

**IMPLEMENTASI *TREASURE BINGO* UNTUK MENINGKATKAN 4C
(*CRITICAL, CREATIVE, COLLABORATIVE, AND COMMUNICATIVE
THINKING SKILL*) PESERTA DIDIK SDN WONOAYU
KABUPATEN MALANG**

Selviska Pangestu¹, M. Mirza Abdillah Pratama²

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5, Malang 65145, Indonesia

²Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5, Malang 65145
Email : mirza.abdillah.ft@um.ac.id

Abstrak

Peserta didik dituntut untuk dapat memiliki berbagai kemampuan, di antaranya kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif dan cakap dalam menyelesaikan permasalahan. Tenaga pendidik di SDN Wonoayu masih menggunakan cara konvensional dengan berbagai kendala salah satunya minimnya jaringan internet yang dapat menghambat berkembangnya pendidikan di SDN Wonoayu. Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu model serta media pendidikan yang dapat memberikan kontribusi terhadap kemampuan 4C, namun juga interaktif salah satunya melalui permainan matematika yaitu Treasure Bingo. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan 4C (critical, creative, collaborative and communicative thinking skill) peserta didik SDN Wonoayu. Tahapan dari kegiatan pengabdian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner dan juga survey lapangan serta observasi langsung ke SDN Wonoayu. Kemudian dilanjutkan dengan persiapan media dan kebutuhan lain yang diperlukan saat pelaksanaan kegiatan. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Treasure Bingo dan yang terakhir adalah evaluasi. Ditemukan adanya perbedaan yang cukup signifikan terkait dengan motivasi belajar dan kemampuan 4C peserta didik saat sebelum dan pasca kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan hal tersebut ditunjukkan saat pembelajaran menggunakan media Treasure Bingo peserta didik sangat bersemangat dan antusias serta permainan Treasure Bingo ini dapat meningkatkan kemampuan 4C peserta didik SDN Wonoayu.

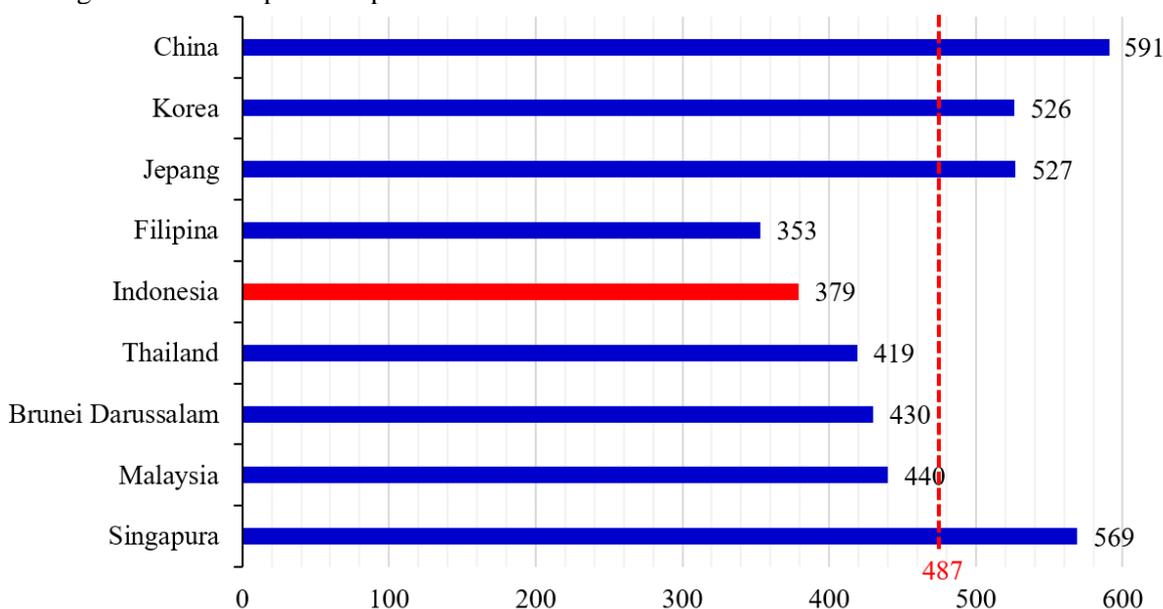
Kata kunci : permainan matematika, Treasure Bingo, 4C, SDN Wonoayu

