PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN BINGO DALAM MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR PERKALIAN SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) DAARUL FARAH

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

OLEH :

MIFTA RAUDHATUL JANNAH
NIM. 1238.23.2175

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mifta Raudhatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2178
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang, 29 November 1999
Program	: Strata Satu (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al Kifayah Riau, ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 22 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



MIFTA RAUDHATUL JANNAH
NIM. 1238. 23. 2175

AYU PURNAMASARI S.,S.Pd., M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Mifta Raudhatul Jannah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: Mifta Raudhatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2175
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang/ 29 November 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah."**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada Seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 22 Juni 2026

Pembimbing I

AYU PURNAMASARI S.,S.Pd., M.Pd
NIDN. 2125128604

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Mifta Raudhatul Jannah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: Mifta Raudhatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2175
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang/ 29 November 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah."**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada Seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 22 Juni 2026

Pembimbing II

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I.
NIDN. 211204890

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II proposal, dengan ini menyetujui bahwa proposal yang berjudul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah yang ditulis oleh :

Nama	: Mifta Raudhatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2175
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang/ 29 November 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam Ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 22 Juni 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
AYU PURNAMASARI S.,S.Pd., M.Pd.	**SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I.**
NIDN. 2125128604	**NIDN. 2112048902**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

VIOLETA INAYAH PAMA, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0260/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Mifta Raudhatul Jannah**
NIM : 1238.23.2175
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Sabtu, 18 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I
(Assoc. Prof. Dr. Zalisman, M.Pd.I.)
NIDN. 2113108701

Penguji II
(H. Zaitun Abidin, M.Pd.)
NIDN. 2112056703

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2105068805

Pekanbaru, 12 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan."
(QS. Al-'Alaq: 1)

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِيْ عِلْمًا

"Dan katakanlah: Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."
(QS. Thaha: 114)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ أُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."
(QS. Al-Mujadalah: 11)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."
(QS. Al-Insyirah: 5–6)

"Jadikanlah ilmu sebagai cahaya kehidupan, karena dengan ilmu manusia dimuliakan, dengan adab manusia dihormati, dan dengan iman manusia ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT."

PERSEMBAHAN

~ Yang Utama dari Segalanya ~

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Naungan rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

~ Ibu dan Ayah~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikan ku kekuatan. Dengan penuh cinta dan rasa syukur, karya sederhana ini ku persembahkan untuk Ibu dan Ayah, yang telah menjadi sumber kekuatan, do'a dan kasih sayang tiada henti. Terimakasih atas setiap pengorbanan, nasihat, dan dukungan yang tak pernah putus. Tanpa kalian, langkah ini takkan pernah sampai sejauh ini.

~ Dosen pembimbing ~

Ibuk Ayu Purnamasari., S. Pd., M.Pd., sebagai pembimbing I dan Bapak Syahri Ramadhan., S. Psi., MS. I., sebagai pembimbing II, Saya ucapkan terimakasih banyak atas luangan waktunya untuk dapat memeriksa skripsi saya yang jauh dari kata sempurna ini dan sangat sederhana. Tapi skripsi inilah sebagai perwujudan dari rasa terimaksih saya kepada bapak dan ibuk. Terimakasih banyak buk…

~ Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau ~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat saya persembahkan sebagai wujud rasa terimakasih kepada bapak dan ibuk dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Rasulullah SAW yang telah membawa umatnya kepada jalan yang benar.

Skripsi ini berjudul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN BINGO DALAM MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR PERKALIAN SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) DAARUL FARAH"** yang diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibdtidaiyah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimkasih kepada :

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al- kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus tercinta.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I sekaligus dosen

pembimbing II, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.

4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Seluruh dosen, staff dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membrikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
7. Taufiq, S.Pd selaku Kepala Sekolah MIS Daarul Farah yang telah memberikan izin untuk peneliti bisa meneliti di sekolah itu, dan juga telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
8. Orang-orang yang penulis sayangi Ayahanda dan Ibunda yang telah banyak memberikan bantuan do'a nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.
9. Kepada adik-adik ku tercinta, Nur Khoirunnisa, S.Pd dan Muhammad Fajar Shidiq. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan yang sangat luar bisa kepada penulis.
10. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-kifayah Riau yang sama-sama menjadi partner berjuang dalam menyelesaikan skripsi

ini.

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis juga terbuka untuk menerima kritik dan saran yang konstruktif sebagai upaya untuk menyempurnakan penelitian ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan bimbingan dan kemudahan dalam setiap langkah kita. Aamiin.

Pekanbaru, 22 Juni 2026
Peneliti



MIFTA RAUDHATUL JANNAH
NIM. 1238.23.2175

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN i
NOTA DINAS PEMBIMBING 1 ii
NOTA DINAS PEMBIMBING 2 iii
PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN SKRIPSI v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI xvii
ABSTRAK xix
ABSTRACT xx
ABSTRAK ARAB xxi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 9
1. Identifikasi Masalah 9
2. Batasan Masalah 9
3. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
1. Tujuan Penelitian 10
2. Manfaat Penelitian 10
a. Manfaat Teoritis 10

b. Manfaat Praktis 11
BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Landasan Teori 12
B. Penelitian Relevan 30
C. Kerangka Berfikir 32
D. Indikator Keberhasilan 34
1. Indikator kinerja guru 34
2. Indikator aktivitas belajar siswa 35
3. Indikator ketuntasan belajar 37
BAB III METODE PENELITIAN 38
A. Jenis Penelitian 38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek dan Objek Penelitian 39
D. Prosedur Penelitian 39
1. Perencanaan 41
2. Tindakan Kelas 42
3. Observasi Tindakan 42
4. Refleksi 43
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisa Data 45
BAB IV HASIL PENELITIAN 48
A. Deskripsi Data Awal 48
1. Riwayat Sekolah 48
2. Visi dan Misi 49
3. Setting Ruang Kelas 50
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 51
5. Profil Awal Pembelajaran 54
B. Deskripsi Persiklus 55
1. Siklus I 55

2. Siklus II 70
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian 82
D. Pembahasan dari Setiap Siklus 84
1. Siklus I 84
2. Siklus II 88
BAB V PENUTUP 94
A. Kesimpulan 94
B. Saran 95
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN-LAMPIRAN 101
RIWAYAT HIDUP 148

