

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus pada kelas 3. Pengambilan data penelitian ini mulai dari tanggal 6 Februari 2024 sampai menemukan titik jenuh data yang dihasilkan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 3 MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru sebelum dilakukan tindakan yaitu guru menjelaskan materi matematika didepan kelas, kemudian memberikan contoh soal dan pengerjaannya. Kemudian setelah itu peserta didik diminta untuk mencoba mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, guru juga meminta peserta didiknya untuk mencatat dengan baik dengan cara didekte (guru membaca kemudian peserta didik mendengarkan lalu mencatat di buku tulis masing-masing) didepan kelas oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat masih ditemukannya beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam pembelajaran matematika sehingga menyebabkan beberapa siswa masih kesulitan dalam berkonsentrasi penuh dengan pembelajaran.¹

Sebagian peserta didik bahkan ada yang sibuk mengobrol dan jahil kepada temannya saat guru sedang menjelaskan materi didepan kelas. Ini menyebabkan pada saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mengacungkan tangan keatas dan mampu menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, ketika pada saat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi mereka enggan untuk bertanya kepada guru. Ketika pembelajaran berlangsung juga guru tampak tidak menggunakan alat peraga pembentu proses pembelajaran, sehingga pelajaran menjadi monoton dan menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran matematika dan mudah merasa bosan. Penggunaan atau pengimplementasian strategi kooperatif dikelas 3 ini sangat membantu siswa dalam hal gotong royong, dan tolong menolong. Dengan startegi pembelajaran kooperatif siswa lebih bersemangat dalam belajar karena mereka belajar secara bersama-sama dengan kelompoknya.²

¹ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

² Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

Penggunaan atau pengimplementasian permainan *bingo match game* atau BMG dikelas 3 ini sangat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan permainan *bingo match game* siswa lebih bersemangat dalam belajar karena mereka akan belajar sambil bermain secara bersama-sama dengan kelompoknya. Proses pelaksanaan permainan *bingo match game* yaitu yang pertama kali dilakukan guru adalah guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Cara pembagian kelompok yang dilakukan guru yaitu peserta didik akan diminta berdiri ditempat duduknya masing-masing kemudian peserta didik diminta untuk berhitung 1-5. Setelah mencapai hitungan 5 peserta didik selanjutnya harus memulai kembali dengan nomer 1 sampai 5 lagi dan begitupun seterusnya sampai selesai. Peserta didik dengan nomor penyebutan sama akan menjadi 1 kelompok. Missal peserta didik A menyebutkan nomor 1 dan siswa C juga menyebutkan nomor 1 maka mereka akan menjadi satu kelompok.³

Setelah pelaksanaan pembagian kelompok selesai, perwakilan kelompok akan mengambil nomer undian didepan kelas. nomor undian yang diambil merupakan nomor undian yang berisi soal dari permainan *bingo match game*. Setelah mendapatkan nomer undian guru akan membacakan soalnya dan menuliskannya di papantulis. Tugas dari kelompok yaitu mengerjakan secara bersama-sama soal undian yang diberikan oleh guru. Kelompok yang berhasil menjawab dengan cepat dan tepat kemudian tersusun jawabannya secara vertikal maupun horizontal secara bersama-sama mengucapkan kata "BINGO" dan kelompok merekalah pemenangnya⁴

Proses pembelajaran matematika dikelas 3 yang dilakukan guru yaitu guru menjelaskan materi didepan kelas, memberikan contoh soal dan pengerjaannya. Kemudian setelah itu peserta didik diminta untuk mencoba mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, guru juga meminta peserta didiknya untuk mencatat dengan baik dengan cara guru membaca kemudian peserta didik mendengarkan lalu mencatat di buku tulis masing-masing didepan kelas oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat masih ditemukannya beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam pembelajaran matematika sehingga menyebabkan beberapa siswa masih kesulitan dalam berkonsentrasi penuh dnegan

³ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

⁴ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

pembelajaran. Sebagian peserta didik bahkan ada yang sibuk mengobrol dan jahil kepada temannya saat guru sedang menjelaskan materi didepan kelas. Ini menyebabkan pada saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mengacungkan tangan keatas dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.⁵

Selain itu, ketika pada saat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi mereka enggan untuk bertanya kepada guru. Ketika pembelajaran berlangsung juga guru tampak tidak menggunakan alat peraga pembentu proses pembelajaran, sehingga pelajaran menjadi monoton dan menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran matematika dan mudah merasa bosan. Dengan penggunaan stratgei pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan bingo match game ini diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat dan menyukai pembelajaran matematika, dan diharapkan dengan pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan bingo match game ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Penelitian ini mengambil lokasi di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus. Adapun tema yang menjadi fokus pada penelitian di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman yaitu untuk memberikan gambaran tentang lokasi dan obyek penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kelembagaan

Pada akhir tahun 2009 tepatnya bulan desember seorang tokoh masyarakat di Desa Payaman yang bernama KH. Syahroni, S.Ag. bertemu dengan salah satu pengurus ranting NU Payaman untuk memberitahukan informasi tentang kemadrasahan dari Kementrian Agama Kabupaten Kudus. Dari pertemuan itu, tepatnya pada tanggal 29 Desember 2009 pengurus ranting NU Payaman mengadakan sebuah rapat untuk menindaklanjuti informasi tentang kemadrasahan tersebut.⁷

Rapat koordinasi yang diselenggarakan itu menghasilkan sebuah keputusan untuk mendirikan sebuah Madrasah Ibtidaiyah melalui beberapa pertimbangan 1. Seluruh desa di kecamatan mejobo hanya desa payaman yang belum ada MI, 2. Mendapatkan dukungan dan dorongan dari warga NU untuk mendirikan sekolah formal berbasis agama dan ilmu pengetahuan umum dalam satu

⁵ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

⁶ Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024.

⁷ Website resmi MI NU Tarbiyatuth Thullab, Dikutib pada 9 Maret 2024

lembaga pendidikan, akhirnya berdirilah MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman.

MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman Mejobo Kudus ini berdiri pada hari Sabtu Wage, pada tanggal 27 Rojab 1431H atau dalam tanggalan nasional bertepatan pada tanggal 10 Juli 2010. MI ini didirikan oleh para tokoh agama setempat yang berkolanborasi dengan pengurus ranting NU Desa Payaman. Karena MI ini belum memiliki gedung sendiri, maka pengurus NU ranting Payaman menempatkan KBM atau Kegiatan Belajar Mengajar di gedung Madrasah Diniyah MI NU Tarbiyatuth Thullab TPQ NU Hustuth Tilawah.

Pada tahun 2011, dalam rangka pengelolaan lembaga pendidikan di Desa Payaman maka Kepala MI beserta pengurus ranting NU Payaman mendirikan yayasan untuk menaungi semua lembaga pendidikan mulai dari TPQ Husnuth Tilawah, Madrasah Diniyah, RA NU Tarbiyatuth Thullab. Dan berdirilah yayasan yang bernama Yayasan Suryono Suryadi. Pada tahun 2011 pengurus menerima sebidang tanah wakaf dengan luas 1515 M untuk pembangunan MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus.⁸

Profil Madrasah⁹ MI NU Tarbiyatuth Thullab merupakan yayasan dari Yayasan Suryono Suryadi yang beralamat di desa Payaman Jalan Suryono Suryadi RT 1 RW 2 Kecamatan Mejobo kabupaten Kudus. Untuk Status kepemilikan tanah yaitu tanah wakaf. Luas tanah dari Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Tarbiyatul Thullab yaitu 1515 m. sekolahan ibi didirikan pada tanggal 24 Februari tepatnya pada tahun 2011 yang resmi memiliki nama Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Tarbiyatul Thullab. Untuk Nomor Statistik Madrasah yaitu 111233190137 sedangkan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60712425 beralamat di Desa Payaman Jalan Suryani Suryadi RT 1 RW 2 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus bertepatan di daerah pedesaan yang ramai penduduk. Madrasah ini sudah berakreditasi A. Tahun pendirian MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yaitu pada tahun 2011, kegiatan pembelajaran dimulai pada pagi hari sampai siang hari. Kurikulum yang digunakan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yaitu kurikulum tahun 2013 dan kurikulum Merdeka. Bangunan MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus merupakan bangunan sendiri

⁸ Website Resmi MI NU Tarbiyatuth Thullab, Dikutib pada 9 Maret 2024

⁹ Hasil Dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab, 25 Febuari 2024.

untuk lokasinya sangat strategis ditengah ramainya kepadatan penduduk di desa payaman

MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yang terletak di Jalan Suryono Suryadi Desa Payaman Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Adapun batas-batas wilayahnya sebagai berikut¹⁰ :

- Sebelah timur : Desa Kirig
- Sebelah selatan : Desa Karangrowo
- Sebelah barat : Desa Gulang
- Sebelah utara : Desa Jepang

Setiap sekolah ataupun madrasah pastinya memiliki visi dan misinya masing-masing yang dimana visi misi ini ingin diwujudkan, dan mendorong semua orang untuk bergerak agar mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut visi dan misi dari MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus.¹¹ Visi dari MI NU Tarbiyatuth Thullab sendiri yaitu terwujudnya generasi penerus Aswaja yang sholih sholihah, unggul dan berprestasi berwawasan lingkungan. Sedangkan misi dari MI NU Tarbiyatuth Thullab yaitu:

- 1) Menanamkan akhlakul karimah Aswaja kepada peserta didik, melalui mata pelajaran terpadu berbasis intaq dan iptek untuk meningkatkan ibadah kepada Allah SWT serta hubungan dengan masyarakat,
- 2) Menyediakan layanan pendidikan yang profesional dalam menghadapi tantangan zaman (globalisasi),
- 3) Meningkatkan kerja sama dengan masyarakat dalam rangka melengkapi fasilitas sekolah untuk meningkatkan kualitas peserta didik untuk meraih prestasi setinggi- tingginya,
- 4) Menanamkan cinta dan peduli lingkungan kepada peserta didik melalui maple bertema cinta lingkungan dan budaya petil – petil (bersih sampah)

¹⁰ Ayu Nur Cahyo, Sek. Bid. Kurikulum, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024.

¹¹ Hasil Dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024.

Setiap sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah pasti memiliki tujuan masing-masing dalam pembuatan visi misi sekolah. Mengacu pada visi dan misi MI NU Tarbiyatuth Thullab , serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan MI NU Tarbiyatuth Thullab dalam mengembangkan pendidikan ini yaitu sebagai berikut¹² :

1. Menumbuh kembangkan budaya senyum, sapa, salam
2. Membiasakan peserta didik, sholat fardhu tepat waktu,
3. Peserta didik dapat menghafal juz amma,
4. Peserta didik dapat dan terbiasa mengamalkan amalan-amalan Ahlusunnah Waljama'ah,
5. Nilai ujian sekolah meningkat 0,5,
6. Nilai ujian madrasah meningkat 0,75,
7. Menjuarai KSM tingkat kecamatan Mejobo, dan menjuarai prosoma bidang pidato Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa tingkat kecamatan Mejobo,
8. Membiasakan peserta didik peduli lingkungan,

Struktur Organisasi MI NU Tarbiyatuth Thullab Pyaman Mejoboo Kudus¹³

Tabel 4.1 Struktur Organisasi MI NU Tarbiyatuth Thullab

NO	Nama	L/P	Jabatan
1.	Abdul Chamdan, S.Pd.I	L	Kepala Madrasah
2.	Ayu Nur Cahyo, S. Pd. I	P	Wali Kelas I, Sek. Bid. Kurikulum
3.	Dewi Sukanah, S,Pd.I.	P	Wali Kelas II B, Sek. Bid. Perpustakaan
4.	Fitri Rahmawati S.Pd.I	P	Wakil Kepala, Bendahara, Wali Kelas II A
5.	Dhivani Artha W. S. Pd	P	Wali Kelas III
6.	Nur Muchamad, S.Pd	L	Wali Kelas IV, Sek. Bid. Sarpras dan BK
7.	Esty Cahyaningsih, S.Pd	P	Wali Kelas V, Sek. Bid. Kesiswaan

¹² Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Febuari 2024.