1. PENDAHULUAN

Seorang pendidik wajib memiliki kemampuan untuk dapat menggunakan mulai dari pendekatan, model, metode sampai media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan dari kelas yang diampu sehingga dalam pembelajaran di kelas tersebut dapat lebih efisien dan efektif. Pembelajaran yang diterapkan dalam kelas harus sesuai dengan kurikulum yang telah dirancang sedemikian rupa dan memiliki tujuan untuk menuntut aktifitas dan kreativitas pendidik dan peserta didik sebagaimana yang sudah diprogramkan. Selain pendidik, peserta didik juga ikut andil dalam tanggung jawab kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga untuk meningkatkan kualitas pendidikan, peserta didik dituntut untuk dapat memiliki keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan berkomunikasi (*communication*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration*) serta keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*), atau yang biasa disebut dengan 4C (Septikasari, 2018).

Bentuk pendekatan yang diterapkan pada pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum 2013 di semua jenjang yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik) atau pendekatan kooperatif (Shoimin, 2014). Kendala yang dihadapi oleh pengajar saat menerapkan kurikulum 2013 sama dengan kurikulum sebelumnya, yaitu kurangnya minat belajar peserta didik (Kusumaningrum, 2017). Pendekatan pembelajaran saintifik merupakan pendekatan yang dirancang dengan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk dapat mengkonstruksi konsep, hukum maupun prinsip melalui tahapan-tahapan mengidentifikasi suatu permasalahan serta merumuskan masalah, merumuskan hipotesis dari permasalahan tersebut, mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai macam metode atau teknik, menganalisis serta memproses data yang dikumpulkan, menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan konsep, hukum maupun prinsip yang didapat (Huda, 2013). Sedangkan, pendekatan kooperatif (*cooperative Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang meminta peserta didik untuk bekerja secara berkelompok tetapi kedua pendekatan pembelajaran ini masih 'kurang' dalam implementasi di dunia pendidikan Indonesia, karena tidak hanya membutuhkan pendekatan yang sesuai, tetapi juga

membutuhkan model dan strategi pembelajaran yang sesuai (Gunawan, 2017). Permasalahan tersebut yang juga menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN Wonoayu dan juga berdasarkan hasil observasi di SDN Wonoayu, model yang digunakan guru terkesan monoton dan membuat peserta didik merasa bosan, ditambah dengan kebiasaan peserta didik yang suka bermain permainan di *smartphone* menyebabkan turunnya motivasi belajar peserta didik. Permasalahan tersebut juga didukung oleh pernyataan Churiyah (2020) bahwa keseharian generasi Z dan generasi alfa sangat lekat dengan *smartphone* mulai dari berbelanja, bermain, dan lainnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Latifah (2010), masalah pendidikan di Indonesia yang paling banyak muncul adalah masih banyak peserta didik yang takut bertanya, menyatakan pendapat, mencoba hal yang belum pernah dicontohkan oleh gurunya, dan hanya sebagian peserta didik yang mendominasi. Perilaku tersebut tidak menunjukkan perilaku peserta didik yang memiliki kemampuan 4C yang baik. Hal tersebut didukung oleh data statistic hasil PISA yang ditunjukkan pada Gambar 1. Berdasarkan data pada Kemdikbud (2019) dan Indonesia menempati urutan peringkat no 5 di asia tenggara peringkat 70 di dunia. Dapat dilihat dari hasil skor rata-rata PISA Indonesia mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487 bahwa Indonesia masih tergolong *low performance*. Sehingga salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengejar ketinggalan Indonesia dalam kemampuan peserta didiknya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan kemampuan 4C peserta didik.



Gambar 1. Hasil PISA 2018 (OECD, 2018)

Media yang tepat akan membantu agar penerapan dari model pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan 4C. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk pengantar informasi yang ingin disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung (Hidayat, 2019). Media yang cocok untuk digunakan untuk melatih kemampuan 4C peserta didik adalah media permainan (Sutama, 2020). Salah satu bentuk media permainan adalah permainan matematika *Treasure Bingo*. Permainan *Treasure Bingo* adalah permainan inovasi hasil penggabungan model pembelajaran STAD, yaitu permainan *Treasure Hunt* dan permainan *Bingo*. Pemilihan model pembelajaran STAD dikarenakan model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Slavin, 2010) merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif yang cukup sederhana, dan cocok untuk digunakan oleh guru yang dapat dikatakan masih baru mulai menggunakan bentuk pembelajaran dengan pendekatan tipe kooperatif. Lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif dengan model STAD, yaitu: (1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran serta kebutuhan lainnya yang diperlukan saat pembelajaran; (2) Membagi peserta didik dalam kelompok kooperatif; (3) Tes dan kuis (evaluasi peserta didik); (4) Skor peningkatan individual; dan (5) Pengakuan kelompok (Slavin, 2010). Metode ini juga akan melatih peserta didik SD Desa Wonoayu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat di mana hal tersebut merupakan bagian dari kemampuan 4C, yaitu berpikir kritis dan komunikatif. Keuntungan lain dari metode ini adalah penerapan STAD yang dimainkan secara kelompok juga akan melatih kemampuan kerjasama peserta didik.

