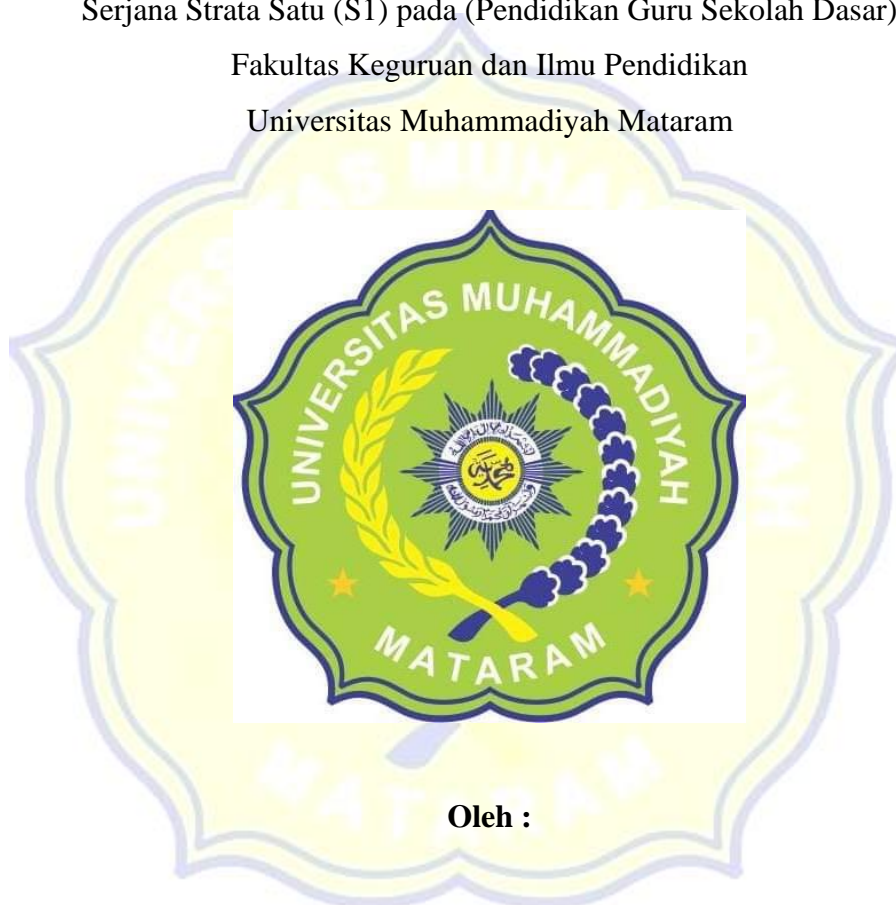


SKRIPSI

**PENGARUH METODE PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD TEMA 5
SUBTEMA 2**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Serjana Strata Satu (S1) pada (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

NURSAMSINAH
2019A1H075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022/2023**

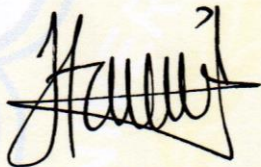
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD TEMA 5
SEBTEMA 2**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui
Pada Tanggal, 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,




Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501


HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGARUH METODE PERMAINAN *BINGO* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD TEMA 5 SUBTEMA 2

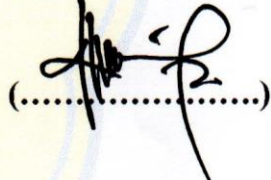
Skripsi atas nama Nursamsinah telah dipertahankan didepan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Duru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 26 Juni 2023

Dosen Penguji:


1. **Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd** (Ketua Penguji)  (.....)
NIDN. 0823078802

2. **Nanang Rahman, M.Pd** (Anggota Penguji I)  (.....)
NIDN. 0824038702

3. **Sukron Fujiaturrahman, M.Pd** (Anggota Penguji II)  (.....)
NIND. 0827079002

Pengesahan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhamadiyah Mataram bahwa:

Nama : Nursamsinah
Nim : 2019A1H075
Alamat : Jln. PAGESANGAN Indah Raya No.10 Kota Mataram
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelaş III SD Tema 5 Subtema 2

Menyatakan hasil karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelas Serjana Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang tela dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,

Yang membuat pernyataan,



Nursamsinah
NIM. 2019A1H075



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURSAMSINAH
NIM : 2019A1H075
Tempat/Tgl Lahir : PUNTI, 28 Juli 2023
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp : 085 333 958 840
Email : nursyamsinah60@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH METODE PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SD TEMA 5 SUBTEMA 2

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

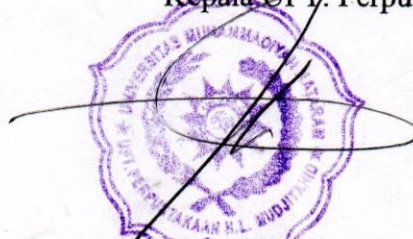
Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 31 Juli 2023
Penulis



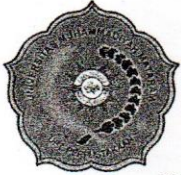
NURSAMSINAH
NIM. 2019A1H075

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A. uby
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURSAMSINAH
NIM : 2019A1H075
Tempat/Tgl Lahir : Punti, 28 Juli 2023
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp/Email : 085 333 958 840 / nursyamsinah60@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH METODE PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SD. TEMA 5. SUBTEMA 2

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 31 Juli 2023
Penulis



NURSAMSINAH
NIM. 2019A1H075

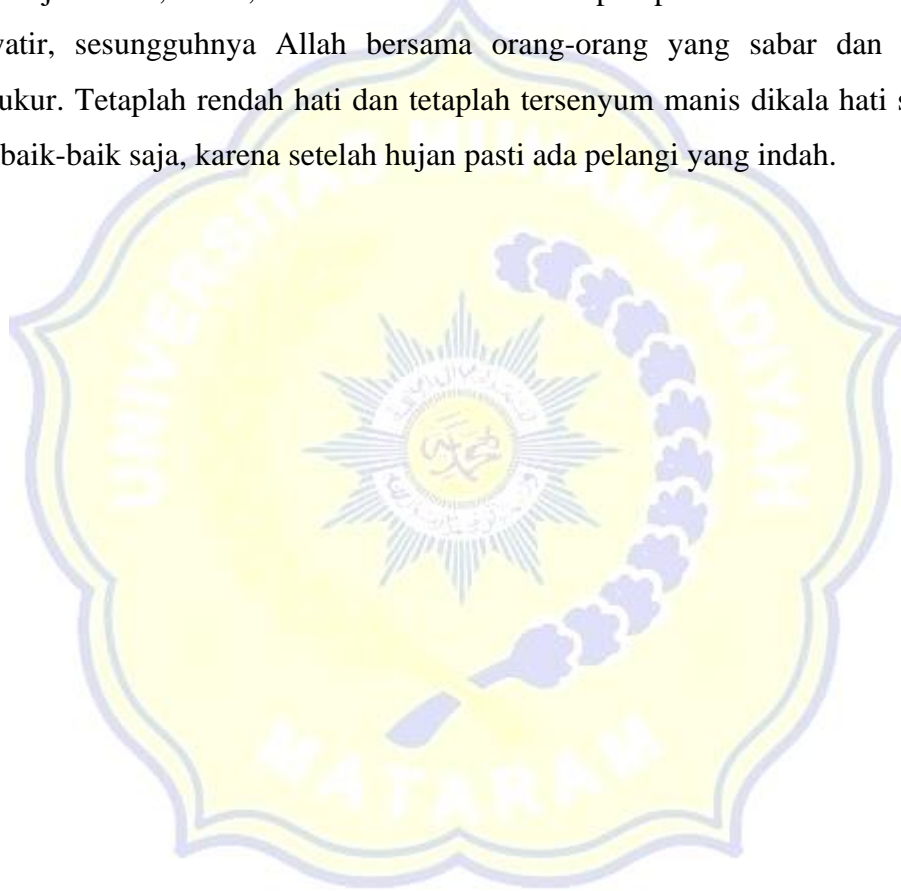
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Selalu ada harapan bagi kita yang senantiasa berdoa, selalu ada jalan bagi kita yang senantiasa berusaha, maka dari itu, jangan pernah berhenti berdoa dan berusaha, karena janji Allah SWT itu nyata adanya. Allah tidak berjanji bahwa langit akan selalu biru, tetapi Allah berjanji bersama kesulitan pasti ada kemudahan dan masa-masa sulit kita yang akan mengarjakan bagaimana supaya kita menjadi kuat, tabah, ikhlas dan selalu berharap kepada Allah SWT. Jangan Khawatir, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar dan pandai bersyukur. Tetaplah rendah hati dan tetaplah tersenyum manis dikala hati sedang tidak baik-baik saja, karena setelah hujan pasti ada pelangi yang indah.



PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT atas rahmat, KaruniaNya serta Nikmat sehat yang telah engkau berikan kepada Hamba-hambaNya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh air mata dan perjuangan.
2. Terimakasih banyak saya ucapkan untuk kedua orangtuaku tercinta Abu Sulaiman M.Amin S.Pd, Mama Maemunah dan Ibu Siti Siah S.Pd yang telah mendoakan, mendidik, mensupport, dan memahami segala proses perjuangan anaknya sedari kecil sampai pada titik dimana saya akan mengapai cita-cita. Tanpa doa dan perjuangan kalian, anakmu bukan siapa-siapa sekarang. Doain lagi anakmu Mama, Abu, Ibu agar kelak bias membahagiakan serta bias membanggakan kalian.
3. Terimakasih banyak buat Kakak-kakakku Kak Daya, Kak Fida, Kak Fiati dan Kak Susi yang telah banyak memberi motivasi, nasehat-nasehat terbaik. dukungan serta perhatiannya dan selalu memberikan apapun yang saya minta.
4. Terimakasih buat 1702025 selalu temani meskipun jauh dan selalu support apapun yang saya lakukan.
5. Terimakasih buat sahabat-sahabatku ningsih, lifah, mira, yuni, ucy, sulas, kak tazkiah yang selalu setia dan memberikan bantuan saat-saat susah.
6. Terimakasih buat teman-temanku ainun, ninang, wulan dan fitri yang selalu membantu dan selalu ngertiin saya.
7. Dan terimakasih buat diriku sendiri mampu bertahan dan menyelesaikan semua ini, selalu berjuang walaupun penuh air mata, sekali lagi terimakasih buat diriku sendiri, kamu begitu kuat dan hebat!!

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga proposal “ **Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2**”. Proposal ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Drs. Abdul Wahab M.A., selaku Rektorat Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd S.i selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibunda Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Intan Dwi Hastuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan ketulusannya membimbing sehingga Skripsi dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan arahan-arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak ibu dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah.
7. Kedua orangtua saya yang tiada hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

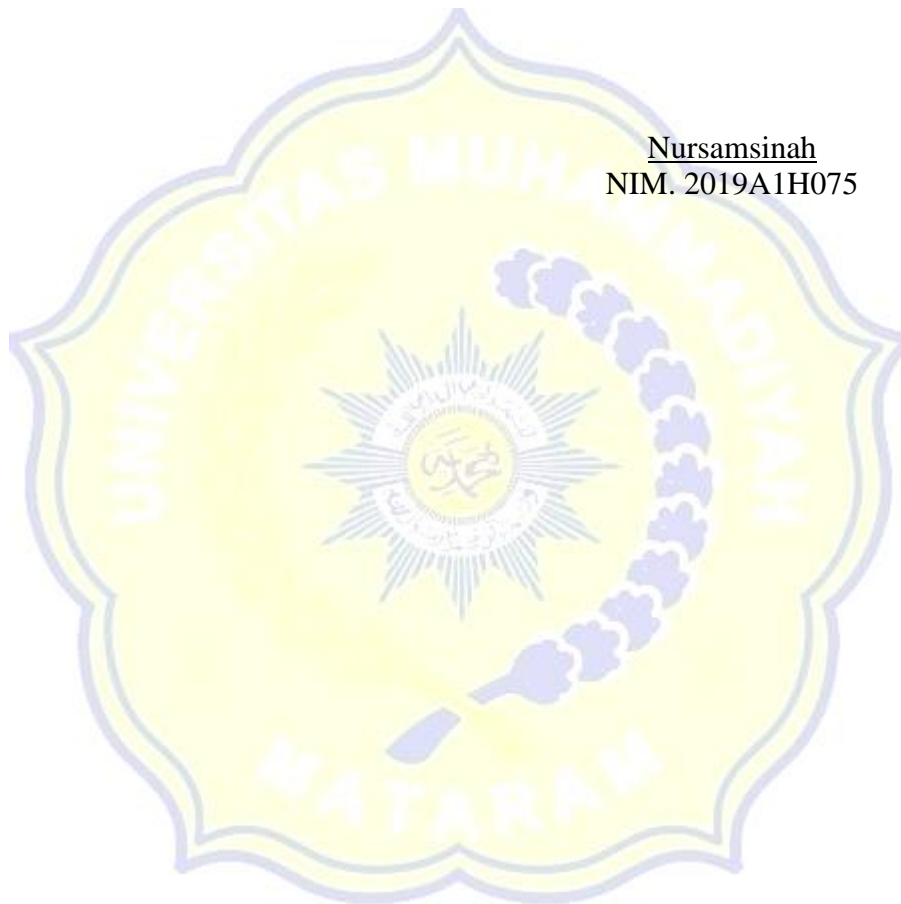
Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, Juni 2023

Penulis,

Nursamsinah
NIM. 2019A1H075



Nursamsinah, 2023. **Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2.** Mataram :

Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Astuti, M.Pd

Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

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 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ 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.

