

ABSTRAK

Penerapan Metode Permainan Bingo dan Media Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika SDN Pandian V Tahun Pelajaran 2018/2019

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Permainan Bingo dan Media Kantong Bilangan

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pandian V kualitas hasil belajar siswa kelas IV masih di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan melalui metode permainan bingo dan media kantong bilangan.

Metode penelitian ini, menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data melalui data observasi dan tes. Pengumpulan data ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan untuk mengetahui kualitas hasil belajar digunakan lembar evaluasi/tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan dari ketuntasan secara klasikal. Pada pra siklus nilai rata-rata kelas 59,72 dengan tingkat ketuntasan 33,33%, pada siklus I nilai rata-rata kelas 68 dengan tingkat ketuntasan menjadi 55,56%, pada siklus II nilai rata-rata kelas 76,22 dengan tingkat ketuntasan menjadi 72,22%, dan pada siklus III nilai rata-rata kelas 83,83 dengan tingkat ketuntasan 100%.