Permainan *bingo* dipilih karena permainan ini mengharapkan peserta didik untuk menciptakan strategi di mana hal tersebut dapat melatih berpikir kritis serta kreatif peserta didik dalam membuat strategi. Hal itu didukung oleh penelitian Rahayu (2016) yang menyatakan dengan menggunakan permainan *bingo mathematics* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi pada penelitian tersebut peserta didik diarahkan untuk mengerjakan permasalahan secara individu sehingga kemampuan kolaboratif serta komunikatif peserta didik kurang terbentuk. Kemudian, tim pengabdian mencoba untuk menutupi kekurangan tersebut dengan mengembangkan permainan bingo yang dipadukan dengan permainan *Treasure Hunt*. Permainan *Treasure Hunt* dipilih untuk membuat suasana menjadi lebih interaktif dan menarik. Pola permainannya adalah kelompok peserta didik diminta untuk mencari harta karun yang sudah disembunyikan dan menyelesaikan setiap masalah di dalam harta karun tersebut secara berkelompok di mana masalah tersebut harus diselesaikan dengan rentang waktu tertentu, hal ini akan mendorong beberapa kemampuan 4C yaitu sikap kreatif dan kolaboratif peserta didik untuk menyelesaikan setiap permasalahan secara cerdas.

Melihat permasalahan tersebut, tim pengabdian Universitas Negeri Malang bermaksud untuk mengaplikasikan permainan *Treasure Bingo* pada peserta didik di SDN Wonoayu untuk meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan keterampilan 4C peserta didik SDN Wonoayu,

2. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam implementasi pengembangan permainan matematika *Treasure Bingo* yakni diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, kemudian disusul dengan mempersiapkan media penunjang, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan (pembelajaran), dan yang terakhir evaluasi. Diagram alir dari tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alir Metode Pelaksanaan

2.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, tim pengabdian kepada masyarakat mengunjungi sasaran kegiatan untuk melakukan survei lapangan, observasi langsung, serta melakukan wawancara ke sasaran kegiatan pengabdian tepatnya peserta didik SDN Wonoayu dan juga kepala SDN Desa Wonoayu dan beberapa guru yang mengajar di SDN Wonoayu. Tim pengabdian kepada masyarakat juga menyebarkan kuesioner untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap fenomena pendidikan yang terjadi di SDN Wonoayu. Tipe angket yang tim pengabdian buat adalah tipe angket tertutup, dengan menggunakan skala Guttman dengan bentuk opsi jawaban setuju (S), dan tidak setuju (TS), Kuesioner Pra-Kegiatan akan dibuat dengan indikator sebagai berikut :a) Motivasi belajar, b) Berpikir kritis, c) Berpikir kreatif, d) Kemampuan kolaboratif, dan e) Kemampuan komunikatif peserta didik.

Dari analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui Gambaran umum tentang:

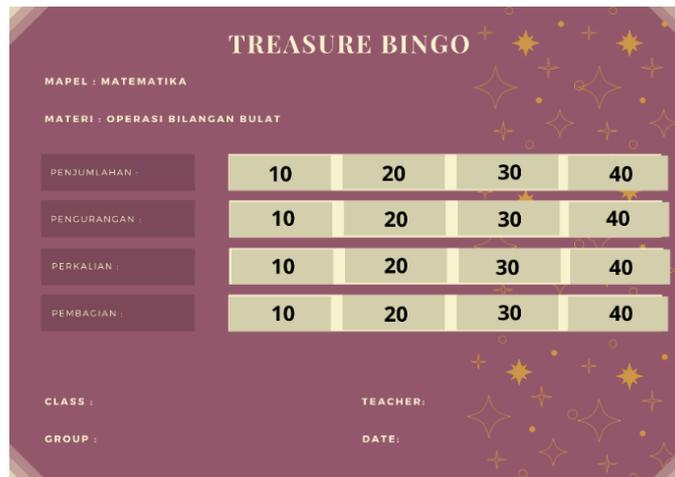
- Kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung dapat dikatakan tidak kondusif ,
- Motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung sangat kurang,
- Model serta media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, dan
- Terdapat kendala yaitu minimnya jaringan yang menyebabkan terhambatnya perkembangan model serta media pembelajaran

Dari gambaran umum yang diperoleh tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat mencoba mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya yaitu dengan menerapkan model serta media pembelajaran berupa permainan yaitu permainan *Treasure Bingo*.