Kata Kunci : Hasil belajar matematika, metode permainan *bingo*

Nursamsinah, 2023. *The Effect of the Bingo Game Method on Mathematics Learning Outcomes at the Third Grade Elementary School Students, Theme 5 Subtheme 2*. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Supervisor 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

The aim of this research is to investigate the influence of the Bingo game method on the mathematics learning outcomes of third-grade students in Theme 5, Subtheme 2 of Elementary School. The study utilizes a Quasi-Experimental Design, which includes a control group but cannot fully control external variables that may affect the experiment's implementation. The research adopts the Nonequivalent Control Group Design with two groups: the experimental group and the control group. The research employs an independent samples t-test to analyze the data. The findings reveal that the utilization of the Bingo game method can significantly improve students' understanding of mathematics. Based on the results, the average pretest score for the experimental group was 40.50, and after implementing the Bingo game method, the average posttest score increased to 89.50. On the other hand, the average pretest score for the control group was 44.80, and the average posttest score increased to 67.20. Consequently, the experimental group demonstrated a 49% improvement in test scores, while the control group exhibited a 23% improvement. These results led the researcher to analyze the hypothesis using SPSS 20.0 for Windows, where the calculated t-value (t -calculated) was found to be ≥ 2.021 and the significance value (sig) was ≤ 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). Thus, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, indicating a significant influence of the Bingo game method on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Bingo Game Method

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____



DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Batasan Oprasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang Relavan	13
2.2 Kajian Pustaka.....	18
2.2.1 Metode Permainan <i>Bingo</i>	18
2.2.3 Hasil Belajar Siswa	23
2.2.4 Pengaruh Metode Permainan <i>Bingo</i> Terhadap Hasil Belajar Metematika.....	27
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	30
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	32
3.4 Populasi dan Sampel	33
3.5 Variabel Penelitian	35
3.6 Metode Pengumpulan Data	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	37
3.8 Analisis Data	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.2 Pembahasan	62

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
--------------------------------	-----------

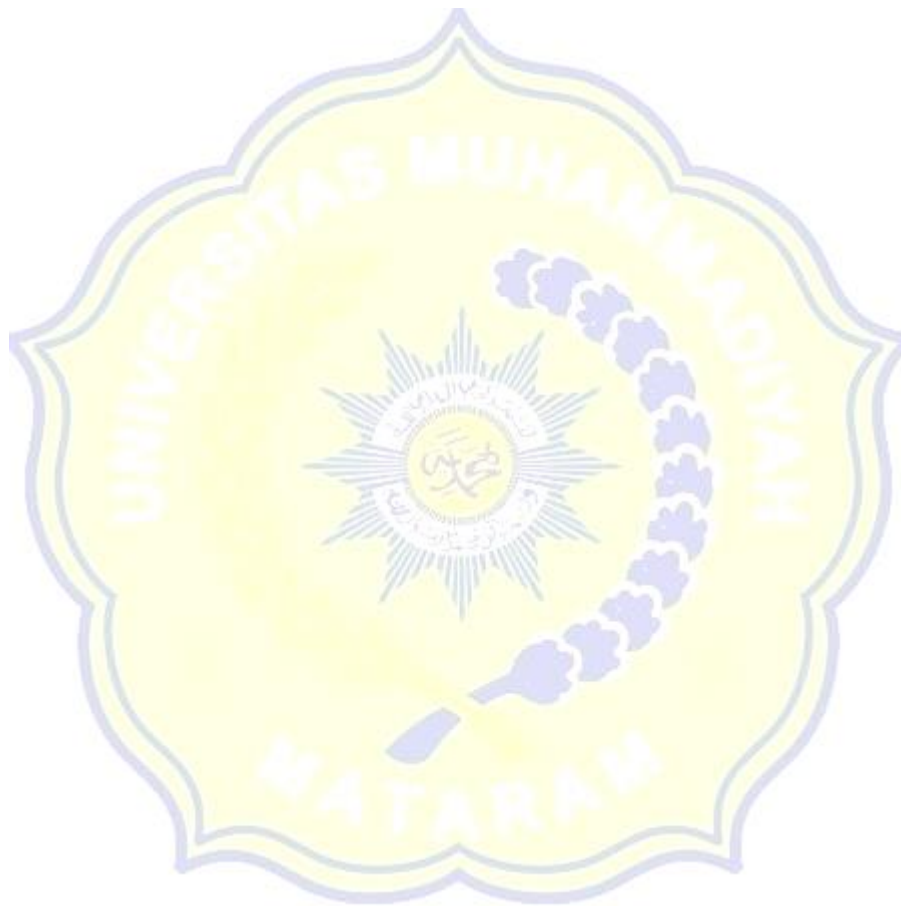


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Sampel Kelas III SDN 35 Ampenan.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Eksperimen	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kontrol	39
Tabel 4.1 hasil keterlaksanaan metode permainan <i>Bingo</i> dan <i>Ular Tangga</i>	50
Tabel 4.2 hasil uji validitas soal esai.....	51
Tabel 4.3 hasil uji realibilitas	53
Tabel 4.4 hasil pre-test dan post-test kelas kontrol.....	54
Tabel 4.5 hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen	56
Tabel 4.6 hasil uji normalitas	58
Tabel 4.7 hasil uji homogenitas	60
Tabel 4.8 hasil uji hipotesis.....	61

TABEL GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....29



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan dimana seorang pendidik dan peserta didik melakukan interaksi untuk mengembangkan kemampuan, sikap dan potensi peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Menurut (Ayuwanti, 2017) Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar menjadi sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Menurut (Ii et al., (2010) Aktif dalam pembelajaran adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai

peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Menurut Ii et al., (2010) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk berpikir, mencoba, membuat menemukan konsep baru, dan menghasilkan suatu karya. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa aktif dalam proses pembelajaran atau student center learning. Salah satu cara yang bisa diterapkan dalam pembelajaran aktif yaitu dengan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Melalui metode pembelajaran, siswa akan lebih mudah dalam menerima informasi dalam proses pembelajaran. Menurut (Masrohah et al., 2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Siswa akan menjadi aktif, tertarik dan antusias dalam pelajaran, jika guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan. Pada kenyataannya dilapangan masih terdapat beberapa persoalan, salah satunya yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Menurut sebagian siswa, matematika merupakan pelajaran yang sulit dimengerti sehingga aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menjadi menurun. Faktor

lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa akan pelajaran Matematika adalah kurangnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Wulan Saswati, 2022)

Pembelajaran matematika di kelas pada umumnya lebih mengutamakan pada penyampaian informasi bukan penekanan proses pembelajaran. Pembelajaran seperti itu kemudian akan melahirkan model pembelajaran pasif dan tidak demokratis, karena peran inti di tangan guru dan bahkan guru seringkali bersikap otoriter. Peserta didik selama ini hanya dianggap anak-anak yang dapat dikembangkan secara mekanik. Dengan sikap guru yang demikian memperkuat daya tekan yang dapat mematikan aspek positif yang semestinya dimiliki siswa. Akibatnya siswa tidak dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal, kehilangan kemampuan mandiri, toleransi terhadap perbedaan pendapat, dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Mufidah et al., 2013)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 35 Ampenan pada tanggal 20 Desember 2022, terdapat beberapa masalah yang muncul, khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas III masih ditemukan banyak kendala terutama masalah penggunaan metode pembelajaran karena kebanyakan guru sekarang hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah dan hafalan yang diberikan oleh guru yang belum menunjang semangat peserta didik untuk

belajar. Kondisi demikian membuat peserta didik malas untuk mengikuti pembelajaran, dan mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik cenderung tidak aktif dalam pembelajaran. Peserta didik jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan yang masih belum jelas. Selain itu, aktivitas peserta didik dalam mencatat, membuat ringkasan dan mengerjakan soal-soal masih sangat rendah.

Menyikapi hal demikian, seorang guru matematika seharusnya dapat melakukan tindakan alternatif yang berguna untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam menerima pembelajaran matematika. Sebaiknya guru berupaya menciptakan proses pembelajaran yang terpusat pada siswa. Dengan kata lain, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap tepat untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan metode permainan *bingo*.