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar 46
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru 47
Tabel 4.1 Sarana Prasarana MIS Daarul Farah 50
Tabel 4.2 Data Guru MIS Daarul Farah 51
Tabel 4.3 Data Siswa MIS Daarul Farah 52
Tabel 4.4 Nama-Nama Siswa Kelas II 53
Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 58
Tabel 4.6 Persentase Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 59
Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 59
Tabel 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 61
Tabel 4.9 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I Pertemuan 1 61
Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 64
Tabel 4.11 Persentase Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 65
Teble 4.12 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 66
Tabel 4.13 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 67
Tabel 4.14 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I Pertemuan 2 67
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Siklus I 69
Tabel 4.16 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 71
Tabel 4.17 Persentase Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 72
Tabel 4.18 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 73
Tabel 4.19 Persentase Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 74
Tabel 4.20 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan 1 74
Tabel 4.21 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2 77
Tabel 4.22 Persentase Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2 78
Tabel 4.23 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 79
Tabel 4.24 Persentase Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 80
Tabel 4.25 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan 2 80
Tabel 4.26 Rekapitulasi Hasil Siklus II 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu Bingo 23
Gambar 2.2 Ilustrasi Perkalian Menggunakn Himpunan 27
Gambar 2.3 Ilustarsi Menggunakan Garis Bilangan 27
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir 33
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian 40
Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Hasil Penelitian 83
Gambar 4.2 Grafik Ketuntasan Siswa Kelas II 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 101
Lampiran 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 105
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Aktivitas Guru 109
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Aktivitas Siswa 111
Lampiran 5 Pretest dan Posttest Siswa Kelas II 113
Lampiran 6 Hasil Pretst dan Posttest Siswa Kelas II 118
Lampiran 7 Modul Ajar 123
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 139
Lampiran 9 Surat Riset 144
Lampiran 10 Daftar Hadir Siswa 146

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Transliteration), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan Arab Latin

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	DI		

B. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دون dûna

Khusus bacaan yà nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan yà nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yà setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut :

Diftong (aw) = و misalnya قول qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير khayrun

C. *Ta' Marbuthah* (ة)

Tà Marbûthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila Tà marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسلة للمدرسة menjadi *arisalat lil madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan mudlaf dan mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya رحم ة في ا menjadi fi rahmatillah.

D. Kata Sandang dan *Lafadzh Al-Jalalah*

Kata Sandang dan *Lafdh al-jalâlah* kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam *lafadh jalâlah* yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah), maka dihilangkan. Perhatikan contoh berikut ini :

Al-Imâm al-bukhâry mengatakan...

Al-Bukhâry dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan, *Masyâ Allâh wa mâlam yasya'lam yakun*.

ABSTRAK

Mifta Raudhatul Jannah, (2026): Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketuntasan belajar matematika (materi perkalian) siswa kelas II MIS Daarul Farah, dimana 76% siswa belum mencapai KKM (68) akibat pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif berbasis permainan Bingo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II MIS Daarul Farah. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, serta dokumentasi, lalu dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Aktivitas guru meningkat dari 79,17% (Siklus I) hingga mencapai 95,83% (Siklus II). Aktivitas siswa juga meningkat dari 70% menjadi 92,5%. Peningkatan ini berdampak positif pada ketuntasan belajar klasikal siswa yang melonjak dari 60% (awal Siklus I) hingga mencapai 92% pada akhir Siklus II. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo dapat meningkatkan ketuntasan belajar matematika pada materi perkalian siswa kelas II MIS Daarul Farah. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga ketuntasan belajar meningkat secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Permainan Bingo, Ketuntasan Belajar, Perkalian.

ABSTRACT

Mifta Raudhatul Jannah, (2026): The Implementation of a Cooperative Learning Model Using the Bingo Game to Improve Learning Mastery in Multiplication for Second-Grade Students at Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah.

The low level of learning mastery in mathematics, particularly multiplication, among second-grade students at MIS Daarul Farah which 76% of them had not met the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 68 as a result of traditional teaching methods—was the driving force behind this study. The study used a cooperative learning model based on the game of bingo to enhance student learning mastery. It used the Classroom Action Research (CAR) approach, which was carried out over two cycles in accordance with the Kemmis and McTaggart model. Twenty-five second-graders from MIS Daarul Farah served as the subjects. Observation, learning achievement tests, and documentation were used to gather data, which was then quantitatively analyzed using percentage formulas. Each cycle's results demonstrated a notable improvement. Between Cycle I and Cycle II, teacher activity rose from 79.17% to 95.83%. Additionally, student participation increased from 70% to 92.5%. The students' mastery of classical learning increased from 60% at the beginning of Cycle I to 92% at the end of Cycle II as a result of this improvement. These outcomes were better than the 80% success threshold. It can be concluded that second-grade students at MIS Daarul Farah have better mastery of mathematics when it comes to multiplication thanks to the cooperative learning model that uses the Bingo game. This approach maximizes learning mastery by fostering an engaging and dynamic learning environment and promoting increased student involvement.

Keywords: Cooperative Learning, Bingo Game, Learning Mastery, Multiplication.

ملخص

مفتاح روضة الجنة، (٢٠٢٦) : تطبيق نموذج التعليم التعاوني من خلال لعبة البنغو لترقية نجاح تعلم التلاميذ فى مبحث الضرب لدى تلاميذ الصف الثاني فى المدرسة الابتدائية الأهلية دار الفراح

إن خلفية هذا البحث لمنخفض نجاح تعلم التلاميذ فى درس الرياضيات بمبحث الضرب حيث أن ستة وسبعين فى المائة لم يصل التلاميذ إلى معيار النجاح الأدنى لأن عملية التعليم مازالت تقليدية. يهدف هذا البحث إلى ترقية نجاح تعلم التلاميذ من خلال تطبيق نموذج التعليم التعاوني على أساس لعبة البنغو. منهجية البحث المستخدمة منهجية البحث بنموذج كيميس وم. تاغارت حيث يقام هذا البحث بالدورين. وأفراد البحث خمسة وعشرون تلميذا. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة واختبار نتيجة التعلم، ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل كمي بالرمز المئوي. فنتيجة البحث دلت على الترقية فى كل دور. ومدى أنشطة المدرس فى الدور الأول تسعة وسبعون بشولة سبعة عشر فى المائة، وهذه النتيجة تترقى فى الدور الثاني بمدى خمسة وتسعين بشولة ثلاثة وثمانين فى المائة. ومئوية أنشطة التلاميذ مترقية بمدى سبعين فى المائة، أصبحت الترقية إثنين وتسعين بشولة خمسة فى المائة. فهذه الترقية تتأثر فى نجاح تعلم التلاميذ إيجابية كلاسكية، حيث أن مدى النتيجة فى الدور الأول ستون فى المائة، ثم تترقى تلك النتيجة فى الدور الثاني إلى إثنين وتسعين فى المائة. وهذه النتيجة قد تجاوزت مؤشرة النجاح المعينة (ثمانون فى المائة). فاستخلصت الباحثة أن نموذج التعليم التعاوني من خلال لعبة البنغو استطاعت أن ترقي نجاح التلاميذ فى تعلم درس الرياضيات بمبحث الضرب، وهذا النموذج استطاع أن يخترع جو التعلم الفعال والمريح ويشجع التلاميذ على المشاركة فى عملية التعلم حتى يحصلوا على الترقية الكاملة.

