

Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2

Nursamsinah¹, Intan Dwi Hastuti², Syafruddin Muhdar³, Nanang Rahman⁴, Sukron Fujiaturrahman⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

nursamsinah60@gmail.com¹, intandwihastuti88@gmail.com², syafruddinmuhdar@gmail.com³,

nangrh87@gmail.com⁴, sukronfu27@gmail.com⁵

Kata Kunci:

Hasil belajar matematika;
Metode permainan *bingo*.

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan Bingo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 SubTema 2. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen Design yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji penelitian yang dilakukan menggunakan uji t sampel bebas (independent samples t test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan Bingo dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 40.50, setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan bingo nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 89.50, sedangkan nilai rata-rata pretest kelompok kontrol 44.80 dan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 67.20. Dari hitung nilai rata-rata tersebut, hasil tes kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 49% sedangkan hasil tes kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 23%. Setelah diketahui adanya perbedaan dari hasil belajar matematika siswa dari masing-masing kelas maka peneliti menganalisis hipotesis yaitu dengan menggunakan program SPSS 20.0 for windows dan diperoleh nilai thitung \geq ttabel yaitu $8.901 \geq 2.021$, dan nilai sig $\leq 0,05$ yaitu $0,000 \leq 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya pengaruh metode permainan bingo terhadap hasil belajar matematika siswa memiliki pengaruh.

Keywords:

Mathematics learning outcomes;
Bingo game method.

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of the Bingo game method on the mathematics learning outcomes of third grade students in Elementary School Theme 5 Sub Theme 2. This study used a Quasi Experimental Design, namely a design that has a control group, but cannot fully function to control external variables that affect the implementation of the experiment. This research uses Nonequivalent Control Group Design. In this design there are two groups, namely the experimental group and the control group. The research test was conducted using a free sample t test (independent samples t test). The results of the study show that the use of the Bingo game method can help students understand learning mathematics. Based on the results of the study, it was concluded that the average pretest of the experimental group was 40.50. After being given treatment with the bingo game method, the average posttest value of the experimental group increased to 89.50, while the average pretest value of the control group was 44.80 and the average posttest value of the control group increased to 67.20. From calculating the average value, the experimental group's test results increased by 49% while the control group's test results increased by 23%. After it was known that there were differences in the results of students' mathematics learning from each class, the researcher analyzed the hypothesis by using the SPSS 20.0 for windows program and obtained the $t_{count} \geq t_{table}$, namely $8,901 \geq 2.021$, and the sig value ≤ 0.05 , namely $0.000 \leq 0.05$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the influence of the bingo game method on student mathematics learning outcomes has an influence.

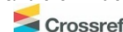
Article History:

Received : 28-07-2023

Online : 16-08-2023



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Permainan *bingo* merupakan upaya guru untuk memecahkan masalah yang timbul dikelas (Hastuti, Mariyati, et al., 2020). Kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui permainan *bingo* menunjukkan bahwa siswa itu memiliki kemampuan tinggi, siswa dengan kemampuan sedang, ataupun siswa dengan kemampuan rendah dapat meningkatkan hasil belajarnya (Silaen et al., 2022). Disamping itu pembelajaran dengan permainan *Bingo* juga dapat meningkatkan antusias dan keaktifan siswa. Hasil belajar siswa dapat terlihat dari hasil tes sebelum diterapkannya permainan *bingo* dan setelah diterapkannya permainan *bingo* (Hanida et al., 2016).

Sari et al., (2019), Permainan *bingo* modern merupakan permainan lotere dari orang Italia yang biasa disebut sebagai *Lo Giuocodel Lotto d'Italia*. Permainan *bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan *bingo* dapat aktivitas kolaborasi (Oktaviani et al., 2019). Siswa berpartisipasi dalam kelompok akan aktif terlibat dalam pembelajaran, menguatkan pemahamann siswa, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk mengenali kelebihan dan kekurangan dari materi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa (Rahmawati, 2023).