Menurut Hapsari & Wicaksono, (2018) metode adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia metode adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Makin tepat metode

yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Vinet & Zhedanov, 2011)

Sedangkan menurut Besare, (2020) mengemukakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”. Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Vinet & Zhedanov, (2011b)“ belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya. Menurut Oktaviani et al., (2019) Permainan dapat dipakai untuk mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana. Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca, menulis permulaan serta matematika adalah yang lazim dikaitkan dengan permainan. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap anak didiknya

untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pemikiran mereka. Sebaiknya guru juga memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya (Sutarto et al., 2020).

Permainan bingo merupakan Masalah kelas dan upaya guru untuk mengatasinya. Siswa dari semua tingkat keahlian dapat memperoleh manfaat dari praktik pemecahan masalah yang disediakan oleh permainan bingo; ini termasuk mereka yang memiliki bakat tinggi, sedang, dan rendah. Keterlibatan dan semangat siswa dapat ditingkatkan di kelas dengan bantuan permainan Bingo. Nilai ujian siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan bingo memberikan wawasan tentang hasil belajar mereka (Hanida et al., 2016).

Menurut Ratipal, (2018), permainan *bingo* merupakan permainan kartu di mana pemain mengikuti seperangkat aturan untuk mendapatkan poin berdasarkan bagaimana kartu mereka disusun (biasanya secara vertikal, horizontal, atau diagonal). Bingo. teriakan kegembiraan dan kemenangan dari para pemain. Ada banyak permainan bingo pendidikan di luar sana, masing-masing dengan sentuhan uniknya sendiri (Ii et al., 2010).

McMahon (2017), 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 (NURILA, 2023).

Belajar merupakan aktivitas peserta didik untuk menguasai kompetensi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong peserta didik untuk aktif secara fisik dan mental. Aktivitas belajar diwujudkan dalam bentuk rumusan pengalaman belajar peserta didik yang difasilitasi oleh pendidik. Aktivitas dan pengalaman belajar tergantung pula pada jenis dan tingkat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 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 (Jufri, 2013: 81).

Hasil Belajar menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013:37) adalah keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah menempuh proses dan pengalaman belajar yang dapat diamati melalui perilaku siswa. Bloom (Ratipal, 2018) mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini terbatas pada ranah kognitif, yang meliputi enam kemampuan.

Adapun menurut Susanto, (2013: 186-187) 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 penguasaan yang baik terhadap materi matematika. 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 (Rusyanti, dkk. 2014). Sedangkan menurut Sudiati, dkk (2014) Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Dengan menerapkan metode permainan *bingo* diharapkan siswa menjadi aktif berpartisipasi, 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.

Adapun tingkat kesuksesan yang dimiliki oleh penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2019) 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.

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”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penelitian yang dikemukakan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

“Bagaimana pengaruh metode permainan *bingo* terhadap Hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 Subtema 2?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

“Mengetahui pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 Subtema 2.”

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian terkait pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa berani dalam mengungkapkan pendapat, dan mengajukan pertanyaan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika.
3. Siswa tidak merasa jenuh atau bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah (guru) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan memberikan inovasi baru berupa pengaruh metode permainan *bingo*.

1.5 Batasan Operasional

1.5.1 Permainan *Bingo*

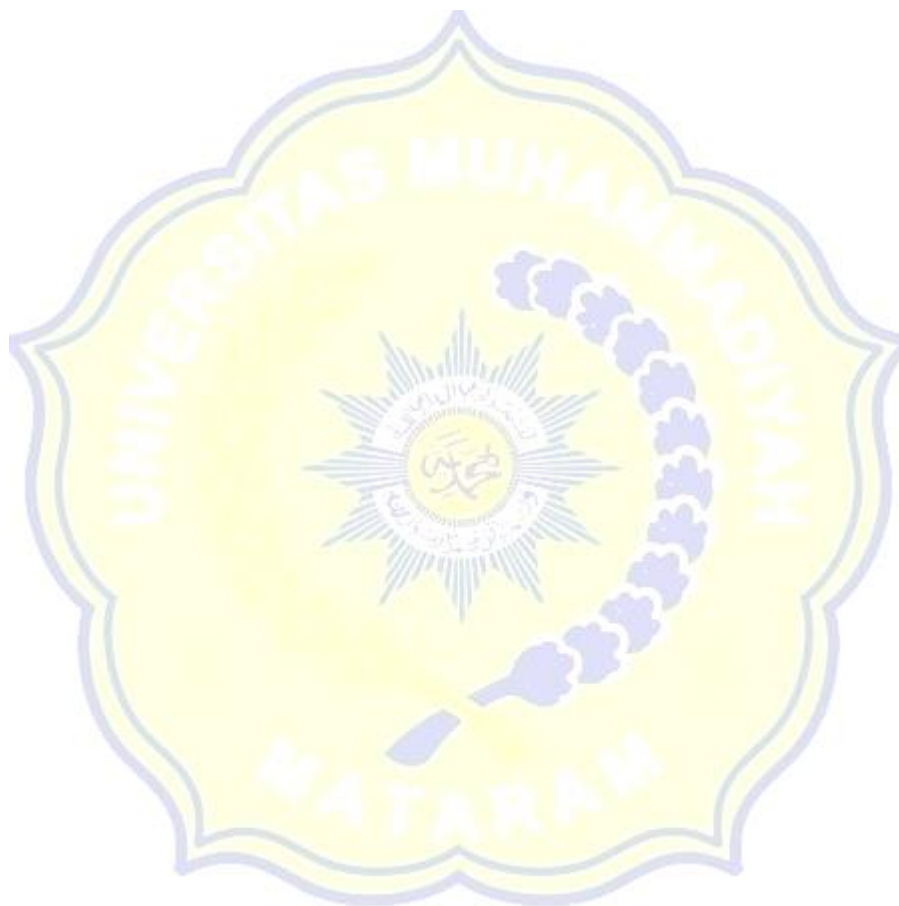
Metode permainan *bingo* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun soal pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 2) Kelas dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima atau enam siswa dan diberi nama yang terinspirasi oleh planet tata surya.
- 3) Kartu bingo berisi meja bernomor 5×5 cm dengan 5 kolom dan 5 baris dibagikan ke setiap kelompok, dan kertas berbentuk planet dibagi berdasarkan warna sesuai nama kelompok.
- 4) Guru akan mengundang siswa untuk memperdebatkan topik dalam kelompok kecil sebelum menulis tanggapan mereka dalam ruang dan waktu yang ditentukan.
- 5) Tim terbanyak di kartu bingo mereka setelah semua pertanyaan dijawab dengan benar memenangkan 10 poin.
- 6) Pemain berteriak "Bingo!" dan dapatkan 100 poin jika timnya berhasil menyelesaikan lima kartu bingo menggunakan kertas bintang dengan pola horizontal, vertikal, atau diagonal.
- 7) Permainan dapat dilanjutkan atau dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