الكلمات الرئيسية: التعليم التعاوني، لعبة البنغو، نجاح التعلم، الضرب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga menuntut semua pihak yang terlibat didalamnya untuk berkontribusi secara maksimal dengan penuh tanggungjawab dan loyalitas sehingga demi peningkatan kualitas pendidikan. Disamping itu, pendidikan adalah kebutuhan dasar manusia dalam upaya pembangunan nasional dan memiliki peran yang sangat vital untuk memastikan keberlangsungan hidup bangsa dan negara.[1] Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".[2]

Dalam perspektif pendidikan Islam, proses pembelajaran hendaknya dilakukan dengan cara yang baik, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

---

[1] Muhammad Danil, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.2 No.5 (2022). Hlm.166.

[2] Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1 ayat (1).

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

Artinya : "*Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*" (Qs. An-Nahl (16) : 125).[3]

Ayat tersebut menegaskan bahwa pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat, penuh hikmah, dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang perlu dikuasai oleh setiap siswa karena melalui disiplin ini, siswa dilatih untuk berfikir secara logis, rasional, dan kritis dalam tindakan mereka, sehingga mampu bertahan serta mencapai kesuksesan dalam persaingan. Dalam GBPP Matematika, dijelaskan bahwa tujuan utama pengajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar dan menengah adalah untuk: 1) mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi perubahan dalam kehidupan serta beradaptasi dengan dunia yang terus berkembang melalui latihan yang berpijak pada pemikiran logis, rasional, kritis, teliti, jujur, efektif, dan efisien. Depdikbud berupaya agar siswa dapat menerapkan matematika dan cara berfikir matematis dalma kehidupan sehari-hari serta dalam memperlajari beragam bidang ilmu pengetahuan.[4]

Pada tahap pendidikan dasar, prinsip dasar matematika seperti tambahan,

[3] Al-Qur'an, Terjemahan Kementrian Agama Republik Indonesia, 16 (An-Nahl) : 125

[4] Patmawati. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dengan Benda-Benda Manipulatif Melalui Pendekatan Realistik di Kelas II SDN 7 Masbangun". *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Karakter*. Vol.1 No.1 (2021). Hlm.16.

pengurangan, kali, dan bagi menciptakan dasar pengembangan kemampuan berpikir analitis serta solusi masalah bagi siswa. Diantara aktivitas dasar ini, kali dan bagi memiliki signifikasi yang sangat penting sebab keduanya merupakan proses yang lebih rumit dan erat kaitannya dengan berbagai prinsip matematika lainnya yang akan dipelajari pada tingkat lebih lanjut. Kali dan bagi tidak hanya diperkenalkan sebagai kemampuan menghitung saja, tetapi juga sebagai keterampilan yang sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, dalam hal mengelola keuangan, mengatur waktu, atau bahkan dalam konteks pekerjaan yang meliputi pengukuran dan distribusi. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang kedua konsep ini akan mempersiapkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih tinggi, seperti aljabar, geometri, dan kalkulus di jenjang pendidikan selanjutnya.[5]

Berdasarkan pengamatan awal di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah, diketahui bahwa 76% siswa belum mencapai ketuntasan belajar dalam materi perkalian. Hal ini terlihat dari hasil tugas mandiri yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 68. Selain itu, siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran dan kurang termotivasi untuk menghafal perkalian. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

---

[5] Khotnia Sofiya, dkk. "Pentingnya Pembelajaran Perkalian dan Pembagian di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu.* Vol.8 No.12 (2024). Hlm. 52

Selain rendahnya hasil belajar, proses pembelajaran juga menunjukkan adanya permasalahan pada aspek keaktifan dan motivasi siswa. Sebagian besar siswa terlihat pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kurang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan cenderung hanya menunggu arahan dari guru. Ketika diminta untuk menghafal atau mengerjakan latihan perkalian, beberapa siswa menunjukkan sikap kurang antusias dan mudah merasa bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan soal perkalian.

Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Proses pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan soal tanpa variasi kegiatan yang menarik atau melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II agar ketuntasan belajar perkalian dapat meningkat.

Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Melalui interaksi sosial dan diskusi kelompok, siswa diharapkan dapat saling membantu dalam

memahami konsep yang dipelajari, termasuk dalam materi perkalian bilangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, termasuk dalam materi matematika seperti operasi perkalian. Misalnya, hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar Matematika materi perkalian pada siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang disertai dengan media konkret.[6]

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada siswa kelas rendah adalah melalui permainan edukatif, seperti permainan Bingo. Permainan Bingo merupakan permainan yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui permainan Bingo, siswa dapat belajar perkalian sambil bermain, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir. Menurut Huda, permainan dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan.[7]

Penggunaan permainan Bingo dalam pembelajaran matematika didukung oleh berbagai teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keaktifan dan pengalaman belajar siswa. Dalam perspektif konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, siswa membangun

---

[6] Chika Setyorini, dkk. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian pada Peserta Didik Kelas II SD". *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.13 No.1. 2013. Hlm.2

[7] Huda, M. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. 2017. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajarnya, sehingga penggunaan permainan seperti Bingo dapat membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan bermakna[8]. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran[9]. Hal ini sejalan dengan teori *behaviorisme* dari B.F. Skinner yang menekankan pentingnya stimulus dan penguatan (*reinforcement*), di mana keberhasilan siswa dalam permainan Bingo dapat menjadi bentuk penguatan positif yang mendorong keaktifan belajar. Dengan demikian, penerapan permainan Bingo tidak hanya membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah, tetapi juga mampu mengubah persepsi negatif terhadap matematika menjadi lebih positif dan menyenangkan.[10]

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Bingo untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Daarul Farah."** Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah.

---

[8] H. Setiawan, *Pembelajaran Matematika Inovatif Berbasis Konstruktivisme*, Jakarta: Kencana, 2022, hlm. 45.

[9] R. Wulandari & S. Nurhayati, "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, 2023, hlm. 112.

[10] A. Pratama, "Penerapan Teori Behaviorisme dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2022, hlm. 78.

B. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu di jelaskan.

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal-hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terancam dan tersusun seblumnya.[11] Dalam hal ini yang dimaksud dengan penerapan adalah penerapan suatu model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika materi perkalian.

2. Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran Kooperatif merupakan proses pengajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, dimana siswa saling belajar dan berkolaborasi demi mencapai pengalaman belajar yang maksimal, baik untuk diri sendiri maupun untuk kelompok.[12]

3. Permainan Bingo

Bingo adalah permainan kartu dengan susunan 5x5. Apabila siswa menemukan Jawaban yang benar disalah satu kotak kartu Bingo dan mengumpulkan lima titik untuk membuat baris horizontal, vertikal, atau

---

[11] Damara paparang kevin. *Penerapan Pelatihan Penggunaan Alat-alat Keselamatan Oleh Crew MV. Baruna Maju.* (Semarang: Amni Perpustakaan, 2021). hlm. 1

[12] Ismun Ali. "Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Islam." *Jurnal Mubtadin.*Vol.7 No.1. 2021. Hlm.249

diagonal akan berteriak "Bingo!" dan menerima poin. Kata atau angka yang disarankan guru dalam tabel telah dimodifikasi agar sesuai dengan persyaratan dan isi pembelajaran yang akan diajarkan.[13]

4. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan Belajar adalah tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan dalam tingkat satuan pendidikan adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran dalam suatu satuan pendidikan untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.[14] Dalam penelitian ini, ketuntasan belajar yang dimaksud adalah pencapaian kompetensi yang ditentukan oleh Kriteria Ketuntasan Miniman (KKM) pada mata pelajaran matematika dan peserta didik menguasai konsep perkalian.

5. Perkalian

Perkalian adalah operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Oleh karena itu untuk memahami konsep perkalian, maka harus menguasai konsep penjumlahan. Lambang yang dipergunakan dalam perkalian adalah tanda silang (x).[15]

---

[13] Nofitsya Anastasya dan Joko Sukoyo. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa". *Jurnal Ilmu Pendidkan.* Vol.6 No.2 (2024). Hlm. 1774

[14] Ferry J. N. Sumual. "Dampak Metode Pembelajaran Dari bagi Ketuntasan Belajar Siswa". *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen.* Vol. 1 No.2 (2021). Hlm. 123

[15] Halfi Rahmi, "Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus.* Vol. 1 No.1 (2012). Hlm. 116

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

a. Siswa masih banyak yang kesulitan dalam mengerjakan soal matematika terkhusus yang berkaitan dengan perkalian.

b. Tidak ada motivasi di dalam diri siswa untuk menghafal dan mengingat perkalian.

c. 19 dari 25 siswa belum tuntas mengenai perkalian, sekitar 76% siswa belum tuntas perkalian dan 24 % siswa tuntas perkalian.

d. Guru belum menemukan strategi atau metode yang cocok agar siswa dapat menghafal dan mengingat perkalian 2 sampai dengan 10.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka peneliti membuat batasan masalah agar permasalahan dapat di bahas dan diperjelas untuk dapat diteliti di MIS Daarul Farah Kecamatan Tualang. Berikut batasan masalahnya: Fokus pada siswa kelas II, penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas II MI Daarul Farah. Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif dan tidak dibahas model pembelajaran lain. Pelajaran Matematika materi perkalian.

3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana model pembelajaran *kooperatif* melalui permainan Bingo dapat meningkatkan ketuntasan belajar matematika pada

materi perkalian?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan ketuntasan belajar matematika pada materi perkalian menggunakan model pembelajaran *kooperatif* melalui permainan Bingo.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran *kooperatif* melalui permainan Bingo dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Bagi Guru

   Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian, serta

sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di kelas.

2. Manfaat Bagi Siswa

   Model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep perkalian, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar matematika.

3. Manfaat Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan strategi pembelajaran di sekolah, serta mendukung pencapaian mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

4. Manfaat Bagi Peneliti Lain

   Penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis atau mengembangkan model pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dalam karya B. Santoso, *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk kelompok kecil, di mana siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang maksimal, baik secara individu maupun kelompok.[16]

Cooperative learning adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih antara sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.[17]

Davidson dan Kroll, seperti yang dikutip oleh Ahmad Ali, mendefinisikan *Cooperative Learning* sebagai kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan belajar, dimana siswa dalam kelompok kecil saling berbagi ide dan bekerja secara bersama-sama untuk menyelesaikan tugas akademik. Dengan demikian, *Cooperative Learning* merupakan metode pembelajaran yang berbasis pada kerja kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, metode ini juga

[16] B. Santoso, *Pembelajaran Kooperatif: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), hlm. 45.

[17] Ahmad Nilam Shofi. "*Peningkatan Prestasi Beajar Teknik Listrik Dasar Otomotif Melalui Metode Think Pair Share Pada Siswa SMK Negeri 1 Baureno Bojonegoro*". Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol.9 No.1.2020. Hal.33

digunakan untuk memecahkan soal dalam memahami suatu konsep, dengan didasari rasa tanggung jawab dan keyakinan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa bersifat komunikatif dan interaktif, dan berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil.[18]

Adapun pengertian kooperatif memiliki arti bahwa bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam sebuah kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti pengetahuan atau pelajaran. Karena berhubungan dengan proses belajar mengajar, maka istilah *Cooperative Learning* tersebut dapat diartikan dengan pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen and Kauchak menyatakan bahwa "pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok srategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama".[19]

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen (kemampuan siswa yang berbeda-beda baik rendah,

[18] Ahmad Ali, dkk. "Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Pemahaman, Keterampilan Sosial, Dan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan* Vol.1 No. 2. 2023. Hal.3.

[19] Nur Fatimah, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Drama di SMA Swasta Istiqlal Delitua". *Jurnal Pendidikan Agama dan Katolik*. Vol.1 No.4. 2024. Hal. 76

sedang maupun tinggi). Model ini menuntut siswa untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan terhadap materi untuk mencapai tujuan bersama.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut ada beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan:

1. *Think-Pair-Share*

   Penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memberikan siswa peluang untuk belajar secara individu sambil berkolaborasi, yang mendukung berlangsungnya proses pemindahan pengetahuan. Ini membuat suswa merasa lebih yakin dan berani dalam mengungkapkan pendapat mereka. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, komunikasi tidak hanya terjadi antara siswa dan guru, tetapi juga antar siswa satu dengan lainnya.[20]

2. Jigsaw

   Pembelajaran kooperatif dengan model jigsaw merupakan metode yang berlandaskan pada pembentukan kelompok belajar yang multifungsi. Siswa bekerja dalam kelompok awal untuk memahami bagian tertentu dari materi, dan kemudian bergabung dengan kelompok lain yang telah mempelajari bagian lain untuk

[20] Miti, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Borneo Journal of Biology Education* Vol.7 No.1. 2025. Hal.51

berbagi pengetahuan.[21]

3. *Numbered Heads Together*

Numbered Head Together adalah sebuah strategi pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan berbagi tanggung jawab untuk memahami dan memecahkan masalah. Setiap anggota kelompok diberi nomor, dan mereka bekerja sama untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Model ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi di antara siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Siswa dalam kelompok didefinisikan dengan nomor. Guru memberikan pertanyaan atau tugas dan siswa dengan nomor yang sesuai harus bekerja sama untuk memberikan jawaban yang benar.[22]