¹³ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Febuari 2024.

8.	Ulirrizqiyah, S. Pd.	P	Wali Kelas VI, Sek. Bid. UKS
9.	M.Mansyur Hidayat, S.H.	L	Sek. Bid. Keagamaan dan Humas
10.	Achmad Sukron, S.Pd.	L	TU

2. Sumber daya manusia

Sumber daya manusia merupakan salah satu sumberdaya yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Sumber daya manusia dalam dunia pendidikan yaitu meliputi tenaga pendidik dan kependidikan, dan siswa. Tanpa tenaga pendidik dan siswa sekolahan tidak bisa berdiri. Tenaga pendidik berperan dalam proses mengajar untuk menciptakan manusia yang bermanfaat dan berpendidikan. Tenaga pendidik dan kependidikan terdiri dari guru, tenaga perpustakaan, siswa tenaga administrasi, dan penjaga sekolah. Berikut gambaran tentang tenaga pendidik dan kependidikan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman

Tabel 4.2 Keadaan Guru/Tenaga Pendidik¹⁴

NO	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1.	Abdul Chamdan, S.Pd.I	L	Kepala Madrasah	S1
2.	Ayu Nur Cahyo, S. Pd. I	P	Wali Kelas 1	S1
3.	Dewi Sukanah, S,Pd.I.	P	Wali Kelas 2B	S1
4.	Fitri Rahmawati S.Pd.	P	Wali Kelas 2A	S1
5.	Dhivani Artha .W.	P	Wali Kelas 3	S1
6.	Nur Muchamad, S.Pd	L	Wali Kelas 4	S1
7.	Esty Cahyaningsih, S.Pd	P	Wali Kelas 5	S1
8.	Ulirrizqiyah, S. Pd.	P	Wali Kelas 6	S1
9.	M.Mansyur Hidayat, S.H.	L	Guru Mapel	S1

¹⁴ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024.

10.	Achmad Sukron, S.Pd.	L	TU	S1
-----	-------------------------	---	----	----

Keadaan Peserta Didik MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

Peserta didik adalah salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Karena tanpa adanya peserta didik proses pembelajaran tidak akan pernah terlaksanakan. Adapun jumlah peserta didik laki-laki maupun perempuan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Pyaman Mejobo Kudus dari kelas 1-6 yaitu sebagai berikut¹⁵

Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

NO	Kelas	P	L	Jumlah
1	I	10	8	18
2	IIA	9	11	20
3	IIB	4	15	19
4	III	15	6	21
5	IV	4	9	13
6	V	8	8	16
7	VI	9	6	15
	Jumlah	67	50	117

Tabel 4.4 Peserta Didik Kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus¹⁶

NO	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Adis Taslimy	P
2.	Alif Rizki Hardiansah	L
3.	Assifa Balqis Junaedi	P
4.	Dhimas Aditya Mulyawan	L
5.	Father Shihabudin Mahmud	L
6.	Fawaz Deswara	L
7.	Handika Fajar Maulana	L
8.	Harun Yahya Arrasid	L
9.	Isma Amalia	P
10.	Miftah Taufiqur Rahman	L
11.	Mohammad Farid Abdillah	L

¹⁵ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Febuari 2024..

¹⁶ Hasil Dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Febuari 2024

12.	Muhammaad Husein Rifa'i	L
13.	Muhammad Iqbal Khoirul Anas	L
14.	Muhammad Rifqi Rizal	L
15.	Muhammad Zaidan Rifa'i	L
16.	Nabhan Ahmad Nameera	L
17.	Naura Khairina Azzahra	P
18.	Nailatuss Sa'adah	P
19.	Qaila Amelia Anani	P
20.	Rava Aditiya Pratama	L
21.	Wildan Syahid	L

3. Fasilitas Pendidikan

Kegiatan Ekstra Kulikuler MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus Untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang bisa diikuti oleh peserta didik antara lain yaitu pramuka, rebana, BTA, dan kaligrafi¹⁷.

a. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas penunjang pembelajaran sekolah baik bagi guru maupun siswa. Dalam hal ini perpustakaan di MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran karena ketersediaan buku ajar diperpus yang cukup memadai. Kondisi perpustakaan di MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus sangat sederhana akan tetapi buku yang ada bisa digunakan siswa dan guru dalam menunjang proses pembelajaran. Selain buku untuk pembelajaran, diperpustakaan MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus juga terdapat buku cerita dan dongeng yang bisa digunakan atau dibaca siswa ketika merela merasa suntuk saat jam istirahat. Selain digunakan untuk menyimpan buku, perpustakaan di MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus juga digunakan untuk menyimpan media pembelajaran.¹⁸

Fasilitas di MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus selain perpustakaan, ada beberapa fasilitas lain yang ada di MI NU Tarbitatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yaitu antara lain kantor guru, ruang kepala sekolah, ruang kelas (1-6),

¹⁷ Abdul Chamdan S. Pd. I., Sek. Bid. Kurikulum MI NU Tarbiyatuth Tullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, 20 Februari 2024.

¹⁸ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024.

meja, kursi, sapu, rak buku, papan tulis, pel, sapu, ruang tamu, UKS, kamar mandi, kantin sekolah, washtafel untuk cuci tangan, dan parkir. Semua fasilitas yang tersedia terjaga dengan baik karena mereka yang menggunakan fasilitas memakainya sesuai aturan yang ada.¹⁹

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika



Gambar 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran Bingo Match

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran dimana peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok- kelompok kecil untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan bingo ini dilakukan di kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus. Pengambilan data penelitian ini dilakukan mulai tanggal 5 Februari 2024²⁰. Berdasarkan hasil observasi di kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru saat pembelajaran matematika

¹⁹ Hasil dokumentasi di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024.

