



PENERAPAN MEDIA BINGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VI SDN BUGEL 02

Rita Sugiyarti¹, Agus Sugiarto², Meta Ayu Lusya Dewi³

¹Profesi Guru, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia.

²Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia.

³Sekolah Dasar Negeri Bugel 02, Kota Salatiga, Indonesia.

ritasugiyarti5@gmail.com¹, agus.sugiarto@uksw.edu², alde4922@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 08-10-2026

Disetujui: 12-10-2026

Kata Kunci:

media pembelajaran
media bingo
hasil belajar
matematika

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri Bugel 02 melalui penerapan media Bingo. Terdapat sebanyak 11 murid kelas VI yang terlibat sebagai subjek penelitian ini. Data ini dikumpulkan melalui observasi dan tes. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian berlangsung dalam dua siklus. Setiap sesi dibagi menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan hasil belajar murid dalam mata pelajaran matematika terus mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada tahap pra siklus, hasil belajar murid yang tuntas mencapai 27%. Data tersebut menunjukkan peningkatan pada siklus I menjadi 55%, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 82% ketuntasan hasil belajar murid. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Bingo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada murid kelas VI SD Negeri Bugel 02 Salatiga.

Abstract: This classroom action research aims to improve the learning outcomes of sixth-grade students in mathematics at SD Negeri Bugel 02 through the application of Bingo Media. A total of 11 sixth-grade students were involved as subjects in this study. This data was collected through observation and test. The approach used in this research is Classroom Action Research. The research process takes place in two cycles. Each session is divided into four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The findings from this research indicate that students' learning outcomes in mathematics continue to improve in each cycle. At the pre-cycle stage, the students' learning outcomes reached 27%. The data showed an increase in cycle I to 55%, and in cycle II, there was a significant increase to 82% in the students' learning outcomes. Based on the data results, it can be concluded that the Bingo media has proven effective in improving the mathematics learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri Bugel 02 Salatiga.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia guna memastikan kualitas yang terbaik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Salah satu faktor krusial dalam keberhasilan pendidikan adalah peran guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Menurut Andriani & Wakhudin, (2020) suatu proses pembelajaran terdapat unsur

melibatkan elemen-elemen penting yang harus ada, diantaranya yaitu murid, guru, kurikulum, strategi atau metode pembelajaran, sarana pendukung, serta kondisi lingkungan sekolah yang kondusif untuk ketercapaian kegiatan belajar. Berdasarkan komponen tersebut yang saling berperan dan mendukung satu sama lain, maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Pendidikan dasar meletakkan landasan bagi murid ke pendidikan menengah murid selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut, metode

guru menyampaikan materi di kelas, terutama pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep kompleks, seperti matematika sangat mempengaruhi pemahaman awal murid. Matematika merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh murid sekolah dasar. Pembelajaran matematika dimulai sejak tingkat prasekolah. Matematika adalah mata pelajaran wajib, karena konsep-konsepnya sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Yanti & Fauzan (2021) yang menyatakan bahwa matematika merupakan bidang ilmu yang sangat penting.

Matematika menjalankan berbagai fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama sebagai sarana komunikasi melalui bahasa matematika serta sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, kritis, dan kreatif. Menurut Marlina, dkk (2025) pembelajaran matematika sangat banyak manfaat yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka penting bagi murid untuk dapat memulai pembelajaran matematika sejak dini.

Buyung, dkk (2022) mengungkapkan bahwa matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam pembangunan global. Namun, mata pelajaran ini sering kali menjadi hambatan belajar yang signifikan bagi para siswa dalam Marlina, dkk (2025). Hal ini dikarenakan banyak murid yang tidak menyukainya dan menganggapnya rumit serta sulit. Dampaknya, pemahaman dan penguasaan mereka terhadap konsep-konsep matematika menjadi kurang memadai, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar murid.

Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data hasil observasi, sebanyak 45,45% murid mengalami kesulitan dalam menentukan langkah penyelesaian soal dan sebanyak 45,45% murid masih merasa bingung dalam melakukan operasi hitung berdasarkan konsep materi. Permasalahan tersebut semakin terlihat dari 63,64% murid menyatakan sering melakukan kesalahan ketika mengerjakan soal matematika.

Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa murid merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika, karena belum memahami konsep materi. Sehingga ketika pengaplikasian dalam mengerjakan soal masih banyak yang kesulitan. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika yang rendah.

Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang sulit dikuasai oleh murid yaitu materi operasi hitung pembagian pecahan. Menurut Trengganis, dkk (2024) pembagian pecahan adalah materi yang dipelajari murid pada Fase C berfokus pada penyederhanaan dan penyelesaian masalah dalam kehidupan nyata. Pada tahap ini, topik pembagian pecahan mencakup konsep-konsep dasar operasi tersebut. Murid belajar menerapkan prinsip kebalikan yaitu mengubah pembagian dengan pecahan menjadi perkalian serta diharapkan dapat memahami konsep inti ini dan menerapkannya dalam situasi sehari-hari, seperti menghitung bagian dari jumlah keseluruhan. Untuk mempermudah pemahaman konsep materi, proses pembelajaran mencakup berbagai latihan soal (Maharanil, dkk 2024).

Menurut Ilma, dkk (2024) pembelajaran matematika terutama materi pecahan, menjadi tantangan tersendiri bagi murid dalam Marlina, dkk (2025). Hal ini dikarenakan, konsep abstrak dan prosedural yang kompleks dalam pembagian pecahan memerlukan pemahaman yang mendalam, terutama dalam hal penerapan konsep dalam pemecahan masalah. Pemahaman murid yang rendah terhadap konsep pembagian pecahan tersebut, mengakibatkan hasil belajar murid menjadi rendah. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi akan semakin menghambat pencapaian murid. Sebagian besar, strategi pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah yang dilanjutkan dengan pemberian tugas, yang mana tidak melibatkan murid secara aktif. Kurangnya media pembelajaran yang tidak inovatif dan menarik bagi murid, akan semakin memperlemah hasil pencapaian murid dalam proses pembelajaran,

terutama hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Bugel 02.

Berdasarkan tantangan tersebut serta untuk memperbaiki proses perbaikan hasil belajar diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi murid. Selain itu, diperlukan proses pembelajaran yang menciptakan kegiatan yang menyenangkan. Hal itu dapat menjadikan murid akan merasa tidak bosan selama poses pembelajaran dan tidak akan menimbulkan persepsi matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dalam diri murid (Tabriji, 2024). Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid. Media pembelajaran menjadi hal yang paling penting untuk dilakukan inovasi-inovasi pembaharuan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan media menjadi peran penting untuk menyampaikan konsep materi pembelajaran kepada murid. Media pembelajaran inovatif yang dirancang oleh guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga akan membuat murid aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Lake, dkk 2023).

Menurut Wulandari, dkk (2023) salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Adanya penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk belajar, karena media dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Menurut Kustandi & Darmawan (2020:6) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan sehingga tujuan proses pembelajaran dapat lebih efektif dan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran perlu direncanakan dan dirancang dengan sistematis, agar media pembelajaran tersebut dapat memudahkan murid untuk memahami materi serta memotivasi murid untuk mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat mendukung murid dalam menumbuhkan antusias murid untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu media Bingo. Media Bingo merupakan

media pembelajaran dengan menggunakan kartu soal dan papan Bingo dengan nomor acak. Pada setiap nomor pada papan Bingo memiliki jawaban dari kartu soal tentang pembagian pecahan. Kelompok akan mendapatkan papan Bingo dan kartu soal untuk menyelesaikan tantangan pada permainan agar dapat menemukan "Bingo" pada papan Bingo. Pada penelitian ini para murid bersaing untuk mendapatkan tiga jawaban secara beurutun, baik secara horizontal, vertikal, dan diagonal sebelum berteriak "Bingo" sebagai ungkapan kemenangan.