1.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pemikiran, dan kecerdasan. Kemampuan seseorang

untuk menghubungkan secara mental, mengevaluasi, dan memeriksa suatu kejadian untuk belajar darinya termasuk dalam pemeriksaan ini. Keterampilan seperti membaca, belajar, mengingat, berpikir logis, dan memperhatikan akan sangat berbobot.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini pada dasarnya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hubungan antara judul yang akan diteliti dengan peneliti sejenis yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak diulangi kembali.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2019) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. Studi Oktaviani mengungkapkan hasil yang menyedihkan untuk pendidikan matematika siswa, dengan beberapa siswa melaporkan bahwa topik tersebut terlalu menantang bagi mereka untuk terus berupaya belajar. Sampel penelitian adalah siswa kelas V dari tiga kelas berbeda di SDN Kedungjenar Kabupaten Blora. Item pra dan pasca tes digunakan untuk menyusun data penelitian. Menurut temuan penelitian, setelah terpapar permainan bingo, siswa menunjukkan peningkatan dari skor pra-perawatan mereka sebesar 51,13 persen pada ujian hasil belajar menjadi skor pasca-perawatan mereka sebesar 72,66 persen. Teknik permainan bingo pembelajaran aktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, lebih mungkin untuk dapat

berkolaborasi dengan teman sebaya lainnya di kelas, dan lebih mungkin untuk mencapai pembelajaran yang diperlukan. tujuan..

Perbedaan yang dapat dilihat dari kedua penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2019), menggunakan desain Pra-Eksperimental, dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SD Negeri Kedungjenar. Dan untuk sampelnya penelitian ini menggunakan siswa kelas V yang terdiri dari 3 kelas dan jumlah siswanya 108. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan eksperimen kuantitatif, penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen Design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 35 Ampenan. Sedangkan untuk sampelnya adalah siswa kelas III yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 45 siswa.

Sedangkan persamaan yang dapat dilihat dari kedua penelitian ini yaitu penelitian sama-sama menggunakan mata pelajaran matematika. Dan sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khikmatul (2019), dengan judul “Penerapan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik”. Temuan penelitian Khikmatul akan digunakan untuk mengukur keberhasilan

intervensi yang menggunakan pendekatan permainan bingo untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi yang berkaitan dengan Tema Pembelajaran Tematik 7 (The Beauty of Diversity in My Country) Unit 2 dan 3. Ini Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dua pertemuan. Model Kemmis dan McTaggart tentang perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan pemikiran tentang penelitian dirujuk di sepanjang proses. Berdasarkan data, minat belajar siswa siklus I sebesar 85,1%, sedangkan minat belajar siswa siklus II lebih tinggi 3,29%, sebesar 88,39%. Persentase pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 40,4%, dengan siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 36,2% dan persentase sebesar 76,6%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bingo sebagai alat pengajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan kinerja mereka pada pembelajaran tematik subtema 2 dan 3 di kelas IV SDN 2 Dukuhwaluh.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah dimana penelitian yang dilakukan oleh Khikmatul, (2019), mengukur meningkatnya minat siswa dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik tema 7 (indahny keragaman di negeriku) pada subtema 2 dan subtema 3. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh Khikmatul (2019) mengacu pada model Kemmis dan

Mc Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian yang dilakukan oleh Khikmatul (2019) dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Dukuhwaluh pada semester II tahun ajaran 2018/2019. penelitian Khikmatul menggunakan tema 7, siklus I dilaksanakan pada sub tema 2 dan siklus II dilaksanakan pada sub tema 3. Subyek dari penelitian Khikmatul adalah peserta didik kelas IV. Jumlah peserta didik kelas IV adalah 26, terdiri dari 14 peserta didik laki-laki, dan 12 peserta didik perempuan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengukur hasil belajar siswa pada tema 5 (cuaca) pada subtema 2, dan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Dengan menggunakan desain Quasi Eksperimen design. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di kelas III SDN 35 Ampenen pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III. Jumlah peserta didik kelas III adalah 45, terdiri dari 20 kelas B (Eksperimen) dan 25 kelas A (Kontrol).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Johriyanti (2016), dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kuis *Bingo* (Lecture *Bingo*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”. Kajian Johriyanti menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 2 Ampenan kesulitan memahami konsep matematika, terutama yang berkaitan dengan angka. Ketidakmampuan untuk menggunakan media dan pendekatan secara efektif berkontribusi pada kinerja akademik siswa

yang buruk. Investigasi ini merupakan bagian dari pembelajaran tindakan kelas di SDN 2 Ampenan, yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan matematika anak kelas IV. Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I rata-rata 53%, sedangkan hasil belajar siswa siklus II rata-rata 86%. Hasil belajar klasikal siswa meningkat sebesar 33% antara siklus I dan II.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Johriyanti, (2016), penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 2 Ampenan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Ampenan dengan jumlah siswa 15 orang, terdiri atas 7 merid perempuan dan 8 murid laki-laki. Adapun faktor yang diteliti adalah mengamati kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo* (*lecture bingo*) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat kelas IV SDN 2 Ampenan. Sedangkan untuk siswa yaitu untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika meteri bilangan bulat melalui penerapan metode permainan *bingo* (*lecture bingo*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian (PTK). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan di kelas III SDN 35 Ampenan. Subjek peneltian ini adalah siswa kelas III SDN 35 Ampenan dengan jumlah semua siswa 45 orang. Dengan masing-masing kelas memiliki siswa, kelas B (eksperimen) 20 siswa dan kelas A (kontrol) 25 siswa. Adapun faktor

yang diteliti adalah untuk melihat hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, untuk melihat bagaimana siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan metode permainan *bingo*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan menggunakan desain *Quasi Eksperimen Design*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Metode Permainan *bingo*

Pendekatan pedagogis seorang guru dapat dianggap sebagai sarana yang digunakannya untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dan kemajuan menuju hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Persyaratan metodologis dalam kegiatan belajar mengajar bervariasi dengan sifat materi pelajaran dan hasil yang diinginkan (Wulan Saswati, 2022).

Menurut Hamzah dan Muhlisrarini, metode adalah persiapan metodis dari tindakan yang diambil dengan maksud untuk mencapai hasil. cara untuk pergi ke mana Anda ingin pergi di sekolah. Oleh karena itu, istilah “metode” mengacu pada kumpulan strategi yang digunakan oleh guru selama pembelajaran untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan yang ditentukan dalam RPP.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Menurut Mayesty (1990 dalam Sujiono, 2013), Bagi anak-anak, seluruh dunia adalah permainan, oleh karena itu mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Anak-anak kecil mengalami kesulitan

membedakan antara berbagai jenis kegiatan. Anak-anak akan menggunakan kesempatan apa pun yang mereka miliki untuk berlari dan bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah cara yang bagus untuk bertemu orang baru. Anak-anak belajar dan tumbuh dalam berbagai cara, termasuk melalui bermain, eksplorasi, penemuan, ekspresi emosi dan ekspresi kreatif. Penemuan diri dan kesadaran lingkungan anak-anak mungkin mendapat manfaat dari bermain.