2.2. Mempersiapkan Media Penunjang

Sebelum pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa hal yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan, antara lain :

- Membuat Desain papan permainan *Treasure Bingo*, yang ditunjukkan pada Gambar 3;



Gambar 3. Contoh Desain Papan *Treasure Bingo*

- b. Membuat Desain kartu permasalahan *Treasure*, yang ditunjukkan pada Gambar 4;



Gambar 4. Contoh Desain Kartu *Treasure*

- c. Menyusun buku permainan *Treasure Bingo*, yang ditunjukkan pada Gambar 5;

Setelah menyusun media-media tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan analisis pustaka yang mendukung pengembangan media yang dilakukan oleh tim pengabdian melalui media daring atau media online. Media yang telah dikembangkan pada tahap pertama kemudian akan divalidasi. Validasi dilakukan dua tahap (validasi tahap pertama yaitu validasi ahli yang mana bertujuan untuk mengecek produk awal media yang digunakan kemudian validasi tahap kedua yang bertujuan untuk perbaikan media). Pada validasi tahap pertama terdapat subjek penelitian yaitu 2 (dua) orang ahli sebagai validator dari Universitas Negeri Malang, yang terdiri atas 2 orang anggota tim pengabdian kepada masyarakat, serta 10 (sepuluh) peserta didik kelas IV SDN Wonoayu. Validasi ahli digunakan untuk melihat pengaruh media dan untuk memastikan aspek materi serta desain media yang digunakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Setelah melakukan validasi tahap kedua untuk perbaikan media, semua media yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan dicetak guna memudahkan peserta didik untuk menggunakan media tersebut.



Gambar 5. Screenshot Isi Buku *Treasure Bingo*

2.3. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, tim pengabdian menerapkan permainan *Treasure Bingo* sesuai dengan aturan dan ketentuan dengan rangkaian seperti yang diperlihatkan pada Tabel 1. Pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Bingo* ini lebih mengarah pada substansi terkait permasalahan pokok untuk penguatan pemahaman konsep peserta didik serta melatih kemampuan 4C peserta didik SDN Wonoayu.

Tabel 1. Tabel Rincian Kegiatan

Kegiatan	Durasi
Pembukaan dan melakukan doa Pra-Kegiatan.	10 menit
Penjelasan kembali mengenai informasi tentang materi “Operasi Bilangan Bulat” yang sudah dipelajari.	15 menit
Penjelasan mengenai permainan <i>Treasure Bingo</i> serta aturan permainannya.	15 menit
Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan media permainan <i>Treasure Bingo</i> .	30 menit
Pengumuman pemenang serta penyerahan hadiah.	5 menit
Menutup kegiatan pengabdian dengan doa.	5 menit

2.4. Evaluasi

Evaluasi hasil pengamatan serta penerapan permainan matematika *Treasure Bingo* dilakukan untuk mengkaji hasil perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pada setiap kegiatan. Refleksi dilakukan untuk menganalisis berhasil atau tidaknya hasil tindakan yang telah dilakukan, dan jika belum maka akan diberikan alternatif lain yang berupa tambahan aturan dari permainan tersebut. Proses ini mencakup mengumpulkan, mengolah dan menyajikan informasi yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan saat tindakan. Evaluasi dilakukan sebagai upaya memastikan tingkat keberhasilan serta pencapaian tujuan tindakan tersebut. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti guna menyusun jawaban terhadap tindakan yang telah dilaksanakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