4. *Cooperative Script*

Cooperative Script adalah bekerjasama dalam membuat naskah tulisan tangan dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengintisarikan materi-materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Cooperative Script* ini diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya serta membangun kemampuan siswa untuk membaca dan menyusun

[21] Ahmad Subarna, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Think Pair Share dan Konfensional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran PAI Berdasarkan Asal Sekolah SMP dan Mts". *Al-Afkar: Journal of Islamic Studies* Vol.7 No.4. 2024. Hal.1603

[22] Luluk Mauli Diana. "Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika. Vol.9 No.2. 2023Hal.202.

rangkuman berdasarkan materi yang dibacanya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.[23]

5. *Reciprocal Teaching*

   Siswa mengambil alih fungsi guru sebagai pengajar, sedangkan guru berfungsi sebagai contoh atau teladan, penyedia kemudahan, dan pendamping yang memberikan sejumlah dukungan kepada siswa pada tahp-tahap awal pendidikan. Setelah itu, dukungan tersebut berkurang, memberi ruang bagi siswa untuk mengambil tanggungjawab yang lebih besar saat mereka sudah mampu melakukannya.[24]

6. *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

   Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 4–5 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi sekaligus membantu teman satu tim agar mencapai hasil belajar yang

[23] Ibid. Hal.177

[24] Barra Purnama Pradja, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol.2 No.2. 2020. Hal.161

optimal.[25]

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dari model pembelajaran kooperatif adalah dapat memotivasi peserta didik, memanfaatkan seluruh energy social peserta didik, saling mengambil tanggungjawab. Selain tujuan model pembelajaran diatas ada tujuan lain yaitu membantu peserta didik dalam belajar disetiap mata pelajaran baik dari keterampilan dasar sampai kebentuk pemecahan masalah. Menurut Slavin E berdasarkan penelitian yang dilakukannya dinyatakan bahwa tujuan penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Pendapat para ahli yang lain menurut Warsono & Hariyanto, tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu:[26]

a. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan prestasi belajar khususnya pada bidang akademik.
b. Meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik,
c. Meningkatkan rasa senang peserta didik pada pengalaman belajar,

---

[25] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021),hal. 116.

[26] Simbolon, Wilda Aprilia, et al. "Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)." *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)* 1.1 (2025). Hal. 25

d. Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi,
e. Mengembangkan keterampilan social peserta didik,
f. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik,
g. Membantu meningkatkan hubungan baik antara suku/ras.

d. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan signifikan dari metode pembelajaran lainnya. Perbedaan ini terutama mencerminkan penekanan pada kerja sama dalam proses pembelajaran. Tujuannya bukan hanya mengembangkan kemampuan akademik untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga menekankan unsur kerja sama dalam penguasaan materi. Kerja sama adalah unsur utama dalam pembelajaran kooperatif, dan inilah ciri-cirinya:[27]

1. Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran dimana semua anggota tim berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap siswa memperoleh pemahaman yang diperlukan. Semua anggota tim harus bersama-sama berusaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan pencapaian tim secara keseluruhan.
2. Konsep manajemen yang berlaku dalam pembelajaran kooperatif

[27] Ahmad Sofi, dkk. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar di SMPN 2 Teluk Jambe Timur". *Jurnal Tawadhu.* Vol.8 No.1. 2024. Hal.7.

mencakup empat fungsi utama: perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan pengendalian. Fungsi pelaksanaan menekankan pentingnya mengikuti rencana pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk langkah-langkah dan ketentuannya. Sementara fungsi perencanaan menggarisbawahi kebutuhan akan persiapan yang matang, termasuk penetapan tujuan pembelajaran, strategi pencapaiannya, dan sumber daya yang diperlukan.

3. Kemampuan untuk bekerja sama adalah faktor penting dalam pembelajaran kooperatif. Keberhasilan dalam kerja sama tim menjadi penentu keberhasilan pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, prinsip-prinsip kerja sama harus ditetapkan selama proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota tim harus memahami tugas dan tanggung jawabnya, serta memiliki kesadaran untuk membantu satu sama lain. Misalnya, siswa yang lebih kompeten dalam suatu bidang seharusnya membantu mereka yang mungkin menghadapi kesulitan.
4. Selanjutnya, keterampilan bekerja sama diperkuat melalui kegiatan dan aktivitas yang mendorong kolaborasi. Siswa harus didorong untuk berinteraksi dan melakukan komunikasi satu sama lain. Mereka juga perlu diberikan dukungan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam berkomunikasi, agar setiap siswa dapat menyampaikan ide, berpendapat, dan berkontribusi pada kesuksesan kelompok.

e. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

1. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai strategi pembelajaran termasuk:

a) Penguatan Kepercayaan Diri

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan untuk memiliki kepercayaan pada kemampuan mereka sendiri untuk belajar dari berbagai sumber dan rekan rekan sebaya, sehingga mereka tidak hanya mengandalkan guru.

b) Kemampuan Berbicara dan Membandingkan Konsep

Siswa belajar untuk berbicara tentang konsep dan gagasan, serta membandingkannya dengan apa yang dipahami oleh teman-teman mereka, yang membantu meningkatkan pemahaman.

c) Pengembangan Sikap Positif

Pembelajaran kooperatif membantu siswa untuk menghargai pandangan orang lain, menyadari bahwa mereka memiliki keterbatasan, dan menerima perbedaan.

d) Tanggung Jawab Individu

Setiap siswa diberi tanggung jawab yang lebih besar atas pembelajarannya sendiri.

e) Peningkatan Prestasi

Pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan prestasi

akademik dan juga keterampilan di luar akademik.

f) Peningkatan Kemampuan Menguji

Konsep Siswa memiliki peluang untuk menguji pemahaman mereka sendiri dan menerima umpan balik yang membantu dalam pemahaman lebih baik.[28]

2. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Kelemahan dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif meliputi beberapa aspek yang memerlukan solusi:

a) Salah satu prinsip utama pembelajaran kooperatif adalah "peer teaching," yang dapat menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam pemahaman konsep yang akan didiskusikan bersama dengan peserta didik lain.

b) Meyakinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menyampaikan materi kepada teman-teman mereka dapat sulit jika rasa percaya diri peserta didik rendah.

c) Pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik tentang nilai, kepribadian, dan perhatian peserta didik, yang seringkali memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengenalinya dalam kelompok tersebut.

d) Awal penerapan metode ini seringkali membutuhkan persiapan yang matang dan waktu yang cukup sebelum model pembelajaran ini dapat berjalan dengan lancar.

