalam prestasi belajar (aspek kognitifdan aspek afektif) dapat meningkatkan hasil belajar, semangat belajar matematika, meningkatkan

sikap kersa sama dan kerja keras antar peserta didik khususnya pada materi hubungan satuan waktu.

Hal ini dapat dilihat pada alur kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