Hasl observasi yang dilakukan kepada murid yang menunjukkan bahwa murid membutuhkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Data tersebut dibuktikan dengan perolehan sebanyak 45,45% murid menyatakan sangat setuju dan 36,36% murid setuju bahwa murid lebih tertrik belajar mtematika melalui permainan. Selanjutnya, 54,55 % murid sangat setuju dan 36,36% setuju bahwa murid lebih beremangat, apabila pebelajaran matematika menggunakan media permainan. Selain itu, muid juga sangat setuju sebanyak 36,36% dan 54,55% setuju bahwa lebih mudah belajar ketika melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan hasl observasi yang dilakukan kepada murid penelitian ini memilih media pembelajaran yaitu media Bingo untuk mengatasi masalah terkait hasil pembelajaran murid di kelas VI SD Negeri Bugel 02 Salatiga. Adanya penggunaan media Bingo dalam pembelajaran matematika, yang implementasi proses pembelajaran terdapat kegiatan permainan dan juga adanya kegiatan diskusi serta kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan ada kartu soal. Adanya hal tersebut, diharapkan murid dapat berpartisipasi aktif dan berdiskusi mengenai materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid dapat tercapai. Tujuan dalam penilitian ini yaitu untuk dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Bugel 02 Salatiga. Pada penelitian ini

diharapkan juga dapat berguna sebagai panduan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta efektif dan dapat juga berfungsi untuk dapat memperbaiki tingkat pemahaman konsep bagi murid dalam mata pelajaran matematika, terutama materi pembagian.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bugel 02, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga. Subjek dari penelitian ini adalah murid kelas VI SD Negeri Bugel 02 yang berjumlah 11 orang. Penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* digunakan sebagai metode penelitian. Menurut (Marlina, dkk 2025) penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian tindakan yang dilakukan guru dalam mengatasi masalah yang dihadapi dalam kelas. Penelitian tindakan kelas fokus utamanya yaitu penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Menurut Farhana, dkk (2019) dalam Marlina, dkk (2025) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang terkait dengan praktik mengajar guru yang dilakukan sehari-hari di kelas. Penelitian tindakan kelas tidak hanya bertujuan untuk dapat menyelesaikan penyebab dari berbagai masalah pembelajaran yang terjadi, tetapi yang lebih utama untuk memberikan solusi pemecahan berdasarkan masalah berupa tindakan tertentu untuk dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Penelitian ini dilakukan dalam dua fase yaitu sebelum dan sesudah tindakan kelas. Tiap tahap terbagi menjadi 4 fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan Salim, dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus pertama terdiri atas empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila hasil yang diinginkan belum diperoleh pada siklus pertama, siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan berulang kali hingga. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan data yang berbeda: metode observasi dan metode tes. Menurut Farhana, dkk (2019) dalam Marlina, dkk

(2025) observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pencatatan objek atau peristiwa secara cermat berdasarkan pengamatan yang sistematis dan sengaja. Menurut Santoso, dkk (2023), metode tes digunakan untuk mendapatkan data atau informasi yang relevan dengan cara yang tepat dan efisien. Data yang dikumpulkan melalui tes merupakan hasil belajar matematika materi pembagian pecahan murid kelas VI SD Negeri Bugel 02 melalui penggunaan media permainan Bingo.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Data dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai murid} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100 \text{ (Santoso, dkk 2023)}$$

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah murid tuntas}}{\text{jumlah seluruh murid}} \times 100 \text{ (Maharani, dkk 2024)}$$

Murid dianggap memiliki hasil belajar matematika materi pembagian pecahan yang baik jika dapat mencapai skor ≥ 70 . Tabel di bawah ini menguraikan kriteria tingkat hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Pecahan

No	Presentase	Kriteria
1.	≥ 70	Tuntas
2.	< 70	Tidak Tuntas

((Fitriani, dkk (2024) dalam Marlina, dkk 2025))

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh murid ≥ 70 dan presentase ketuntasan klasikal $\geq 70\%$.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berlangsung di SDN Bugel 02 Salatiga dengan populasi murid kelas VI sebanyak 11 murid. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media Bingo. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini

adalah model pembelajaran TGT. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang berkaitan dengan kondisi kelas dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah, meningkatkan hasil belajar, dan menggali pengalaman belajar dengan pendekatan yang inovatif bagi murid. Berdasarkan hasil nilai pra-siklus, terbukti bahwa presentase ketuntasan belajar seluruh murid hanya mencapai 27%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan angka di bawah 70%, hal tersebut merupakan ambang batas dari standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus, diperoleh data bahwa hasil belajar murid sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase	Keterangan
Pra Siklus	3	8	27%	Belum Tuntas
Siklus I	6	5	55%	Belum Tuntas
Siklus II	9	2	82%	Tuntas