Penggunaan permainan di dalam kelas merupakan salah satu strategi untuk menarik minat siswa. Menggunakan permainan sebagai alat pengajaran membuat lingkungan kelas lebih menyenangkan bagi anak-anak. Bingo dapat digunakan sebagai contoh strategi permainan. (Mufidah et al., 2013) bingo merupakan Permainan ini dimainkan dengan menggunakan tabel bernomor, dan siswa menang dan berkontribusi pada skor kelompok ketika mereka berhasil menjawab lima pertanyaan berturut-turut ke segala arah (horizontal, vertikal, atau diagonal). Menggunakan bingo untuk membantu siswa dengan pekerjaan rumah aritmatika hanyalah salah satu contoh bagaimana permainan dapat digunakan di dalam kelas. Memasukkan permainan simulasi ke tengah-tengah proses pembelajaran dianggap akan membuat siswa lebih terlibat dan membantu mereka mempertahankan informasi yang disajikan. Hubungan siswa-guru dapat diperkuat, dan anak-anak dapat belajar menghargai perspektif orang lain melalui permainan bingo. Dengan pendekatan permainan bingo diharapkan

pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan bagi siswa yang merasa terintimidasi (Vinet & Zhedanov, 2011).

Permainan *bingo* modern merupakan permainan yang populer. Bingo hanyalah permainan keberuntungan. Bingo bisa menjadi aktivitas kelompok yang menyenangkan jika dilakukan dengan banyak orang. Siswa yang bekerja dalam kelompok meningkatkan pembelajaran mereka, menggunakan kemampuan berpikir kritis mereka untuk menentukan kekuatan dan kesalahan materi, dan mengasah kapasitas mereka untuk komunikasi interaktif. (Masrohah et al., 2019).

Permainan *bingo* merupakan masalah kelas dan upaya guru untuk mengatasinya. Permainan Bingo adalah cara yang bagus untuk memberi siswa berbagai tingkat kemampuan dari tinggi ke rendah pengalaman dalam pemecahan masalah. Kegiatan Bingo adalah cara yang bagus untuk meningkatkan semangat dan mendorong siswa untuk berpartisipasi di kelas. Nilai ujian siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan bingo memberikan wawasan tentang hasil belajar mereka.

Permainan *Bingo* diterapkan dalam pembelajaran disekolah, dengan tujuan kompetensi, sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam konteks pengaturan akademik. Mirip dengan kursus matematika.
2. Meningkatkan antusias dan keaktifan siswa.

3. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

1) Langkah-Langkah Permainan *Bingo*

Metode permainan *bingo* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Susunlah sejumlah 10 pertanyaan tentang materi pelajaran yang akan di jawab oleh siswa.
- b) Buat lima tumpukan berbeda untuk pertanyaan. Letakkan huruf B.I.N.G.O. di samping setiap tumpukan. Kartu bingo siswa disediakan. Kartu ini akan terlihat seperti kartu Bingo standar, dengan angka dalam kotak 5x5 yang mencakup waktu 24 jam.
- c) Jika Anda bisa, silakan gunakan jawaban numerik yang benar. Seorang siswa dapat mengisi kotak dengan warna jika mereka dapat menuliskan jawabannya dengan tepat.
- d) Lima jawaban akurat lurus (vertikal, horizontal, atau diagonal) mendapat izin murid untuk berteriak Saya mengerti *Bingo*.

Mengikuti petunjuk bermain bingo, peneliti mengadaptasi permainan untuk memfasilitasi pembelajaran tentang 5 tema dengan cara berikut:

- 1) Guru menyusun soal pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 2) Kelas dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima atau enam siswa dan diberi nama yang terinspirasi oleh planet tata surya.

- 3) Peserta didik berkumpul bersama kelompoknya dengan menyanyikan lagu “Balonku ada Lima”.
- 4) Kartu bingo berisi meja bernomor 5×5 cm dengan 5 kolom dan 5 baris dibagikan ke setiap kelompok, dan kertas berbentuk planet dibagi berdasarkan warna sesuai nama kelompok.
- 5) Instruktur akan mengundang siswa untuk memperdebatkan topik dalam kelompok kecil sebelum menulis tanggapan mereka dalam ruang dan waktu yang ditentukan.
- 6) Guru bersama peserta didik membahas soal dengan berdiskusi bersama.
- 7) Setiap respons yang akurat menghasilkan 10 poin bagi grup dan kemampuan untuk menempatkan bintang di atas kotak yang sesuai pada kartu bingo mereka.
- 8) Grup dapat memenangkan 100 poin jika mereka dapat mengisi lima kartu bingo dalam satu baris, kolom, atau diagonal dengan potongan kertas planet dan berteriak "*Bingo!*".
- 9) Permainan dapat dilanjutkan atau dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

Penerapan permainan *bingo* yang diterapkan dalam penelitian ini mempunyai beberapa aturan permainan. Aturan main tersebut antara lain:

- 1) Pemenang dari setiap pertanyaan dapat membubuhkan bintang pada kartu bingo mereka.
- 2) Jika berhasil menjawab soal maka mendapatkan poin 10.

- 3) Semua peserta akan berteriak "Bingo!" dan dapatkan 100 poin jika mereka mengidentifikasi pola lima kolom atau baris berurutan dengan benar ke segala arah (horizontal, vertikal, atau diagonal).
- 4) Setelah semua soal terjawab dan selesai dibahas, guru menjumlah poin yang didapat masing-masing kelompok.
- 5) Setiap kelompok yang dapat mengisi ke 5 cela *bingo* akan menjadi pemenang.

2.2.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan kapasitas emosional, kognitif, dan psikomotor siswa yang muncul dari pengalaman pendidikan. Tujuan pendidikan ini ditegaskan oleh (Vinet & Zhedanov, 2011) Hasil belajar mengacu pada hasil penilaian standar yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas. Hasil belajar siswa mengacu pada keterampilan dan pengetahuan yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari mengikuti kegiatan pendidikan. Tindakan belajar itu sendiri memerlukan pengejaran perubahan sikap atau perilaku yang kurang lebih bertahan lama.

Guru sering menetapkan tujuan pembelajaran di awal unit atau pelajaran. Siswa yang berhasil di sekolah dan memenuhi harapan guru mereka. Meneliti seberapa efektif program melayani persyaratan siswa adalah penekanan evaluasi proses, dan penilaian adalah sarana yang dapat ditentukan (Susanto, 2013). Penilaian ini memiliki beberapa aplikasi di luar hanya menjadi dasar untuk kinerja siswa.

Penguasaan konten memang penting, namun bukan satu-satunya indikator keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian, semua aspek pertumbuhan akademik, termasuk pengetahuan khusus konten, disposisi, dan kompetensi, termasuk dalam evaluasi hasil belajar siswa. Dia berpendapat bahwa guru harus dapat mengetahui dengan melihat murid mereka apakah pelajaran mereka telah menghasilkan peningkatan nyata dalam keterampilan siswa, yang dikenal sebagai hasil belajar (*learner's performance*).

Menurut Sudjana (2014: 22), hasil belajar adalah keterampilan yang dipelajari di kelas atau di tempat kerja. Purwanto (2014:125) berpendapat bahwa hasil kegiatan pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku yang sebagian besar dipertahankan oleh peserta didik. Mujtahidin (2014: 18) menguraikan pandangan ini dengan mengatakan bahwa jika seorang pembelajar dapat menunjukkan perubahan batin, kita dapat mengatakan bahwa dia telah berhasil. Pola pikir, kecakapan, dan perubahan perilaku adalah contohnya. Ketika dipecah menjadi bagian-bagian komponennya, hasil belajar yang termasuk dalam taksonomi Bloom mengungkapkan dirinya menjadi kognitif termasuk pengetahuan dan pemahaman, afektif melibatkan emosi dan motivasi, dan psikomotor melibatkan tindakan fisik dan gerakan.