[28] *Ibid*,hal. 11

e) Menerapkan metode ini pada kelas yang besar dengan lebih dari 40 peserta didik bisa menjadi tantangan, tetapi dapat diatasi dengan menggunakan model team teaching.

f) Dalam pembelajaran kooperatif tentu saja memiliki kelemahan diantaranya tidak karena siswa yang heterogen dalam pembagian kelompok juga kadang menghadapi hambatan karena siswa suka memilih-milih teman sehingga dalam prosesnya juga membutuhkan waktu yang sangat lama dan guru juga kadang tidak bisa memastikan apakah anak paham betul semua siswa itu paham terhadap tugas yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran.[29]

2. Permainan Bingo Dalam Pembelajaran

a. Pengertian Permainan Bingo

Salah satu bentuk sarana pembelajaran adalah permainan. Menurut Prasetya pembelajaran berbasis permainan mengacu pada pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, dimana pembelajaran tersebut menggunakan permainan elektronik atau digital. Pembelajaran berbasis game mempengaruhi bimbingan belajar dan keterampilan belajar. Selain menyenangkan bagi peserta didik, permainan dapat membuat seseorang yang memainkannya menjadi mampu berpikir secara berbeda dibandingkan seseorang yang tidak diberi permainan, karena permainan menciptakan cara belajar mereka sendiri.[30]

[29] *Ibid,* hal.12

[30] Nofitsya Anastasya, dkk. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo

Dalam perencanaan pembelajaran, diperlukan upaya yang keras dan matang dalam merencanakan dan menyiapkan permainan yang dapat membantu anak berkembang dan berpikir kritis. Bingo adalah permainan kartu dengan susunan 5x5. Apabila siswa menemukan Jawaban yang benar disalah satu kotak kartu Bingo dan mengumpulkan lima titik untuk membuat baris horizontal, vertikal, atau diagonal akan berteriak "Bingo!" dan menerima poin. Kata atau angka yang disarankan guru dalam tabel telah dimodifikasi agar sesuai dengan persyaratan dan isi pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan Bingo ini menimbulkan persaingan antar kelompok dan akan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga menimbulkan keaktifan dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Berikut contoh kartu bingo yang dapat digunakan dalam pembelajaran :



Gambar 2.1 Kartu Bingo

b. Tahap Dalam Permainan Bingo

Adapun tahapan dalampermainan bingoadalah sebagai berikut:

1) Guru membuat sejumlah pertanyaan, sekitar 24-25 item, dengan

terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa". *Jurnal Ilmu Pendidikan.* Vol.6 No.2 (2024). Hal. 1774

jawaban singkat.

2) Pertanyaan dibagi menjadi lima kelompok oleh guru dan guru memberi label pada masing-masing kelompok dengan huruf B-I-N-G-O. Selain itu, sediakan kartu bingo bagisetiap siswa. Kartu tersebut harus menyerupai kartu bingo pada umumnya, dengan angka-angka yang tersebar di 24 kotak dalam matriks 5 × 5.
3) Kartu dibacakan oleh guru yang disesuaikan dengan angka yang telah dipilih. Jika siswa memiliki angka tersebut dan memberikan jawaban yang benar, siswadiperbolehkan untuk mengisi kotak tersebut.
4) Siswa dapat berteriak "Bingo" jika berhasil menjawab lima pertanyaan dengan benar dalam satu baris (baik vertikal, horizontal, atau diagonal). Permainan dapat dilanjutkan hingga semua 25 sel terisi.[31]

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Permainan Bingo

1. Kelebihan Permainan Bingo

Adapun kelebihan permainan bingo dalam pembelajaran, yaitu :

a) Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan.
b) Setiap siswa ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang rebut ataupun siswa yang keluar masuk kelas.

[31] Rosyida, Risma Hanifatur, et al. "Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif." *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan* . Vol. 3 No.1. 2025. Hal 223.

c) Permainan bingo dianggap sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan.

d) Lebih memotivasi siswa untuk pembelajaran aktif.

2. Kekurangan Permainan Bingo

Menurut Richardson adapun kekurangan penggunaan permainan bingo, yaitu :

a) Permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan siswa dan kecepatan siswa dalam menjawab.

b) Permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga bisa saja siswa tidak terkondisikan.[32]

3. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan dalam tingkat satuan pendidikan adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran dalam suatu satuan pendidikan untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan. Ketuntasan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor tersebut terdiri atas komponen-komponen masukan dalam pendidikan itu sendiri. Ssecara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi 2, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri peserta didik, diantaranya motivasi, sedangkan faktor yang mempengaruhi Ketuntasan Belajar yang datang dari luar peserta didik, diantaranya adalah metode pembelajaran, lingkungan keluarga dan

[32] Agus Malini, dkk. "Pengaruh Strategi Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa (Pada Mata Pelajaran PAI-BP) Kelas XI di SMAN Pintar Riau". Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS. Vol. 4 No. 2.(2020). Hal. 5

lingkungan sekolah.

Menurut Kotten guru merupakan satu-satunya komponen yang dapat merubah komponen-komponen lainnya. Seorang guru harus membuat strategi pembelajaran yang efektif. Strategi pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat dilihat dari metode pembelajaran yang diterapkannya. Metode pembelajaran juga dapat disebut sebagai alat dari perangkat dan cara dalam melaksanakan strategi belajar mengajar.

Lingkungan keluarga juga merupakan faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar peserta didik. Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama dalam membentuk kepribadian setiap individu. Oleh karena itu, keluarga adalah lingkungan pertama dan utama sebab sebelum anak mengenal sekolah atau lembaga pendidikan yang lain, segenap potensi yang dimiliki anak terbentuk dan sebagian dikembangkan di lingkup keluarga. Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan perkembangan potensi peserta didik. Namun pada kenyataannya masih banyak orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anak-anak mereka di rumah. Para orang tua menyerahkan sepenuhnya pendidikan anak-anak mereka pada sekolah.[33]

4. Perkalian

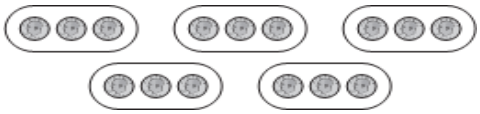
a. Pengertian Perkalian

Perkalian adalah materi dari pelajaran matematika yang dipelajari siswa Sekolah Dasar, perkalian merupakan penjumlahan berulang.

[33] Ferry J. N. Sumual. "Dampak Metode Pembelajaran Dari bagi Ketuntasan Belajar Siswa". *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen.* Vol. 1 No.2 (2021). Hlm. 125.

Sebagian siswa merasa sulit dengan materi perkalian, ada juga siswa yang hanya berbekal menghafal perkalian tanpa memahami konsep perkalian dengan baik. Sebelum memahami konsep perkalian, siswa harus memahami konsep penjumlahan lebih dahulu.