Data Hasil Belajar Belajar Murid



Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase
Siklus II	9	82%
Siklus I	6	55%
Pra Siklus	3	27%

Gambar 1. Data Hasil Belajar Murid

1. Siklus I

Penelitian yang dilakukan pada Siklus I ini terdapat empat tahap, sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan penelitian dengan menentukan masalah utama yang akan dianalisis. Peneliti mencari media

pembelajaran sebagai langkah awal untuk materi penelitian yang akan diterapkan, yang meliputi: (1) pembuatan rancangan perencanaan pembelajaran mendalam, (2) penyusunan kisi-kisi soal untuk evaluasi dalam bentuk posttest di siklus pertama, (3) penyusunan naskah soal evaluasi yang sesuai dengan kisi-kisi yang sudah ditetapkan, (4) persiapan pembuatan media Bingo.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan proses belajar dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdo'a bersama, memberikan pengantar, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta membangun pengetahuan murid terkait dengan konsep pembelajaran yaitu materi pembagian pecahan. Kemudian, untuk penggunaan media Bingo murid dikelompokkan menjadi 3 kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan papan Bingo pada media Bingo. Pada siklus I ini masih terdapat murid yang belum melaksanakan diskusi dengan benar. Masih banyak ditemukan murid tidak ikut berpartisipasi pada saat penggunaan media Bingo tersebut, dikarenakan mereka masih pertama kali menggunakan media pembelajaran tersebut dan masih kesulitan dalam menyelesaikan persoalan terkait dengan soal pembagian pecahan pada kartu soal. Pada tahap siklus I guru memberikan soal posttest.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap observasi siklus pertama sudah dilaksanakan. Pada fase observasi ini, diperoleh informasi yang berisi hasil pengujian pada tes posttest dalam ranah kognitif terkait dengan mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar murid pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah murid tuntas terdapat 6 murid, sedangkan jumlah murid yang tidak tuntas terdapat 5 murid, sehingga diperoleh presentase sebanyak

55%. Berdasarkan presentase tersebut belum tuntas, karena hasil ketuntasan masih $<70\%$.

d. Refleksi

Hasil posttest murid berdasarkan siklus pertama menunjukkan bahwa murid perlu beradaptasi dengan cara penggunaan media Bingo dan pemahaman terkait dengan konsep materi pembelajaran. Berbagai macam tantangan muncul, seperti sedikitnya pemahaman murid mengenai diskusi yang sebenarnya dan pemahaman konsep materi untuk bisa memecahkan soal pada kartu soal, serta masih ragu untuk melakukan kesalahan ketika tahap kompetisi. Berdasarkan hal tersebut, kedepannya untuk memperoleh hasil yang lebih baik diperlukan perbaikan kekurangan yang terjadi pada siklus I, yang memerlukan penelitian lebih lanjut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid.

2. Siklus II

Penelitian yang dilakukan pada Siklus II ini terdapat empat tahap, sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini sebelum peneliti membuat rancangan perencanaan pembelajaran mendalam peneliti melakukan perencanaan perbaikan dari hasil siklus I yang masih kurang maksimal, seperti: pada papan media Bingo, untuk menandai hasil penyelesaian soal pada kartu soal diberi paku mading, agar murid lebih mudah dalam memberi tanda jawaban pada papan Bingo. Selain itu, pada pembagian kelompok, setiap anggota diberi peran masing-masing, agar murid bisa lebih berpartisipasi pada diskusi kelompok. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu: (1) pembuatan rancangan perencanaan pembelajaran mendalam, (2) penyusunan kisi-kisi soal untuk evaluasi dalam bentuk posttest di siklus pertama, (3) penyusunan naskah soal evaluasi yang sesuai dengan kisi-kisi yang sudah ditetapkan, (4) persiapan pembuatan media Bingo.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan refleksi yang dilakukan dari siklus I dengan mengikuti langkah pembelajaran yang sama. Peneliti telah merancang pembelajaran yang lebih menarik dengan memperbaiki materi pembelajaran dan media pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep materi pembelajaran. Murid terlihat lebih berpartisipasi aktif setelah mendapatkan peran tugas masing-masing dalam kelompok. Aktivitas permainan dan kompetisi yang terdapat pada tahap turnamen juga murid terlihat antusias dan sudah tidak ragu melakukan kesalahan pada saat menjawab dan menentukan pada papan media Bingo. Pada akhir siklus II, guru memberikan soal posttest.