Kategorisasi hasil belajar Benyamin S. Bloom (dalam Sudjana (2012: 7–12) memberikan pembagian yang luas menjadi tiga kategori, yang digunakan dalam penetapan tujuan pendidikan di tingkat nasional:

a. Ranah Kognitif

Mental capacity Berkaitan dengan kapasitas kognitif seseorang. Hasil belajar kognitif meliputi perkembangan kemampuan yang meliputi daya ingat, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Domain afektif mencakup keadaan mental termasuk sikap, nilai, perasaan, dan emosi. Kemajuan dari dasar ke kompleks terdiri dari empat tahap penerimaan nilai, penilaian, organisasi, dan klasifikasi.

c. Ranah Psikomotor

Keterampilan yang berhubungan dengan gerakan berada dalam lingkup "ranah psikomotor". Keterampilan gerak, dari yang paling dasar sampai yang tercanggih, kemampuan perseptual, kemampuan medan fisik, dan keterampilan yang berhubungan dengan komunikasi nonverbal, seperti gerak ekspresif dan interpretif, semuanya membentuk unsur ini.

Mempertimbangkan definisi tersebut di atas, kita dapat menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan informasi yang diperoleh individu sebagai hasil pengajaran. Temuan ini dapat direpresentasikan secara matematis, visual, atau dalam hal perubahan pola pikir atau perilaku. Proses pendidikan menguntungkan siswa dengan memperluas

wawasan mereka dalam hal apa yang mereka ketahui, apa yang dapat mereka lakukan, dan apa yang mereka hargai.

2.2.3 Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Beberapa siswa kesulitan memahami konsep matematika karena terlalu banyak rumus dan pertanyaan dalam kursus. Siswa juga cenderung membenci matematika karena pembelajaran yang monoton.

Untuk mencegah hal ini terjadi, para pendidik terus mencari dan menerapkan pendekatan baru untuk mengajar dan belajar matematika yang disesuaikan dengan kekhususan isi setiap mata pelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar dan mendorong siswa untuk terus belajar matematika demi kesuksesan yang lebih besar dan aplikasi praktis, kita harus melakukan hal berikut, guru juga senantiasa berusaha kreatif dalam menemukan hal-hal yang menarik, menyenangkan, dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Hari.

Dihipotesiskan bahwa menggunakan permainan bingo sebagai alat pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih terbuka dan mengekspresikan pikiran mereka, dan merasa kurang stres tentang matematika yang akan mereka gunakan.

Memecahkan pertanyaan papan bingo akan menunjukkan dampak metode pada kemampuan matematika siswa. Instruktur mengulas topik yang akan dibahas, membagi kelas menjadi

kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikannya, dan kemudian semua orang bermain bingo.

Motivasi siswa untuk belajar dapat disimpulkan dari kinerja mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan pendekatan permainan bingo untuk pendidikan matematika tampaknya memiliki efek yang sangat positif di depan ini. Untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran siswa, pendekatan ini mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Informasi di atas menunjukkan bahwa memanfaatkan permainan bingo untuk mengajar aritmatika dapat meningkatkan penguasaan dan kemahiran pengetahuan siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Karena kesulitan belajar sekolah berasal dari kurangnya kemajuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu solusi yang mungkin bagi guru adalah membuat pendekatan baru untuk pengelolaan dan pengajaran kelas. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang mengungkapkan tidak adanya peningkatan yang terlihat dalam kualitas pendidikan yang diterima oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilihat dari kerangka berpikir yang ada digambar sebagai berikut :

Kondisi Awal	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif, guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah, hafalan. Sehingga membuat siswa malas untuk belajar.
Solusi	Menggunakan metode pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan metode permainan <i>bingo</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
Hasil	Hasil yang diharapkan adalah metode pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa

Gambar Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka tiori dan karangka berpikir maka penelitian dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 Sub Tema 2.

H_a = Terdapat pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 Sub Tema 2.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode eksperimen kuantitatif digunakan untuk penelitian ini. Eksperimentalisme, seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono (2016: 107), mengacu pada studi di mana peneliti memanipulasi variabel untuk menguji efek hipotesisnya terhadap subjek uji. Studi ini menggunakan metode eksperimental karena memungkinkan peneliti untuk mengisolasi dampak dari intervensi yang diberikan pada temuan mereka. Penelitian ini menggunakan Desain Kuasi Eksperimental, yang mirip dengan desain eksperimen karena mencakup kelompok kontrol tetapi tidak memungkinkan manipulasi variabel eksternal secara lengkap.

Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam pengaturan ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing menyertakan dua peserta. Dalam pengaturan ini, subjek kontrol tidak dipilih secara acak. Pengetahuan matematika siswa yang sudah ada sebelumnya dinilai melalui ujian pendahuluan (pretest). Kelompok eksperimen diberikan metode pembelajaran matematika ala bingo sebagai terapi. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ular tangga untuk mengajarkan aritmatika. Untuk mengikuti pola penelitian kuasi eksperimen dengan nonequivalent control yang ditunjukkan pada tabel berikut, maka proses penelitian:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	<i>O1</i>	<i>X1</i>	<i>O2</i>
Kontrol	<i>O3</i>	<i>X2</i>	<i>O4</i>

(sugiyono, 2014 : 79)

Keterangan :

O1 : Pemberian tes awal pada kelas eksperimen.

O2 : Pemberian tes akhir pada kelas eksperimen.

O3 : Pemberian tes awal pada kelas kontrol.

O4 : Pemberian tes akhir pada kelas kontrol.

X1 : Penerapan metode permainan *bingo* di kelas eksperimen

X2 : Penerapan metode permainan *ular tangga* di kelas kontrol

Siswa dalam kelompok perlakuan dan kontrol mengambil pre-test pada waktu yang sama untuk mengukur kemajuan mereka sebelum menerima intervensi apapun. Kemudian diberikan perlakuan (X) yaitu teknik permainan bingo untuk Topik 5 Subtema 2. Sedangkan pada kelompok plasebo digunakan strategi pengobatan ular tangga. Setelah menerima terapi, siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti ujian akhir (post-test) yang dirancang untuk mengungkap apakah pendekatan permainan bingo meningkatkan prestasi akademik atau tidak.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian adalah SDN 35 Ampenan, Kec. Ampenan, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Waktu

penelitian akan di laksanakan pada semester genap 2022/2023, pada tanggal 24 Mei 2023

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

3.3.1 Permainan *Bingo*

Metode permainan *bingo* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyusun soal pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. Kelas dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima atau enam siswa dan diberi nama yang terinspirasi oleh planet tata surya.
3. Setiap kelompok mendapat kartu bingo berupa meja bernomor 5×5 cm dengan 5 kolom dan 5 baris, dan instruktur membagi kertas berbentuk planet dengan warna sesuai nama kelompok.
4. Instruktur akan mengundang siswa untuk memperdebatkan topik dalam kelompok kecil sebelum menulis tanggapan mereka dalam ruang dan waktu yang ditentukan.
5. Jika sebuah tim mendapat 10 poin untuk menjawab sejumlah pertanyaan dengan benar, mereka dapat melampirkan selembar kertas planet pada kartu bingo mereka.
6. Sebuah grup memanggil "Bingo!" dan mendapat skor 100 jika berhasil mengisi lima kartu bingo dengan kertas bintang pada baris horizontal, vertikal, atau diagonal.
7. Game dapat dijeda kapan pun sesuai kondisi.