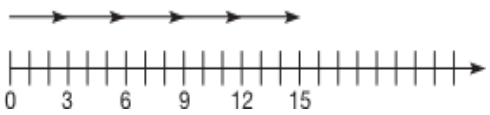
Pada hakikatnya perkalian pada dua buah bilangan bulat positif adalah penjumlahan yang berulang. Salah satu kasus sederhana yaitu, terdapat lima buah keranjang, dimana setiap keranjang terdapat 3 butir telur. Berapa banyak telur seluruhnya? Permasalahan tersebut dapat diilustrasikan seperti gambar di bawah ini.[34]



Gambar 2.2

Ilustrasi perkalian menggunakan himpunan

Berdasarkan gambar 8 di atas, jumlah seluruh telur adalah 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15, atau terdapat 5 kelompok dengan anggota masing-masing 3 dilambangkan dengan 5 x 3 = 15. Secara sederhana, dapat juga diilustrasikan pada garis bilangan seperti berikut ini. Gambar dibawah, menggambarkan 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15 atau 5 x 3 = 15.



Gambar 2.3

Ilustrasi menggunakan garis bilangan

[34] Kemendikbud . "*Modul Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar".* (2021). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hlm.27

Berdasarkan Kurikulum, baik Kurikulum KTSP 2006 maupun Kurikulum 2013, materi perkalian mulai diajarkan pada kelas II SD/MI. Ada tiga definisi mengenai pengertian perkalian:

a) Definisi 1: Penjumlahan berulang (Repeated Addition Approach) Jika a dan b adalah bilangan bulat dan a > 0, maka a x b = b + b +…. + b (sebanyak a suku). Jika a = 1, maka a x b = dan b disebut faktor.

b) Definisi 2: Susunan persegi Panjang (Rectangular Array Approach) Jika a dan b adalah bilangan asli, maka a dan b adalah banyak unsur/elemen didalam susunan persegi Panjang yang terdiri dari a baris dan b kolom.

c) Definisi 3: Hasil kali Product Cartesius (Cartesian Product Approach) Misalkan a dan b adalah bilangan asli. Jika a = n(A) dan b = n(B), maka a x b = n (A x B).[35]

b. Sifat-Sifat Perkalian

Adapun beberapa sifat perkalian bilangan bulat adalah sebagai berikut:[36]

1) Sifat Tertutup

Suatu operasi dikatakan *tertutup* pada suatu himpunan jika hasil operasi tersebut masih berada dalam himpunan yang sama. Jika a

[35] Nurwahida,dkk. "Pembelajaran Matematika pada Materi Perkalian di Sekolah Dasar dengan Berbantuan Alat Peraga". *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol.2 No.2. (2023). Hal. 144

[36] Kemendikbud. Hlm.29

dan b anggota himpunan bilangan bulat, maka $a \ x \ b$ juga anggota himpunan bilangan bulat. Bentuk umum $a \ x \ b$ dapat dinyatakan dengan ab.

Contoh :

- $3 \times 4 = 12 \rightarrow$ 12 adalah bilangan bulat
- $(-2) \times 5 = -10 \rightarrow -10$ adalah bilangan bulat
- $(-3) \times (-6) = 18 \rightarrow$ 18 adalah bilangan bulat

Karena hasilnya selalu bilangan bulat, maka perkalian bersifat tertutup pada bilangan bulat.

2) Sifat Komutatif

Sifat komutatif berarti hasil perkalian tidak berubah walaupun urutan bilangan ditukar. Jika $a \ dan \ b$ anggota bilangan bulat maka $axb = bxa$.

Contoh :

4x7 = 7x4 = 28

3) Sifat Asosiatif

Sifat asosiatif berarti cara mengelompokkan bilangan dalam perkalian tidak memengaruhi hasil. Jika a, b dan c anggota bilangan bulat, maka $(ab)x \ c = a \ x \ (bc)$

Contoh :

- $(2 \times 3) \times 4 = 6 \times 4 = 24$
- $2 \times (3 \times 4) = 2 \times 12 = 24$

4) Sifat Distributif

Sifat distributif menghubungkan operasi perkalian dengan penjumlahan. Jika a, b, c anggota himpunan bilangan bulat, maka a(b+c) = ab+ac.

Contoh :

3 (4 + 5) = ...

3 x 4 + 3 x 5 = ...

12 + 15 = 27

5) Memiliki Unsur Identitas

Unsur identitas dalam perkalian adalah bilangan yang jika dikalikan dengan bilangan lain tidak mengubah nilai bilangan tersebut. Pada bilangan bulat, unsur identitasnya adalah 1. Sehingga a × 1 = 1 × a untuk semua a anggota bilangan bulat.

B. Penelitian Relevan

Dibawah ini penulis sampaikan beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul yang akan peneliti teliti:

1. Penelitian Chika Setyorini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Selain itu, aktivitas guru meningkat sebesar 3,00% pada siklus I–II dan 3,00% pada siklus II–III, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat sebesar 4,00% pada siklus I–II dan 3,00% pada siklus II–III.[37] Persamaan penelitian Chika Setyorini dengan penelitian ini adalah sama-

[37] Chika Setyorini. Hal.7

sama menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Perbedaannya, penelitian Chika Setyorini menggunakan model kooperatif tipe STAD dengan media konkret dan mengukur hasil belajar pada ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Sementara itu, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo untuk meningkatkan ketuntasan belajar perkalian pada ranah kognitif siswa kelas II MIS Daarul Farah.

2. Penelitian Eni Wijayanti menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar matematika pada materi perkalian. Kerja sama siswa meningkat dari 71,5% menjadi 81,5%, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 78 menjadi 90 dengan ketuntasan belajar naik dari 71% menjadi 90%.[38] Persamaan penelitian Eni Wijayanti dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian serta mendorong keaktifan dan kerja sama siswa. Perbedaannya, penelitian Eni Wijayanti menggunakan model kooperatif tipe STAD, sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo untuk meningkatkan ketuntasan belajar perkalian siswa kelas II MIS Daarul Farah.

[38] Eni Wijayanti. "Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Melalui Model Cooperative Learning Tipe Stad bagi Siswa Kelas II SD Krapyak Wetan Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul." *Jurnal Citra Pendidikan*. Vol 1. No 3 (2021). Hal. 379.

3. Penelitian Mawardi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan penguasaan perkalian, hasil belajar, dan ketuntasan siswa melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.[39] Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkalian di sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian Mawardi menggunakan model *Make a Match*, sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo pada siswa kelas II MIS Daarul Farah.

Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti ulas adalah model pembelajaran yang digunakan sama. Bedanya peneliti sebelumnya menerapakan model pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda dengan peneliti, peneliti menggunakan media permainan bingo.