²⁰ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024

masih monoton. Guru hanya menjelaskan materi didepan kelas, memberikan contoh soal dan pengerjaannya dan kemudian siswa diberi soal yang harus dikerjakan. Selain itu guru juga meminta siswa untuk mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru kepada siswa.²¹

Pada saat pembelajaran berlangsung tampak beberapa peserta didik yang masih asik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya, bermain sendiri, bahkan ada yang mengantuk didalam kelas. Hal inilah yang menyebabkan adanya beberapa siswa yang masih tidak faham dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu, ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, beberapa peserta didik enggan bahkan malu untuk bertanya kepada guru.²² Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran yang digunakan guru masih monoton yaitu *teacher center* yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat peserta didik cepat merasa bosan. Karena tujuan strategi pembelajaran sendiri yaitu untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat siswa dengan optimal.

Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yaitu strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG (*Bingo Match Game*). Strategi dan permainan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan dari strategi kooperatif sendiri yaitu melibatkan peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran, dan dengan menggunakan permainan BMG diharapkan peserta didik menjadi semangat dalam proses pembelajaran. Karena pada tahapan kelas 3 peserta memiliki sifat karakteristik *social-help skill* dan *play skill* dimana dalam sifat karakteristik ini peserta didik masih suka bermain secara kooperatif, jadi menggunakan permainan dalam pembelajaran akan menjadi efektif agar peserta didik tertarik dan mudah faham.²³

Permainan BMG dipilih karena akan sesuai dengan sifat karakteristik *social help-skill* dan *play skill* dimana peserta didik akan belajar sambil bermain dalam berkelompok. Karena dalam

²¹ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

²² Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

²³ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, 27 Februari 2024.

peraturan permainan BMG ini siswa akan bermain sambil belajar secara berkelompok.

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “dengan menggunakan strategi kooperatif ini maka siswa akan belajar sesuai dengan tingkat fase belajarnya dan karakteristiknya, yaitu *social help-skill* dan *play-skill*. Karakteristik *social help-skill* dan *play-skill* sendiri yaitu sifat dimana siswa masih suka bersosial dengan cara tolong menolong dan juga suka bermain. Dengan menggunakan strategi ini siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok. Karena strategi kooperatif sendiri bertujuan agar siswa mau belajar secara bersama-sama dengan kelompoknya. Dengan menggunakan permainan BMG ini peserta didik akan belajar sambil bermain dan ini akan menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar”²⁴

Dalam penerapan strategi dan permainan BMG ini ada beberapa tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Adapun penjelasan dari ketiga tahapan diatas yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Strategi Kooperatif Dengan Permainan BMG

Penerapan strategi kooperatif membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika. Adapun persiapannya sendiri yaitu, membuat RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Media untuk permainan BMG, dan mengatur tempat duduk sekaligus membuat pengelompokan siswa. Pengaplikasian strategi kooperatif ini dapat dilihat ketika pembelajaran dimulai siswa akan diminta untuk berdiri untuk berhitung 1 sampai 5 sampai jumlah siswa habis, kemudian siswa dengan nomer yang sama akan dijadikan menjadi satu kelompok. Setelah mendapatkan kelompoknya, setiap kelompok akan mempelajari kembali materi yang telah disampaikan guru untuk persiapan permainan BMG.

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus Menyatakan bahwa “sebelum pembelajaran saya akan menyusun RPP terlebih dahulu, kemudian sebelum pembelajaran peserta didik saya minta untuk berdiri kemudian berhitung 1-5 untuk menentukan kelompok belajar sambil

²⁴ Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024.

bermain mereka, cara ini saya gunakan agar peserta didik tidak pilih-pilih dalam berteman karena dengan cara berhitung mereka akan menemukan teman yang bukan itu-itu saja seperti pengelompokan-pengelompokan sebelumnya yang cara pengelompokannya mereka memilih temannya sendiri-sendiri”²⁵

b. Pelaksanaan Penerapan Strategi pembelajaran Kooperatif dengan permainan BMG

Setelah semua persiapan dilakukan, selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran dikelas. Untuk pelaksanaan pembelajaran atau kegiatan pembelajaran matematika dikelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus sendiri yaitu dilaksanakan 3kali dalam satu minggu, yaitu hari Senin, Selasa dan Jum’at. Kegiatan pertama yang dilakukan guru kelas sebelum pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengkondisikan kelas terlebih dahulu. Untuk kegiatan pra-pembelajaran yaitu berdoa. Kegiatan berdoa di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus sendiri dilakukan secara bersama-sama di depan kelas masing-masing mulai dari kelas 1-6 . jadi ketika guru sudah masuk kedalam kelas guru tinggal menyiapkan kegiatan pembelajarannya. Hal pertama yang dilakukan guru yaitu guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebelum dimulai pembelajarannya, guru biasanya mengajak siswa untuk tepuk-tepuk semacam tepuk semangat agar siswa lebih bersemangat saat pembelajaran. Setelah itu guru meminta peserta didik untuk berdiri semuanya kemudian berhitung dari angka 1-5. Hal ini dilakukan untuk memilih anggota kelompok belajar matematika yang akan dilaksanakan. Pemilihan kelompok dengan cara ini yaitu, setelah peserta didik berhitung 1-5 sampai selesai atau sampai habis jumlah peserta didiknya, nanti setiap peserta didik dengan angka penyebutan sama akan menjadi satu kelompok. Misal si A mendapatkan angka 1 dan si G juga mendapatkan angka 1 maka mereka akan menjadi satu kelompok.