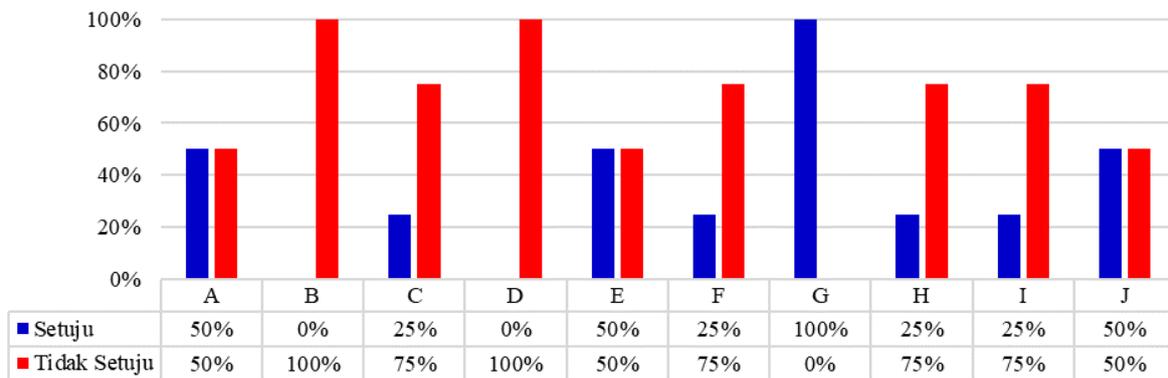
3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Balai Desa Wonoayu pada hari Minggu, 19 Juli 2021 (Gambar 6). Kegiatan diikuti oleh 10 (sepuluh) siswa SD. Kegiatan diawali dengan pengisian kuesioner pra-kegiatan yang akan dievaluasi selanjutnya. Hasil kuesioner pra-kegiatan ditunjukkan pada Gambar 7. Pengabdian ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di SDN Wonoayu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Keberhasilan program diindikasikan dengan meningkatnya kemampuan 4C (*Critical, Creative, Collaborative and Communicative Thinking*) peserta didik. Menurut Hikmah (2016), dengan menggunakan media permainan edukatif pada pembelajaran matematika yang sesuai dengan materi yang ingin diberikan, hal ini dapat membantu mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Begitu pula Wasilah (2012) menjelaskan bahwa dengan menggunakan

permainan kartu: 1) Peserta didik mudah untuk beradaptasi dengan permainan yang diterapkan sebagai model pembelajaran, 2) Peserta didik memperhatikan informasi yang disampaikan guru dengan seksama, 3) Peserta didik aktif dalam memberi respon dari pertanyaan maupun permasalahan yang diberikan guru, dan 4) Peserta didik di setiap kelompok dapat menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya dengan cukup baik.



Gambar 6. Pengisian Kuesioner Pra-Kegiatan



Gambar 7. Hasil Kuesioner Pra-Kegiatan

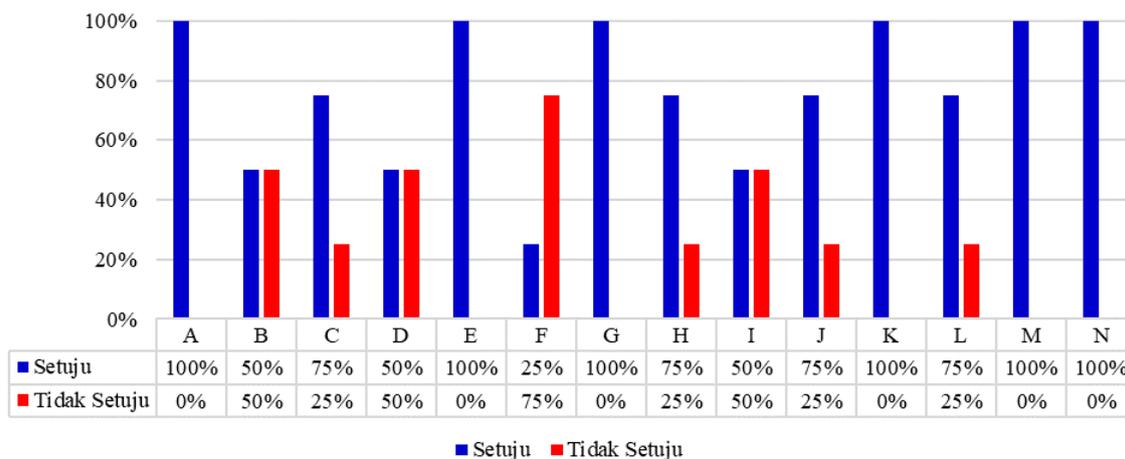
Tabel 2. Indikator Kuesioner Pra-Kegiatan