Belajar merupakan aktivitas peserta didik untuk menguasai kompetensi sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Safitri & Marlina, 2020). Oleh karena itu startegi pembelajaran harus dapat mendorong peserta didik untuk aktif secara fisik dan mental (Hastuti, Surahmat, et al., 2020). Aktivitas belajar diwujudkan dalam bentuk rumusan pengalaman belajar peserta didik yang difasilitasi oleh pendidik (Sriyati, 2021). Aktivitas dan pengalaman belajar tergantung pula pada jenis dan tingkat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Sutarto et al., 2021). Agar guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, maka pengetahuan awal peserta didik merupakan unsur lain yang harus dipertimbangkan dalam perancangan strategi pembelajaran (Sutarto et al., 2020)

Adapun menurut Nurila, (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika (Pangestu & Pratama, 2022). Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Yuli, 2019). Sedangkan menurut (Satriyanis, 2022). Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Dewi et al., 2019).

Dengan menerapkan metode permainan *bingo* diharapkan siswa menjadi aktif berpartisipasi (Hastuti et al., 2022), tidak hanya sebagian siswa tetapi semua siswa yang hadir pembelajaran. Selain itu diharapkan agar komunikasi siswa dengan siswa lain dan guru dapat terjalin dengan baik sehingga pesan yang disampaikan guru sama dengan pesan yang diterima siswa (Handayani & Rochmahwati, 2020). Adapun tingkat kesuksesan yang dimiliki oleh penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Ashara & Khoiriyah, (2020) dengan judul "Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani adalah untuk melihat rendahnya hasil belajar matematika siswa, yang menurut sebagian siswa, matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami sehingga aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika menurun.

Hasil analisis penelitian mengungkapkan bahwa hasil persentase pretest siswa dari hasil belajar siswa adalah sebesar 51,13% sedangkan hasil posttest siswa setelah dirawat dengan permainan bingo persentase hasil belajar siswa menjadi 72,66%. Pembelajaran aktif dengan metode permainan *bingo* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran, lebih mampu bekerja dengan teman-teman lain, suasana kelas lebih hidup dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Halifah, 2019). Berdasarkan dari uraian di atas peneliti ingin melakukan suatu penelitian kuantitatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SDN 35 Ampenan. Adapun judul penelitian ini yaitu “Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IIIA di SDN berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB SDN berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu : variabel bebas yaitu metode permainan bingo dan Variabel terikat ialah hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, test dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan uji instrument, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap penggunaan metode permainan *Bingo* ditinjau dari hasil belajar siswa kelas III pada materi pecahan. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi untuk mengetahui keterlaksanaan metode permainan *Bingo* dan tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan yang berbentuk soal esay.

1. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas butir soal digunakan untuk mengukur suatu instrument yang hendak digunakan dalam penelitian Validitas butir soal dahulu diuji ahli untuk dikoreksi kesesuaian kalimat kisi-kisi instrument terhadap tiap butir soal serta kesesuaian kalimat pada soal agar dapat dipahami oleh siswa saat menjawab soal. Selanjutnya dilakukan uji lapangan untuk mengetahui instrument tersebut layak digunakan atau tidak dalam penelitian. Soal-soal esay yang digunakan dalam penelitian ini diuji kepada 25 siswa pada kelas III di SDN 2 Badrain dengan menggunakan rumus *produc moment* yang dianalisis dengan SPSS 25 *for windows* dengan taraf signifikan 5%. Jumlah butir soal yang diuji sebanyak 25 butir soal. Setelah dilakukan uji coba ternyata hanya 10 butir soal yang valid dan 15 butir soalnya tidak valid, sehingga peneliti hanya menggunakan 10 butir soal untuk di uji dilapangan. Hasil perhitungan uji instrument yang valid tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas soal esay

No Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,598	0,396	Valid
2.	0,240	0,396	Tidak Valid
3.	0,598	0,396	Valid
4.	0,488	0,396	Valid
5.	0,390	0,396	Tidak Valid
6.	0,576	0,396	Valid
7.	0,390	0,396	Tidak Valid
8.	0,240	0,396	Tidak Valid
9.	0,141	0,396	Tidak Valid
10.	0,576	0,396	Valid
11.	0,339	0,396	Tidak Valid
12.	0,609	0,396	Valid
13.	0,019	0,396	Tidak Valid
14.	0,554	0,396	Valid
15.	0,249	0,396	Tidak Valid
16.	0,524	0,396	Valid
17.	0,576	0,396	Valid
18.	0,576	0,396	Valid
19.	0,194	0,396	Tidak Valid
20.	0,257	0,396	Tidak Valid
21.	0,257	0,396	Tidak Valid
22.	0,228	0,396	Tidak Valid
23.	0,302	0,396	Tidak Valid
24.	0,233	0,396	Tidak Valid
25.	0,304	0,396	Tidak Valid

Sumber : Data Olahan 2023

Dari hasil uji ahli serta uji lapangan diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,398$ dengan taraf signifikan 5% dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal esay dikatakan valid, sehingga semua soal esay dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa menggunakan metode permainan *Bingo* materi pecahan subpelajaran dua pecahan yang penyebutnya sama siswa kelas III SDN 35 Ampenan.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas soal ini dilakukan setelah uji validitas. Setelah uji validitas menggunakan 25 butir soal dan yang valid hanya 10 butir soal maka di uji reliabilitasnya menggunakan 10 butir soal. Setelah 10 butir soal yang valid di uji ulang dilapangan di SDN 35 Ampenan dan hasilnya tetap sama valid. Berdasarkan dari perhitungan untuk menguji reliabilitas butir soal secara keseluruhan dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpa Cronbach,s* yang dianalisis dengan menggunakan SPSS 25 *for windows*. Koefisien reliabilitas yang dihasilkan sebesar 0,852. Hasil uji reliabilitas dari data yang peneliti gunakan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.852	10

Dari uji realibilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 for windows menjelaskan bahwa setelah dilakukan uji reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,852, yang berarti semua variable tersebut reliable dengan keputusan yang baik, Karena memiliki nilai koefisien alpha diatas 0,374.

2. Deskripsi Hasil Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan *Bingo* Dan Metode Permainan *Ular Tangga*

Untuk mengetahui hasil tes belajar siswa tentang materi dua pecahan yang penyebutnya sama maka diberikan soal Esai pada awal pertemuan (*pre-test*). pengambilan data *pre-test* kelas eksperimen dilaksanakan pada 29 Mei 2023, dan setelah diberikan perlakuan diberikan soal Esai (*post-test*) pada kelas eksperimen pada tanggal 30 Mei 2023. Sedangkan pengambilan data *pre-test* kelas kontrol dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023, dan pengambilan data *post-test* di kelas kontrol pada tanggal 27 Mei 2023.

- a. Hasil Pembelajaran Kelas Kontrol (Metode Permainan *Ular Tangga*), seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol

No.	Nama Siswa	Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test
1.	AA	30	80
2.	AA	40	70
3.	AB	50	60
4.	AA	60	60
5.	AH	50	60
6.	BST	60	70
7.	DRH	70	60
8.	DP	50	80
9.	FI	40	60
10.	IAB	50	70
11.	KW	40	60
12.	MDS	30	60
13.	MBH	50	70
14.	MS	40	80
15.	MI	30	60
16.	MA	40	60
17.	MAR	30	60
18.	MSAA	40	60
19.	MYI	30	80
20.	PPK	50	80
21.	SM	40	80
22.	TTMH	50	60
23.	WN	60	70
24.	Z	40	70
25.	ZS	50	60
	Jumlah	1120	1680
	Rata-rata	44.80	67.20
	Nilai Rendah	30	60
	Nilai Tinggi	70	80

Dari data di atas, terlihat bahwa hasil tes belajar siswa kelas kontrol di SDN 35 Ampenan *pre-test tertinggi* adalah 70 dan nilai terendah adalah 30, sedangkan nilai rata-rata sebesar

44,80 dan nilai tertinggi *post-test* adalah 80 dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan nilai rata-rata sebesar 67,20 dengan menggunakan metode permainan *Ular Tangga*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *Ular Tangga* pada kelas kontrol kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi dua pecahan yang penyebutnya sama.

b. Hasil Pembelajaran Kelas Eksperimen (Metode Permainan *Bingo*)