Pengaplikasian permainan BMG ini sesuai yang telah dideskripsikan oleh guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yang mengatakan bahwa “ sebelum pembelajaran, saya membacakan terlebih dahulu peraturan-peraturan dan cara bermain permainan *bingo* ini. pada saat

²⁵ Dhivani Artha W, Wali kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 20 Febuari 2024.

pembelajaran matematika siswa ada yang semangat, ada yang biasa saja, dan juga ada yang ramai sendiri ya seperti pelajaran lainnya. Tapi saya berusaha bagaimana agar siswa tetap bisa fokus kedepan dan kelas tetap kondusif dengan mendengarkan apa yang saya sampaikan. Banyak strategi yang saya gunakan antara lain ada diskusi dan tanya jawab. Akan tetapi terkadang juga kesulitan karena dariswa sendiri belum hafal dengan perkalian 1-10. Dan untuk sebagian siswa yang ramai sendiri biasanya saya beri peringatan jika masih ramai akan saya minta menggantikan saya untuk menjelaskan didepan kelas. Dengan begitu siswa bisa fokus kembali.”²⁶

Selama proses pembelajaran matematika berlangsung sebelum pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan BMG, ada beberapa siswa yang masih asik sendiri dengan temannya, bahkan ada yang mengantuk. Tetapi masih ada siswa juga yang mau mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Akan tetapi, ketika pada saat penerapan permainan BMG dengan strategi kooperatif ini siswa sangat antusias dikarenakan mereka tidak hanya belajar tetapi juga bermain.²⁷

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “saat pembelajaran matematika dimulai dengan pembagian kelompok mereka sudah mulai antusias sekali mbk. Pada saat permainan dimulai banyak dari kelompok mereka yang cepet-cepetan mengerjakan soal bingo. Karena diawal sudah dijelaskan bahwa yang bisa mengerjakan dengan cepat dan tepat mereka akan mendapatkan nilai dan akan mendapatkan hadiah. Dengan menawari nilai dan hadiah inilah mungkin yang menjadikan mereka sangat bersemangat. Akan tetapi dengan pengerjaan soal yang cepet-cepetan menjadika kelas jadi kurang kondusif. Ada beberapa dari mereka malah cuman teriak-teriak gak jelas padahal yang lain teriak meneriakkan kata *bingo* sembari meneriakkan jawaban mereka, ehh malah ada beberapa yang malah teriak-teriak gak jelas.”²⁸

Sebelum kegiatan pembelajaran selesai guru biasanya akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya

²⁶ Dhivani Artha W, Wali kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 20 Febuari 2024.

²⁷ Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, observasi oleh penulis, tanggal 20 Febuari 2024.

²⁸ Dhivani Artha W, Wali kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Febuari 2024.

dan biasanya akan diberikan soal evaluasi. Guru MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “biasanya sebelum pembelajaran selesai saya akan mengulas kembali pembelajaran dari awal, apakah mereka udah faham atau belum. Jika ada yang belum faham saya akan mengulangi kembali materi dibagian yang tidak faham itu sampai faham semua. Jika sudah faham semua mereka biasanya akan saya kasih soal atau PR untuk mengukur kemampuan mereka. Untuk soal atau LKPD biasanya ga melulu dari buku yang dari pemerintah, lks, dan lain sebagainya. Akan tetapi terkadang saya juga membuat soal sendiri untuk siswa. Setelah memberikan soal evaluasi dan jam pembelajaran selesai biasanya kita bersama-sama membaca hamdalah bersama-sama sebagai tanda bahwa pembelajaran telah selesai dan juga membaca doa akan makan secara bersama-sama mbak. Karena membaca doa sebelum makan bersama-sama sebelum istirahat sudah menjadi kebiasaan di semua kelas di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus.”²⁹

c. Evaluasi Penerapan Strategi pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Permainan Bingo



Gambar 4.2 Evaluasi Pembelajaran Bingo Match

Setelah selesai proses pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru yaitu evaluasi pembelajaran. Evaluasi

²⁹ Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024.

pembelajaran adalah mengumpulkan informasi yang diperoleh dari siswa mengenai hasil belajar yang dialami peserta didik. Tujuan dari dilakukannya kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu secara umum untuk mengetahui kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dalam hal ini evaluasi yang dilakukan guru yaitu dengan cara memberikan PR atau tugas kepada peserta didik.³⁰

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “biasanya bu, setelah saya selesai pelaksanaan pembelajaran saya akan memberikan beberapa soal kepada peserta didik untuk mengetahui apakah mereka sudah benar-benar faham atau belum terhadap materi yang telah saya sampaikan.”

2. Problem Yang Dihadapi Dalam Penerapan Setratgi Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan *Bingo Match Game* Pada Mata Pelajaran Matematika



Gambar 4.3 Pembelajaran Bingo Match

Dalam penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG pastinya akan ada dan selalu diiringi dengan problema atau masalah-masalah yang tidak diinginkan. Hal ini perlu adanya antisipasi dari guru saat pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengalami beberapa problema ada beberapa problema yang dialami guru ketika pembelajaran berlangsung yaitu antara lain ada beberapa peserta

³⁰ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Febuari 2024

didik yang masih kurang dalam konsentrasi saat pembelajaran, ada yang mengobrol sendiri, ada yang jail sama temannya, kurangnya waktu dalam pengaplikasian permainan BMG. Dan ada tantangan tersendiri yang dialami guru dalam proses pra-pelaksanaan dan dalam pelaksanaan. Dalam pra-pelaksanaan, guru harus mempersiapkan beberapa media yang digunakan dalam pelaksanaan permainan BMG dari mulai lembar soal BMG, kertas nomor soal yang akan diundi saat permainan, lembar kertas BMG.³¹

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “ada beberapa tantangan dan masalah yang saya alami ketika proses penimplementasian permainan BMG. Untuk tantangannya yaitu saya harus mempersiapkan permainan ini mulai dari media, soal BMG, kertas jawab BMG. Untuk hambatannya sendiri yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung masih ditemui siswa yang asik mengobrol sendiri dengan teman sekelompoknya, jail dengan teman kelompoknya, dan kurang fokus saat pembelajaran”³²

Sesuai dengan wawancara dengan kepala madrasah, kepala madrasah MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “kalau problema atau permasalahan pasti tetap ada. Mulai dari guru sendiri. Guru masih kurang dalam mempersiapkan diri untuk pengimplementasian strategi dan permainan ini dalam pembelajaran matematika. Untuk masalah dari siswa sendiri yaitu masih ditemukan beberapa siswa yang belum bisa konsentrasi penuh dengan pembelajaran, ada yang ngobrol sendiri, dan masih ada yang jail dengan temannya.”

Solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi problema dan membuat kelas tetap kondusif yaitu guru membuat tata tertib tersendiri sebelum permainan dimulai yaitu kalau masih ada yang rame sendiri nanti ada konsekuensi yang akan diterima peserta didik. Yang pertama peserta didik akan mendapatkan peringatan dari gur. Ketika sudah mendapatkan peringatan lebih dari dua kali dan masih saja ramai, peserta didik akan diancam menggantikan guru mengajar didepan kelas. Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “untuk membuat kelas tetap kondusif saat pembelajaran nanti ada konsekuensinya sendiri. Kalo masih ada yang ramai sendiri mereka akan mendapatkan peringatan dari saya, ketika sudah smapi melebihi dua kali peringatan dn masih

³¹ Hasil dokumentasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Desa Payaman, 25 Februari 2024

³² Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024

ramai sendiri mereka sayaancam untuk menggantikan saya didepan kelas untuk mengajar.”³³

3. Hasil Dari Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Permainan *Bingo Match Game* Pada Mata Pelajaran Matematika

Peran guru dalam implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* (BMG) pada mata pelajaran matematika sangatlah terlihat. Karena untuk melihat hasil dari sebuah pembelajaran juga bisa dilihat dari bagaimana cara guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penyampaian guru saat pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman siswa. Dan ini dapat dilihat dari berbagai respon siswa ketika dikelas. Ketika yang disampaikan guru mudah dipahami oleh siswa, maka siswa juga akan memberikan timbal balik yang positif. Hal ini yang dimaksudkan adalah bagaimana keadaan siswa ketika proses pengimplementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG pada mata pelajaran matematika apakah siswa sangat antusias apa tidak, apakah siswa aktif atau tidak, apakah setelah pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika mengalami perubahan dalam pembelajaran atau tidak dan apakah pemahaman siswa meningkat atau tidak.

Guru kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “ketika saya menyampaikan hari ini kita akan belajar sambil bermain siswa langsung bersemangat mbak, mereka begitu antusias setelah saya mengucapkan itu. Dalam pengaliksaan strategi dan permainan ini siswa mengalami perubahan *mood* dalam belajar. Yang awalnya mereka biasa-biasa saja saat pembelajaran matematika mereka menjadi senang. Akan tetapi pada saat pembelajaran masih kurang kondusif. Karena ada dari mereka yang berkelompok hanya 1-2 anak saja yang mengerjakan atau memainkan permainann ini. Akan tetapi dengan menggunakan permainan ini anak menjadi bertambah pemahamannya. Misal yang awalnya sulit dalam memahami menjadi lebih cepat dalam memahami. Mungkin ini juga karena mereka senang belajar sambil bermain. Ini menjadikan mereka antusias dalam belajar. Akan tetapi ketika proses menghitung masih

³³ Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024.

agak lama, karena ada beberapa siswa yang masih belum hafal perkalian 1-10”³⁴

Berhasil tidaknya pembelajaran juga bisa dilihat dari respon peserta didik. Farid peserta didik kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “Bu Guru kalo ngajar enak, kalo aku gapaham tanya Tanya pasti langsung dijawab. Apalagi pas permainan bingo kemaren, aku suka banget. Aku bisa bermain dan belajar bersama-sama dalam kelompokku. Tapi kadang aku juga kehilangan fokusku karena ada temenku yang jail. Aku pengen permianan bingo kemaren dilakukan juga di pelajaran lain, tidak hanya di matematika.”³⁵ Farid peserta didik kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus mengatakan bahwa “Bu Guru kalo ngajar enak, kalo aku gapaham kalo mau Tanya malu sama temen-temen, takut diejek. Pas permainan bingo kemaren, aku suka. Aku bisa belajar sambil bermain. Aku jarang kehilangan fokus, soalnya kalo ada temen yang ngajak bicara pas pelajaran pasti nggak tak dengerin. Soalnya kalo kata ibu pas disekolahkan kalo pas pelajaran gaboleh rame dan harus mendengarkan penjelasan dari Bu Guru dan Pak Guru. Aku pengen permianan bingo kemaren dilakukan juga di pelajaran lain, soalnya seru banget. Udah dapet nilai dapet hadiah jajan juga lagi, soalnya kelompokku menang”³⁶

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada mata pelajaran Matematika Kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

Proses belajar mengajar dikelas rendah sangat membutuhkan adanya strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran dipilih untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat peserta didik menjadi mudah faham dan juga untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan artinya bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang efektif

³⁴ Dhivani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Febuari 2024

³⁵ Farid, Peserta Didik Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 29 Febuari 2024.

³⁶ Farid, Peserta Didik Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 29 Febuari 2024.

untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran³⁷ Dalam penggunaan permainan BMG dalam pengaplikasian strategi pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam pengondisian kelas saat jam pelajaran berlangsung. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila dalam proses pembelajaran guru dan siswa saling memberikan umpan balik. Hal ini yang dimaksudkan adalah saat pembelajaran berlangsung siswa mau menyimak, mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dan guru mampu memberika timbal balik ketika ada siswa yang memberikan pertanyaan ataupun sanggahan dan lain-lain.