c. Tahap Pengamatan

Pada pengamatan siklus II dilaksanakan bersamaan pelaksanaan tindakan. Pada fase observasi ini, data yang diperoleh adalah hasil tes posttest dalam ranah kognitif pada mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan. Berdasarkan hasil data tabel di atas diperoleh terdapat murid belum tuntas dengan jumlah 2 anak, sedangkan jumlah murid yang tuntas terdapat 9 anak. Adanya hasil tersebut menunjukkan presentase 82% , hasil tersebut sangat signifikan dari jumlah hasil sebelumnya. Kategori yang diperoleh tuntas, hal ini dikarenakan sudah $\geq 70\%$ dari KKTP yang ditentukan untuk mata pelajaran matematika.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil posttest siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid terkait pembelajaran matematika pada materi pembagian pecahan. Capaian pembelajaran murid sudah memenuhi target keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 70\%$. Berdasarkan hal tersebut, murid terlihat terdapat kemajuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa

hasil belajar murid telah tercapai dan kategori tuntas pada siklus kedua.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media Bingo berbantuan papan konsep dan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas VI SD Negeri Bugel 02. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes dengan ketuntasan mengalami kenaikan dari 27% pada pra siklus, 55% pada siklus I, dan menjadi 82% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi penggunaan media Bingo dapat berdampak positif pada hasil belajar murid.

Pada siklus I, beberapa murid masih beradaptasi dengan media Bingo dan murid belum terbiasa pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih terdapat beberapa kekurangan pada media Bingo seperti kartu soal yang digunakan masih mudah sobek dan pada saat pembagian kelompok belum dibentuk pembagian peran pada saat implementasi permainan media Bingo tersebut. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui arahan untuk pembagian peran yang lebih jelas dan pembagian yang lebih seimbang, serta peningkatan keterlibatan murid pada saat melaksanakan tugas masing-masing peran lebih berkembang. Murid lebih terlihat aktif pada saat berdiskusi dalam memecahkan jawaban pada kartu soal dan menemukan jawaban hingga mendapatkan pola yang sudah disepakati bersama anggota kelompok pada papan media Bingo, kemudian murid mengucapkan "Bingo". Berdasarkan hal tersebut, mengakibatkan hasil belajar lebih optimal dan menghasilkan peningkatan hasil belajar pada murid. Berdasarkan data yang diperoleh dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan, menunjukkan bahwa media Bingo telah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan.

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui penggunaan media Bingo

yang dapat membuat murid merasakan proses pembelajaran dengan menyenangkan, sehingga murid tidak takut mengungkapkan argumen atau pendapat yang dimilikinya, serta akan meningkatkan semangat murid dalam pembelajaran. Adanya hal tersebut akan memudahkan pemahaman murid dalam menerima konsep materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kartika, dkk 2025), bahwa implementasi model pembelajaran TGT dengan menggunakan media Bingo dapat membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Tyan (2019) dalam Kartika, dkk (2025), permainan Bingo yang melibatkan kelompok dan berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi murid saat belajar, memperkuat pemahaman murid, serta mengasah keterampilan berpikir kritis sehingga memungkinkan murid dapat mengenali kelebihan dan kekurangan terhadap pemahaman materi. Selain itu, aktivitas yang dilakukan juga mengembangkan keterampilan komunikasi murid dan menyediakan alat kontekstual yang mudah digunakan, akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan akan mengakibatkan hasil belajar murid dapat tercapai secara optimal.