Kode	Keterangan
A	Mendengarkan dengan seksama saat guru menjelaskan
B	Bertanya jika ada soal atau informasi yang kurang dipahami
C	Tidak lagi takut salah saat ingin menjawab soal
D	Suka mengerjakan soal matematika
E	Lebih suka mengerjakan soal daripada harus mendengarkan guru menjelaskan materi
F	Mencatat penjelasan guru menggunakan bahasa sendiri.
G	Menghormati teman yang berbeda suku, ras, dan agama..
H	Berani mengungkapkan pendapat
I	Dapat memberikan pendapat yang berbeda saat merasa pendapat teman sekelompoknya kurang tepat
J	Dapat menerima kesepakatan bersama yang berbeda dengan pendapat awal

Peserta didik sangat antusias dan berperan aktif saat pembelajaran dengan media Permainan *Treasure Bingo* berlangsung hal tersebut dapat dilihat dari sikap peserta didik yang semangat dalam mengisi media Papan *Treasure Bingo* dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan untuk dapat memenangkan permainan (Gambar 8). Kegiatan diakhiri dengan pengisian kuesioner Pasca Kegiatan (Gambar 9) untuk mengetahui tingkat keberhasilan Permainan *Treasure Bingo* untuk meningkatkan kemampuan 4C peserta didik serta mengukur menariknya Permainan *Treasure Bingo* sebagai media penguatan materi peserta didik SDN Wonoayu. Kemudian pelaksanaan kegiatan ini ditutup dengan kegiatan evaluasi. Pada tahap ini, tim pengabdian mengulas kembali apa yang telah tim pengabdian laksanakan, kendala dalam pelaksanaan serta tindak lanjut untuk kegiatan selanjutnya.



Gambar 8. Penjelasan Aturan Permainan *Treasure Bingo*



Gambar 9. Hasil Kuesioner Pasca Kegiatan

Tabel 3. Indikator Kuesioner Pasca Kegiatan

Kode	Keterangan
A	Mendengarkan dengan seksama saat guru menjelaskan mengenai aturan permainan <i>Treasure Bingo</i>
B	Bertanya jika ada soal atau informasi yang kurang dipahami pada saat bermain <i>Treasure Bingo</i> .
C	Tidak lagi takut salah saat menjawab soal yang ada di permainan <i>Treasure Bingo</i> .
D	Suka mengerjakan soal matematika yang ada di permainan <i>Treasure Bingo</i> .
E	Lebih suka mengerjakan soal di permainan <i>Treasure Bingo</i> daripada harus mendengarkan guru menjelaskan materi
F	Mencatat penjelasan guru menggunakan bahasa sendiri.
G	Menghormati teman yang berbeda suku, ras, dan agama
H	Berani mengungkapkan pendapat saat bermain <i>Treasure Bingo</i>
I	Dapat memberikan pendapat yang berbeda saat merasa pendapat teman sekelompoknya kurang tepat saat bermain <i>Treasure Bingo</i>
J	Dapat menerima kesepakatan bersama yang berbeda dengan pendapat awal saat bermain <i>Treasure Bingo</i> .
K	Tampilan dari permainan <i>Treasure Bingo</i> cukup menarik.
L	Aturan permainan dari permainan <i>Treasure Bingo</i> cukup mudah dimengerti.
M	Bermain dengan semangat saat bermain <i>Treasure bingo</i>
N	Bermain permainan <i>Treasure Bingo</i> sangat menyenangkan.

3.2. Analisis Hasil Kuesioner

Kuesioner yang digunakan pada kegiatan pengabdian terdiri dari 5 indikator yaitu: a) Motivasi belajar, b) Berpikir kritis, c) Berpikir kreatif, d) Kemampuan kolaboratif, dan e) Kemampuan komunikatif peserta didik. Berikut penjabaran dari masing-masing indikator yang tercantum dalam kuesioner:

a. Motivasi belajar peserta didik

Motivasi belajar peserta didik adalah hal yang krusial, dikarenakan motivasi dapat membentuk seberapa besar minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar juga dapat digunakan untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik akan mempelajari sesuatu dari sebuah kegiatan pembelajaran, atau seberapa banyak peserta didik yang mampu menerima informasi yang disajikan kepada mereka. Terdapat 50% peserta didik yang menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang membosankan. Peserta didik tidak fokus mengikuti pembelajaran sehingga materi yang dipaparkan kurang dipahami dengan baik. Menurut Robandi (2020), pembelajaran secara daring dapat berdampak buruk, yaitu motivasi belajar peserta didik akan menurun. Namun pernyataan ini berubah pasca kegiatan berlangsung. Peserta didik jauh lebih termotivasi saat pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Treasure Bingo*. Hal tersebut ditunjukkan dengan 100% peserta didik mendengarkan dengan seksama saat tim pengabdian memaparkan aturan serta permasalahan dari permainan *Treasure Bingo*. Selanjutnya, ditemukan fakta lainnya bahwa semua peserta didik merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang problematis, tetapi dengan bantuan permainan *Treasure Bingo*, pernyataan tersebut berkurang menjadi 50% sehingga setelah penerapan permainan *Treasure Bingo* ini 50% peserta didik sudah tidak merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit atau problematik.