Penggunaan strategi dan permainan ini digunakan karena, peserta didik pada kelas rendah akan mudah merasakan bosan ketika pembelajaran apabila pembelajaran berlangsung secara monoton atau dalam kata lain pembelajaran hanya berpusat pada guru atau teacher center.

Proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan BMG di kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus ini memiliki tiga tahapan proses, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ini sesuai dengan tahapan dalam strategi pembelajaran menurut Nasutin dan Ritonga

a. Tahap Perencanaan atau Pendahuluan

Dalam tahapan perencanaan strategi pembelajaran ada lima tahapan yang harus dilakukan yaitu, memilih media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, mengurutkan dan mengelokkan tujuan, perencanaan pra-pembelajaran, penilaian, kegiatan berkelanjutan, menyiapkan sajian informasi dan partisi pasi peserta didik dan menentukan aktifitas apa yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.³⁸

Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan saat perencanaan pembelajaran yaitu, 1. Menentukan tujuan, 2. Menentukan tema dan subtema pembelajaran, 3. Menentukan perkiraan waktu atau alokasi waktu pembelajaran, 4. Menentukan strategi apa yang akan digunakan, 5, menentukan kegiatan evaluasi.³⁹

³⁷ Nasution and Ritonga, *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsepdiri Dan Hasil Belajar Sejarah*.

³⁸ Nasution and Ritonga.

³⁹ Nasution and Ritonga.

b. Tahap Pelaksanaan atau Penyajian

pePada tahapan pelaksanaan atau penyajian ini merupakan inti dari proses pembelajaran. Pada kegiatan ini ada beberapa tahapan-tahapan penting yaitu, 1. Uraian yang berisi bagian pokok materi atau penjelasan tentang konsep pembelajaran dan prosedur yang akan dipelajari oleh peserta didik, 2. Contoh dan non contoh yaitu berisi wujud kegiatan materi pembelajaran yang dipelajari, 3. Latihan, pada bagian ini peserta didik melakukan praktik untuk menerapkan konsep, prinsip dan prosesur.

Pelaksanaan pembelajaran matematika dikelas III dengan pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus telah melaksanakan tiga tahapan pembelajaran. Pada tahap pertama guru telah memberikan penjelasan tentang konsep pembelajaran yang diajarkan, kemudian pada tahapan contoh non contoh guru memberikan materi sebagai wujud pembelajaran yang sedang diajarkan atau diuraikan secara baik, dan yang terakhir guru memberikan latihan kepada siswa sebagai bentuk pelaksanaan praktik untuk menerapkan pelajaran yang telah diajarkan⁴⁰. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah strategi pembelajaran menurut Bambang Warsita bahwa ada 3 tahapan dalam melaksanakan startegi pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan penyajian dan penutup.⁴¹ Pada tahapan awal pserta didik akan diberikan informasi atau pelajaran yang akan disampaikan secara singkat oleh guru, sedangkan pada tahapan penyajian peserta didik mulai melaksanakan proses pembelajaran mulai dari guru menjelaskan materi, memberikan contoh, dan memberikan soal latihan kepada peserta didik, sedangkan ditahapan terakhir peserta didik akan dites dengan beberapa soal untuk mengetahui kemampuan pengetahuan selama pembelajaran berlangsung.

c. Tahap Evaluasi Penutup

Pada tahapan evaluasi penutup ini peserta didik akan dites kemampuan pemahamannya dengan soal untuk mengukur kemampuan belajar. Pada tahapan evaluasi pembelajaran matematika dikelas III dengan pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG

⁴⁰ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Oleh Penulis, 27 Febuari 2024

⁴¹ Warsita, "Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya."

di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yang telah dilaksanakan yaitu ada dua tahapan, yang pertama peserta didik diajak bermain permainan BMG kemudian setelah permainan selesai guru akan memberikan soal dadakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.⁴²

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan waka kurikulum terkait dengan implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG dikelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus kurikulum yang dipakai dikelas III yaitu kurikulum 2013, untuk kelas I dan IV menggunakan kurikulum merdeka, dan kelas II, V, VI juga menggunakan kurikulum 2013.⁴³ Setelah melakukan observasi data yang diperoleh menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran masih monoton dengan strategi *teacher center* sehingga siswa merasa jenuh dan bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka perlu dilakukan untuk guru melakukan upgrade diri dan mengubah strategi pembelajarannya yang monoton ke strategi yang juga mengikutsertakan peserta didik saat pembelajaran, jadi siswa juga berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung.

2. Analisis problem yang dihadapi dalam Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada pelajaran Matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

Dalam setiap kegiatan pembelajaran pasti akan memiliki problem atau permasalahannya tersendiri, hal ini juga terjadi pada saat pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus. Masalah yang dihadapi ketika pengaplikasian strategi dan permainan ini yaitu masih kurangnya persiapan yang dilakukan guru, keadaan kelas yang kurang kondusif, dan masih ditemukannya peserta didik yang belum bisa berkonsentrasi penuh saat pembelajaran⁴⁴. Masing-masing dari permasalahan tersebut akan diulas secara mendalam sebagai berikut:

⁴² Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Oleh Penulis, 27 Februari 2024

⁴³ Dhiwani Artha W, Wali Kelas III, MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Wawancara oleh penulis, tanggal 27 Februari 2024

⁴⁴ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Oleh Penulis, 27 Februari 2024

a. Kurangnya persiapan dari guru

Persiapan guru sangat dibutuhkan sebelum proses pembelajaran. Hal ini karena persiapan dapat membantu guru agar tidak mengalami kendala-kendala yang tak diinginkan saat pembelajaran berlangsung misalnya kehabisan kata-kata saat mengajar. Persiapan untuk pengimplementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus perlu dilakukan di jauh-jauh hari. Hal ini karena tidak hanya mempersiapkan RPP saja, guru juga harus membuat media yang akan digunakan saat pengaplikasian permainan BMG berlangsung. Mulai dari kertas bingo yang berisi nomer undian, soal permainan bingo, papan bingo yang berisi jawaban yang akan digunakan saat pembelajaran. Jika persiapan yang dilakukan guru dalam pengimplementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus kurang, maka ketika hari H pelaksanaan guru akan mengalami kesulitan saat pengaplikasiannya.