Menciptakan proses pembelajaran yang berbasis dengan permainan selama pelajaran dapat meningkatkan antusiasme murid dan kemudian meningkatkan tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat membantu murid dalam mempertahankan serta mengasimilasi informasi penting dari materi pelajaran yang lebih efektif, sehingga hasil belajar murid dapat meningkat (Marlina, dkk 2025). Media Bingo tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata bagi murid, tetapi sebagai komponen pedagogis yang dapat memperkuat pemahaman materi melalui pengulangan yang menyenangkan, peningkatan hasil belajar murid yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menjadikan murid sebagai pemeran utama dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap capaian hasil belajar (Negari & Hamidaturrohman, 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian

Hafiansyah & Yatri, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan Bingo dalam pembelajaran matematika khususnya terkait operasi pecahan berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid, permainan ini menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta mendorong murid untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah. Hasil ini juga selaras dengan Nuraidah, dkk (2023), yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar matematika setelah penerapan pembelajaran berbasis Bingo dan menemukan bahwa permainan Bingo, bersama dengan efikasi diri dan minat belajar, turut memengaruhi keberhasilan dalam matematika. Dengan demikian, penggunaan Bingo di kelas menawarkan lebih dari sekadar hiburan; metode ini berfungsi sebagai strategi pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif murid, menumbuhkan minat terhadap pelajaran, serta memberikan kesempatan untuk meninjau dan memperkuat materi melalui pengalaman belajar yang interaktif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan hasil belajar matematika.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan yang terlihat dari tahap pra siklus, siklus I ke siklus II, yang mana awalnya hasil belajar murid berada pada kategori belum tuntas pada pra siklus dan siklus I, kemudian meningkat menjadi kategori tuntas pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan menggunakan media Bingo dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar murid. Adanya hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan di kelas VI SD Negeri Bugel 02. Peningkatan efektivitas implementasi media Bingo dalam pembelajaran, disarankan agar dapat mempertimbangkan kebutuhan individu murid dan menggunakan

variasi dalam jenis permainan agar dapat menjaga minat dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Walaupun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Kajian ini hanya berfokus pada literatur yang hanya sesuai dengan topik penelitian yang diteliti yaitu topik media Bingo, sehingga belum mencakup jenis media pembelajaran yang lain. Selain itu, memiliki jumlah sampel yang terbatas dan waktu melakukan penelitian terbatas. Penerapan media Bingo ini dalam pembelajaran, kedepannya dapat memperhatikan mekanisme permainan yang perlu dikombinasikan dengan strategi yang lain lagi, agar implementasi media Bingo lebih efektif untuk digunakan dan murid tidak bosan dengan metode yang monoton.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo pada mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri Bugel 02 dapat meningkatkan hasil belajar. Namun demikian masih terdapat beberapa kendala dalam waktu pelaksanaan dan jumlah sampel yang terbatas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu memberikan saran-saran sebagai berikut, bagi peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian untuk dapat mendapatkan hasil yang lebih baik disarankan untuk dapat memperluas sampel penelitian. Selain itu, untuk dapat mengeksplor lagi media permainan lainnya dan perbandingan anatar media dapat memberikan pengetahuan tambahan terkait dengan strategi yang paling efektif untuk materi pelajaran pembagian pecahan pada mata pelajaran matematika.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, A., & Wakhudin. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning di MIM Pasir Lor Karanglewas Banyumas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Hafiansyah, M. B., & Yatri, I. (2025). The Influence of Bingo Games on Learning Outcomes of Fraction Arithmetic Operations. *Curiculla; Journal of Curriculum Development*, 4(2).
- J, T. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan

- Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 58–66.
- Kartika, M. N., Rahayu, S., & Wahyuni, I. (2 C.E.). Penerapan Model Team Games Berbasis Bingo Silaku dalam Materi Mengenal Pancasila sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2025).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed.). KENCANA.
- Lake, M. C., Naen, A. B., & Pasaribu, R. (2023). Penerapan Media Video Animasi pada Materi Pemanasan Global untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Literasi SAINS Siswa Kelas XI IPA SMAN BININO. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(1), 1–7.
- Maharani, F., Rosyita, A. I., & Suastika, I. K. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Pada Peserta Didik Kelas 6 SD. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2).
- Marlina, E., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2025a). EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 410–424.
- Marlina, E., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2025b). Penggunaan Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Negari, P. C., & Hamidaturrohman. (2026). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 55–66.
- Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh PERMAINAN Bingo, Efikasi Diri dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(2).
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesia Performance Journal*, 4(5).
- Santoso, A., Sholikah, O. H., & Pudjawati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Pendidikan, Jurnal Ilmu*, 8(2), 54–68.
- Trengganis, L. F., Maulana, M., & Irawati, R. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan melalui Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Alat Peraga Papan Ajaib. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfia, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).