b. Berpikir kritis peserta didik

Kemampuan berpikir kritis penting untuk diketahui mengingat berpikir kritis dapat membuat peserta didik mengidentifikasi masalah secara keseluruhan dan teliti, dapat mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah, dapat menyusun serta mengelola sejumlah alternatif pemecahan masalah, dapat membuat kesimpulan dari beberapa alternatif pemecahan masalah, dapat mengungkapkan pendapat dengan berdasarkan informasi atau data yang akurat. Berdasarkan Gambar 7 dan 9, terdapat perbedaan hasil kuesioner sebelum dengan pasca kegiatan. Saat pra-kegiatan, tidak terdapat peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan saat di kelas, namun saat penerapan permainan *Treasure Bingo* terdapat 50% peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan saat pembelajaran dimulai. Bertanya merupakan komponen penting untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Guntur, 2019). Fakta lainnya yang ditemukan di kuesioner, yaitu terdapat 25% yang berani untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh guru. Setelah penerapan permainan *Treasure Bingo*, ditemukan 75% peserta didik yang berani untuk menjawab semua pertanyaan serta permasalahan yang diberikan oleh tim pengabdian.

c. Berpikir kreatif peserta didik

Indikator yang ketiga adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berpikir kreatif dapat membuat peserta didik menggunakan informasi-informasi yang dimilikinya untuk memunculkan gagasan-gagasan, menciptakan produk, atau proses baru, menciptakan sebuah karya atau gagasan sebagai bentuk ekspresi personal atau kelompok, menggunakan suatu strategi guna mengeksplorasi masalah atau isu yang kompleks, dan memperkirakan dan menghitung berbagai kemungkinan yang dapat terjadi (Hidayah, 2019). Dari kuesioner, diperoleh fakta bahwa peserta didik lebih suka untuk mengerjakan sebuah soal daripada harus mendengarkan pemaparan materi dari guru. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Walaupun demikian, peserta didik masih kurang dapat menulis catatan dengan bahasa sendiri, di mana hal tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif.

d. Kemampuan kolaboratif peserta didik

Indikator keempat yang tercantum dalam kuesioner adalah kemampuan kolaboratif peserta didik. Saat pra-kegiatan, hanya terdapat 50% peserta didik yang dapat menerima pendapat temannya yang berbeda dan yang dapat menerima kesepakatan bersama meskipun pendapat tersebut berbeda dengan pendapatnya. Tetapi saat dilaksanakannya permainan *Treasure Bingo*, keadaan berubah menjadi terdapat 75% peserta didik yang dapat menerima pendapat temannya yang berbeda dan peserta didik yang dapat menerima kesepakatan bersama meskipun pendapat tersebut berbeda dengan pendapatnya

e. Kemampuan komunikatif peserta didik.

Indikator terakhir yang tercantum dalam kuesioner adalah kemampuan komunikatif peserta didik. Menurut Puspitasari (2019), kemampuan komunikatif sangat berpengaruh pada masalah kepercayaan diri dan juga relasi sosial. Kemampuan komunikatif peserta didik meningkat saat melakukan

penerapan permainan *Treasure Bingo*. Saat pra-kegiatan, terdapat 25% peserta didik yang berani mengungkapkan pendapatnya serta memaparkan hasil temuannya di depan umum; dan 25% peserta didik yang dapat memberikan pendapat yang berbeda saat merasa pendapat teman sekelompoknya kurang tepat. Pasca kegiatan, data menunjukkan 75% peserta didik berani mengungkapkan pendapatnya serta memaparkan hasil temuannya di depan umum; dan 50% peserta didik dapat memberikan pendapat yang berbeda saat merasa pendapat teman sekelompoknya kurang tepat.

Selain itu dalam kuesioner pasca kegiatan, juga terdapat indikator tambahan mengenai permainan *Treasure Bingo* yang diterapkan, di mana hampir seluruh peserta didik menyatakan bahwa permainan *Treasure Bingo* ini menarik, mudah dipahami serta menyenangkan untuk dimainkan sambil belajar.