Dari data yang sudah diuraikan terlihat bahwa hasil tes belajar siswa pada kelas eksperimen di SDN 35 Ampenan nilai tertinggi *pre-test* adalah 60 dan nilai terendah adalah 20, sedangkan nilai rata-rata sebesar 50,45 dan nilai tertinggi *post-test* adalah 100 dan nilai terendah adalah 80. Sedangkan nilai rata-rata sebesar 70,45 setelah menggunakan metode permainan *Bingo*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *Bingo* pada kelas eksperimen berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi dua pecahan yang penyebutnya sama, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Kelas Eksperimen	
		Pre-test	Post-test
1.	ARY	50	80
2.	AA	50	100
3.	AA	60	90
4.	AZR	40	100
5.	AZ	30	100
6.	FO	50	90
7.	FMS	40	80
8.	HA	20	80
9.	HI	40	90
10.	KA	30	80
11.	MA	30	90
12.	MAS	40	80
13.	MRM	60	80
14.	MSW	30	80
15.	MZKN	40	100
16.	NH	50	100
17.	RM	40	90
18.	TL	30	90
19.	VS	30	90
20.	WP	50	100
Jumlah		820	1790
Rata-rata		40.50	89.50
Nilai Rendah		20	80
Nilai Tinggi		60	100

3. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Setelah data tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas data menggunakan program aplikasi SPSS 25 *for windows*, dengan menggunakan tenkn *Kolmogrov-Smirnov* adalah rumus perhitungan uji normalitas data yang digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*, yaitu jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi

normal, dan jika nilai sig $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Hasil uji *Kolmogrov-Smirnov pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			
	Statistic	Df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.180	20	.088
	Post-Test Eksperimen	.225	20	.109
	Pre-Test Kontrol	.191	25	.119
	post-Test Kontrol	.324	25	.340

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel yang sudah dipaparkan pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* pada kelas *pre-test* eksperimen, *post-test* eksperimen, signifikasikan 5% dengan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui dan memiliki varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikan lebih dari 0,05, sedangkan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Hasil pengujian homogenitas pada penelitian ini adalah menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel. 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.471	1	43	.496
	Based on Median	.108	1	43	.744
	Based on Median and with adjusted df	.108	1	35.345	.744
	Based on trimmed mean	.437	1	43	.512

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema Subtema 2. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test											
			Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
			F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper	
Hasil Belajar Matematis Siswa	Equal variance assumed		.471	.496	8.901	43	.000	22.300	2.505	17.247	26.322

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dipaparkan karena data sudah berdistribusi normal dan homogen, maka yang harus diperhatikan adalah kolom *Equal Variances Assumed* untuk menentukan hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} sebesar 4.585 serta signifikansi 0,000. Untuk t_{tabel} dicari pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $45-2 = 43$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,05) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,021 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi sebagaimana kaidah dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sampel T-test* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode permainan *Bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi pecahan SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas eksperimen siswa terlihat lebih antusias dan lebih mudah mengingat apa yang dijelaskan di depan dengan menggunakan metode permainan *bingo* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode permainan *ular tangga*. Siswa kelas eksperimen juga terlihat lebih konsentrasi dan fokus memperhatikan depan, berbeda dengan kelas kontrol pada saat disuruh mengerjakan ulang soal pecahan. Dari uraian diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan metode permainan *bingo* dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode permainan *ular tangga*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan melalui penggunaan metode permainan *Bingo*. Hasil ditunjukkan dari nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 40.50 setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan *Bingo* nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 89.50 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol 44.80 dan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 67.20 Dari perhitungan nilai rata-rata tersebut, hasil tes kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 49% sedangkan hasil tes kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 23%. Setelah diketahui adanya perbedaan hasil peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa dari masing-masing kelas maka peneliti selanjutnya menganalisis hipotesis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu dengan menggunakan program SPSS 25 for windows dan diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,585 \geq 2,021$, dan nilai $sig \leq 0,05$ yaitu $0,000 \leq 0,05$. Maka H_o ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode permainan *Bingo* ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi pecahan di SDN 35 Ampenan.

Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan adalah sebagai berikut: (1) Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan lagi tujuan serta materi yang dapat digunakan pada penelitian terkait metode permainan *Bingo* dalam pendidikan matematika dan mengembangkan lagi media yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dari materi yang diajarkan dengan lebih baik; (2) Bagi seorang pendidik diharapkan dapat menerapkan metode permainan *Bingo* dalam proses pembelajaran matematika pada materi yang terkait dengan metode tersebut dan menambah lagi hasil belajar siswa menggunakan metode permainan *Bingo* dalam kegiatan pembelajaran; dan (3) Bagi peserta didik diharapkan dapat menerapkan metode permainan *Bingo* dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari dan lebih bersungguh-sungguh serta fokus dalam belajar agar tujuan belajar dapat dicapai dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD, Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd dan Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashara, A., & Khoiriyah, K. (2020). Bermain Bingo: Strategi dalam mengenalkan bilangan pada anak. *Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak*
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/yasmin/article/view/3220>
- Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educare*, 17(1), 28-33.
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/238>
- Halifah, N. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media BINGO Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII SMP Nusantara Mancani* (p. 47). repository.iainpalopo.ac.id. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/510/1/nurhalifa.pdf>
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Metode Permainan Dengan Papan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika. In *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 1, Issue 2). etheses.iainponorogo.ac.id.
<http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/9396>
- Hanida, T., Suryani, & Sukmawati. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1), 1-14.
- Hastuti, I. D., Ahyansyah, A., Mawaddah, S., & Sutarto, S. (2022). Development of Student Books Characterized by Indonesian Realistic Mathematics Education to Support Mathematics Problem Solving Ability. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 6(1), 36.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v6i1.5338>
- Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Sutarto, S., & Nasirin, C. (2020). The Effect of Guided Inquiry Learning Model to the Metacognitive Ability of Primary School Students. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 8(1), 37.
<https://doi.org/10.33394/j-ps.v8i1.2615>
- Hastuti, I. D., Surahmat, Sutarto, & Dafik. (2020). The effect of guided inquiry learning in improving metacognitive skill of elementary school students. *International Journal of Instruction*, 13(4), 315-330. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13420a>
- Nurila, N. (2023). *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Campuran Kelas Iii Sdn 14 Mataram* 06(01), 1-12.
<http://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB III.pdf>

- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & . K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Pangestu, S., & Pratama, M. M. A. (2022). Implementasi Treasure Bingo untuk Meningkatkan 4C (Critical, Creative, Collaborative, and Communicative Thinking Skill Peserta Didik SDN Wonoayu Kabupaten Malang. *Jurnal Pasopati*, 4(2), 129–138. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/11980>
- Rahmawati, N. I. (2023). Pembelajaran Matematika Realistik (Pmr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perbandingan Senilai Melalui Permainan Mencampur Warna Di Kelas 6 Sdn Pendem 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Tamam Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 406–430. <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/125>
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. In *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 4, pp. 1361–1373). <download.garuda.kemdikbud.go.id>. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/602>
- Sari, D. A. N. K., Rosdiana, L., & Rudi Purnomo, A. (2019). Validitas Pengembangan Permainan Bingo untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 7(3). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Satriyanis, R. (2022). ... permainan "bingo challenge" menggunakan model talking stick pada materi sistem reproduksi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa repository.um.ac.id. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/268442>
- Silaen, N. E., Rafiqoh, S., & Astuti, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran Bingo Matematika ditinjau dari Self Efficacy Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2650–2658. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2476>
- Sriyati, S. (2021). Implementasi Permainan Buah Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 159. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.11163>
- Sutarto, Hastuti, I. D., & Supiyati, S. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Transformasi Geometri Tenun Suku Sasak Sukarara. *Jurnal Elemen*, 7(2), 324–335. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.3251>
- Sutarto, S., Hastuti, I. D., & Haifaturrahmah, H. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Mahasiswa PGSD Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *JPin: Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.47165/jpin.v3i1.87>
- Yuli, W. (2019). ... Bingo dan Media Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika SDN Pandian V Tahun Pelajaran repository.stkipgrisumenep.ac.id. <https://repository.stkipgrisumenep.ac.id/612/3/14862061A000678-2019-BAB I.pdf>