C. Kerangka Berfikir

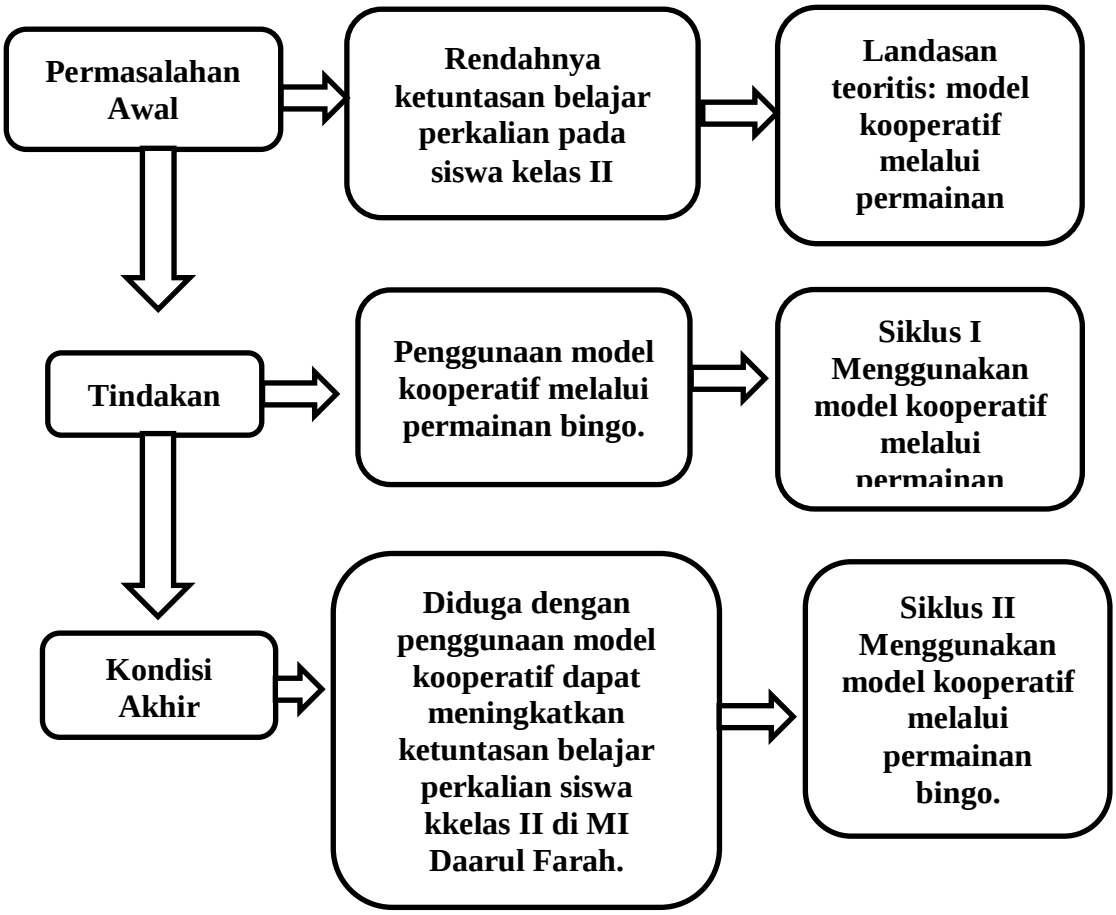
Kerangka berpikir dalam penelitian ini yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Melalui Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Perkalian Siswa Kelas II MI Daarul Farah. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik sangatlah penting. Interaksi ini seringkali muncul ketika peserta didik menghadapi permasalahan atau kesulitan dalam materi yang sedang dipelajari.[40]

---

[39] Nia Amalia, et al. "Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Perkalian Pada Siswa Kelas III SD." *Jurnal Psikososial dan Pendidikan* 2.1 (2026): 254

[40] Susanti,Ni Kaadek Sr. "Penerapan Model Pembelajaran Brainstorming dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas X.1 SMA Widiatmika Jimbaran Tahun Ajaran 2022/2023. (2023). Hal.. 33

Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kerja kelompok dan permainan edukatif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep perkalian. Kerangka berpikir ini menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo.



Gambar 2.4
Kerangka Berfikir

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan ukuran yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan telah tercapai. Indikator-indikator ini mungkin berbeda-beda pada situasi yang berbeda, namun secara umum mencakup beberapa aspek penting yang dapat diukur.

1. Indikator Kinerja Guru

Kinerja guru dalam penerapkan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator-indikator sebagai berikut.

a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
b. Guru memeriksa kehadiran siswa.
c. Guru menyiapkan kondisi kelas agar kondusif untuk belajar.
d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
e. Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai.
f. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
g. Guru menjelaskan materi perkalian dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
h. Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen.
i. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo.
j. Guru membagikan media atau kartu Bingo kepada setiap kelompok.

k. Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok berlangsung.
l. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.
m. Guru mengelola kelas sehingga suasana belajar tetap aktif, tertib, dan menyenangkan.
n. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.
o. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau siswa yang aktif.
p. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
q. Guru memberikan evaluasi berupa tes atau latihan.
r. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.
s. Guru menutup pembelajaran dengan doa.
t. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pelaksanaan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase keterlaksanaan minimal **80%** berdasarkan hasil observasi.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator-indikator sebagai berikut:

a. Siswa menjawab salam guru.dan mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai.
b. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
c. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
d. Siswa memperhatikan apersepsi yang diberikan guru.

e. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru.
f. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan.
g. Siswa memperhatikan penjelasan aturan permainan Bingo.
h. Siswa aktif berdiskusi dengan anggota kelompok.
i. Siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
j. Siswa aktif mengikuti permainan Bingo.
k. Siswa berani bertanya apabila mengalami kesulitan.
l. Siswa berani menjawab pertanyaan guru.
m. Siswa mengemukakan pendapat saat diskusi.
n. Siswa menghargai pendapat teman.
o. Siswa menunjukkan sikap disiplin selama pembelajaran.
p. Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
q. Siswa menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab.
r. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
s. Siswa mengerjakan evaluasi secara mandiri.
t. Siswa mengikuti refleksi pembelajaran.
u. Siswa mengikuti doa penutup dengan tertib.
v. Siswa menjawab salam penutup guru.

Aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila minimal **75%** siswa memperoleh kategori **baik** berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator-indikator sebagai berikut.

a. Siswa mengikuti kegiatan evaluasi atau tes hasil belajar pada akhir pembelajaran.
b. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal materi perkalian sesuai dengan kompetensi yang telah dipelajari.
c. Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai minimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu **68**.
d. Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal **80%** dari jumlah seluruh siswa memperoleh nilai **≥ 68**.
e. Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus dibandingkan dengan hasil pre-test (pra-siklus).
f. Terjadi penurunan jumlah siswa yang belum mencapai KKM pada setiap siklus pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan Bingo dinyatakan berhasil apabila indikator ketuntasan belajar secara individu dan klasikal telah tercapai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.