3.3. Kendala Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan penerapan pengembangan permainan *Treasure Bingo* berlangsung dengan lancar, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi tim pengabdian saat kegiatan berlangsung, yakni:

1. adanya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) sehingga tim pengabdian Universitas Negeri Malang tidak dapat melaksanakan program pengabdian ini di SDN Wonoayu dikarenakan pembelajaran di SDN Wonoayu dilakukan secara daring. Tim pengabdian berinisiatif mengumpulkan peserta didik SDN Wonoayu di Balai Desa sebagai alternatif.
2. Minimnya jaringan internet di Desa Wonoayu yang menyebabkan tim pengabdian tidak dapat memaparkan mediana dengan lebih maksimal dengan integrasi jaringan internet.
3. LCD atau proyektor tidak tersedia, sehingga tim pengabdian tidak dapat memaparkan substansi media pembelajaran permainan *Treasure Bingo* dengan maksimal. Tim pengabdian akhirnya memaparkan media dengan narasi dengan lisan, simulasi, dan contoh praktik.

4. SIMPULAN

Penerapan *Treasure Bingo* merupakan salah satu penyelesaian masalah yang dapat membantu peserta didik sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi belajar dan juga meningkatkan kemampuan 4C (*Critical, Creative, Collaborative, and Communicative Thinking*). Pembelajaran menggunakan media permainan juga merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik SDN Wonoayu. Hal tersebut menjadi salah satu pendukung agar minat peserta didik SDN Wonoayu terhadap pembelajaran dapat meningkat dan juga dapat menjadi salah satu solusi bagi guru SDN Wonoayu sebagai salah satu referensi media serta model pembelajaran yang dapat diterapkan di SDN Wonoayu guna memenuhi tuntutan tujuan pembelajaran di era 4.0. Tingkat keberhasilan dari penerapan permainan *Treasure Bingo* ini cukup tinggi, hal tersebut dapat dilihat dari hasil mengkaji kuesioner sebelum dan juga sesudah adanya penerapan pengembangan permainan *Treasure Bingo* di mana kelima indikator memperlihatkan hasil yang cukup signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Desa Wonoayu, Kepala SDN Wonoayu, Guru SDN Wonoayu, serta Peserta didik SDN Wonoayu, Kecamatan Wajak, atas kesediaannya berpartisipasi aktif dan atas nasihat serta saran yang telah diberikan untuk kegiatan pengabdian ini agar dapat berjalan dengan lancar, tidak lupa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Negeri Malang yang telah memberikan kami kesempatan untuk dapat menjalankan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Churiyah, M. dkk. (2020). Mobile Learning Application Berbasis Android : Peran Guru dalam Pembelajaran Peserta Didik Gen Z dan Alfa. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(4) : 283-295.
- Gunawan, I. dkk. (2017). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1) : 37-47.
- Guntur, M. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif, Kritis, dan Komunikasi Matematika Peserta didik dalam Academic-Constructive Controversy (AC). *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 3(1). 386-391.
- Hidayah, N. dkk. (2019). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pengambilan Keputusan Karir Peserta didik SMA. *Abdimas Pedagogi*, 2(2) : 109-116.
- Hidayat, W N. dkk. 2019. Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2) : 93-103.
- Hikmah, W. (2016). Penerapan Permainan Edukatif pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Nu Darul Abror Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 234-244.
- Kusumaningrum, D. E. dkk. (2017). Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1) : 16-21.
- Latifah, S. (2010). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X Pada Materi Gelombang. *FTK IAIN Raden Intan Lampung*. 3(1). 100-101.
- Puspitasari, D. H. dkk. (2019). Psikoedukasi Membangun Komunikasi Efektif dalam Menghadapi Remaja. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2) : 104-111.
- Rahayu, P. (2016). Implementasi Dan Pengembangan Model Permainan Funtastic “Ganbatte Dan Bingo Matematik” Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Peserta didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2) : 15-23.
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2).
- Shoimin, A. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 3(2).23-24
- Slavin. (2010). Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan.*, 1(1). 330-333.
- Sutama, I. W. dkk. 2020. Pengembangan Aktivitas Bermain Pemicu Kecakapan Berpikir Tingkat Tinggi Anak bagi Guru TK Kecamatan Klojen Kota Malang. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(1) : 27-39.
- Wasilah, E. B. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu. 1(1): 82-90