Contoh kurangnya persiapan yang dilakukan guru yaitu ketika pengimplementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada pelajaran matematika kelas III yaitu guru sempat lupa untuk membuat nomer undian. Untungnya hal ini bisa diatasi guru, yaitu dengan cara guru meminta izin kepada siswa untuk ke kantor untuk membuatkan nomer undian permainan.

Persiapan lain yang masih kurang yaitu saat akan dimulainya kegiatan pembelajaran berlangsung, guru terlihat gugup karena ada beberapa media yang lupa belum dibawa, ini menjadikan kegiatan pembelajaran agak mundur. Adapun solusi yang bisa dilakukan yaitu guru harus mempersiapkan semua perangkat pembelajaran mulai dari RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan, dan juga ketika sudah hampir memasuki hari H pelaksanaan, guru bisa mengecek ulang periapannya sudah semua atau belum.

b. Keadaan kelas yang kurang kondusif

Suasana belajar yang tenang dan kondusif adalah faktor yang menunjang kefokuskan peserta didik dan efektifitas mengajar guru. Dalam menciptakan keadaan tersebut, sangat dibutuhkan peran guru dalam memahami kondisi sosial peserta didik. Seorang guru perlu membekali dirinya dengan berbagai

strategi pengelolaan kelas yang tepat untuk menciptakan suasana kelas yang tenang, kondusif dan menyenangkan.

Tidak hanya mempersiapkan media, guru juga harus mempersiapkan bagaimana caranya menjaga agar keadaan kelas tetap kondusif saat pembelajaran berlangsung. Hal ini karena dalam pengaplikasian strategi dan permainan ini akan diawali dengan pemilihan kelompok yang bisa membuat suasana kelas menjadi ricuh karena dalam pemilihan kelompok guru akan meminta peserta didik berhitung mulai dari angka 1-5 kemudian peserta didik dengan nomer yang sama akan menjadi satu kelompok. Setelah pemilihan kelompok peserta didik akan diminta untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Dan ketika saat sudah berada disatu kelompok, jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas maka keadaan kelas menjadi ramai. Ketika sudah berkelompok peserta didik fokus kepada teman-temannya dan akan mulai mengobrol dengan teman sekelompoknya jika guru kurang bisa dalam mengkondisikan keasaan kelas.⁴⁵

Adapun solusi yang diberikan guru agar menjadikan kelas tetap kondusif yaitu dengan cara diberikan tepuk-tepukan semacam tepuk diam, tepuk semangat dan lain-lain agar peserta didik kondusif kembali. Selain itu, guru juga memberikan peringatan kepada peserta didik yang masih ngomong sendiri, dan mengajak ngobrol temannya, jika dengan peringatan masih kurang mempan guru meminta peserta didik yang ramai itu untuk menggantikan peran guru didepan kelas.

c. Masih ditemukannya peserta didik yang belum bisa berkonsentrasi penuh saat pembelajaran

Konsentrasi merupakan hal yang sangat penting, karena dengan berkonsentrasi peserta didik akan mampu memahami pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Akan tetapi, setiap siswa pasti akan memiliki daya konsentrasi yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan konsentrasi orang masing-masing dalam pemusatan diri dalam pembelajaran. Banyak hal yang bisa membuat konsentrasi peserta didik pudar yakni, diajak mengobrol temannya, main tangan, diusilin teman, dan bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Faktor lain yang menyebabkan kurang konsentrasinya peserta didik dalam pembelajaran yaitudanya faktor genetic dan

⁴⁵ Hasil Observasi, di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Oleh Penulis, 27 Febuari 2024

gangguan pada masa kehamilan, faktor kesehatan, kurangnya motivasi pada diri snsk untuk belajar, kurangnya minat dan bakat dalam belajar, dan kondisi lingkungan kelas yang kurang kondusif.⁴⁶

Adapun solusi yang dilakukan guru ketika menghadapi peserta didiknya yang kurang berkonsentrasi yaitu dengan cara diberikan *ice-breaking* berupa nyanyian-nyanyian dan tepuk-tepukan yang bisa menarik perhatian peserta diidiknya agar peserta didik bisa berkonsentrasi kembali, dan memberikan permainan berhadiah. Permainan berhadiah yang dimaksudkan disini yaitu dengan cara guru memberikan pertanyaan mencongak atau secara tidak terduga ketika peserta didiknya sedang kurang dalam berkonsentrasi, akan tetapi pertanyaannya tidak jauh melenceng dari materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Jadi ketika peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang mencongak dari guru, peserta didik akan mendapatlan *give* atau hadiah.

3. Analisis hasil dari Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada pelajaran Matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas dan peserta didik di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus bahwa setelah pengimplementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG pada pelajaran matematika kelas III ini menjadikan bertambahnya semangat, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik mengaku senang dan bersemangat keika pengaplikasian permainan BMG dan mereka menginginkan untuk permainan dan strategi ini bisa digunakan pada mata pelajaran lain selain matematika.⁴⁷

Dari analisis data ini dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan BMG efektif untuk meningkatkan semangat, pemahaman dan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran matematika. Pembelajaran dengan menggunakan strategi dan permainan ini menarik perhatian peserta didik dan

⁴⁶ Penyebab Anak Sulit Konsentrasi Belajar <https://www.um-surabaya.ac.id/article/dosen-um-surabaya-paparkan-penyebab-anak-sulit-konsentrasi-belajar>

⁴⁷ Guru Kelas III, Siswa-siswi kelas III, Wawancara di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, Oleh Penulis, 27 Febuari 2024

dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih bersemangat saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