3.3.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang meliputi memori, penalaran, dan intelek dikenal sebagai hasil belajar kognitif. Kemampuan untuk menghubungkan, menganalisis, dan menghargai pengalaman secara kognitif untuk tujuan belajar darinya adalah bagian dari ujian. Banyak kepentingan akan ditempatkan pada kemampuan seperti membaca, belajar, menghafal, berpikir logis, dan memperhatikan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014:80) populasi adalah bagian dari penelitian ketika item atau orang dengan fitur tertentu diteliti dan dibuat generalisasinya. Empat puluh lima siswa dari kelas tiga di SDN 35 Ampenan merupakan populasi penelitian.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah proporsi yang dapat diabaikan dari jumlah total populasi. Seorang peneliti harus mengambil sampel dari populasi yang lebih luas untuk dipelajari jika populasinya terlalu besar untuk dipilih secara individual karena kurangnya sumber daya (uang, waktu, atau orang). Dalam penelitian ini, Sampling Jenuh digunakan sebagai strategi pengambilan sampel. Berbeda dengan pendekatan pengumpulan data yang lebih komprehensif yang diwakili oleh Sampling Jenuh, (Sugiyono, 2019:127).

Siswa kelas IIIA SDN 35 Ampenan yang berjumlah 25 orang sebagai kelompok kontrol, sedangkan siswa kelas IIIB SDN 35 Ampenan yang berjumlah 20 orang sebagai kelompok eksperimen.

Tabel 3.2 Sampel Kelas III SDN 35 Ampenan

Nama Sekolah	Jumlah
SDN 35 Ampenan	III B 20 Siswa (Kelas Eksperimen)
	III A 25 Siswa (Kelas Kontrol)

3.5 Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: 38) mengemukakan bahwa variabel adalah apa pun tentang seseorang, objek, atau tindakan yang darinya seseorang dapat membuat berbagai kesimpulan tentang kualitas atau nilainya. Secara khusus, kami menggunakan dua variabel dalam penyelidikan kami :

1. Variabel bebas adalah variabel independen yang bertindak sebagai kekuatan pendorong di belakang pengembangan variabel dependen (tergantung). Dalam penyelidikan ini, bagaimana bingo dimainkan berfungsi sebagai variabel independen.
2. Variabel terikat adalah variabel yang nilainya berubah sebagai konsekuensi dari variabel independen. Hasil belajar bagi siswa adalah fokus dari penyelidikan ini.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data mengacu pada proses yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan observasional untuk mengumpulkan data.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan Melihat dari dekat subjek penelitian dalam tindakan disebut pengamatan langsung (Riduwan, 2013:30). Peneliti dalam penelitian ini tidak melakukan apa-apa kecuali mengawasi hal-hal yang ada di lapangan (pengamatan pasif). Dengan demikian, para peneliti dikeluarkan dari situasi yang berpotensi berbahaya. Para peneliti dalam penelitian ini memiliki kursi terdepan untuk pengajaran dan penilaian matematika di kelas. Mereka menyaksikan instruktur dan siswa bekerja sama untuk meningkatkan pendidikan matematika.

3.6.2 Tes

Tes merupakan stimulus yang diberikan kepada seseorang untuk menimbulkan respon yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan skor kuantitatif (Nurman, 2015: 45). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pendekatan permainan BINGO dalam pembelajaran pecahan berpenyebut sama pada siswa kelas III SDN 35 Ampenan dengan memberikan tes akhir pelajaran yang mencakup soal esai. Adapun penilaian penulis menggunakan rumus transformasi nilai sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \text{ (Sudjana, 2008:109)}$$

Keterangan :

S = nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes tersebut

Kriteria dalam tes adalah jika sudah sesuai, yaitu jika memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen adalah sejauh mana instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur sasaran. Instrumen dikatakan reliabel jika secara konsisten mengembalikan hasil yang sama ketika digunakan untuk mengukur hal yang sama beberapa kali.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk studi ilmiah. Menurut definisi akademis, instrumen adalah perangkat yang dapat digunakan dalam mengejar informasi kuantitatif. Kualitas alat penelitian yang digunakan sangat penting, karena menentukan keakuratan dan keandalan data yang dikumpulkan. Instrumen berkualitas tinggi harus dapat dipercaya dan valid jika akan digunakan untuk pengumpulan data. Lembar untuk mencatat dan mengajukan pertanyaan akan digunakan selama penyelidikan ini.

3.7.1 Lembar Observasi

Lembar observasi adalah salah satu alat yang digunakan untuk menilai seberapa baik strategi instruksional dipraktikkan. Peneliti dan siswa akan terlibat dalam kegiatan yang diamati dan dievaluasi oleh

pengamat sehingga perbaikan dapat dilakukan berdasarkan apa yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, mitra peneliti akan memantau penerapan teknik permainan bingo dan metode pembelajaran ular tangga di kelas eksperimen.

Table 3.3

Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Eksperimen

No.	Aspek-Aspek Yang Diamati
Pendahuluan	
1.	Guru mengucapkan salam di awal kegiatan.
2.	Mengecek kebersihan kelas serta kesiapan peserta didik
3.	Kemudian mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.
4.	Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar.
5.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini
6.	Apersepsi dipraktekkan oleh siswa dengan menggunakan berbagai metode, termasuk namun tidak terbatas pada: bertanya, mengulang, dan bertukar pengalaman pribadi.
7.	Siswa melakukan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan metode permainan <i>BINGO</i>
8.	Siswa memperhatikan di depan.
9.	Siswa mendengarkan penjelasan materi tentang dua pecahan yang penyebutnya sama.

10.	Siswa memperhatikan cara untuk mengerjakan bilangan dua pecahan yang penyebutnya sama.
11.	Siswa mengerjakan contoh soal yang diberikan.
12.	Siswa memahami dan memaknai materi yang dipaparkan didepan.
13.	Setelah mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa akan diberikan pertanyaan oleh guru.
14.	Siswa beradu strategi dalam permainan “ <i>BINGO</i> ”.
15.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mendapatkan gambar atau simbol sebagai penanda kelompok.
16.	permainan akan disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.
17.	Siswa mengulas kembali apa yang telah mereka pelajari.
18.	Siswa menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari.
19.	Para siswa membagikan reaksi mereka terhadap kejadian hari ini.
20.	Siswa memimpin doa.
Jumlah	

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kontrol

No	Aspek-Aspek Yang Diamati
Pendahuluan	
1.	Guru mengucapkan salam di awal kegiatan.
2.	Mengecek kebersihan kelas serta kesiapan peserta didik

3.	Kemudian mintalah siswa berdoa sesuai dengan keyakinan pribadi mereka sebelum memulai pekerjaan akademik apa pun.
4.	Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar.
5.	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini
6.	Apersepsi dipraktekkan oleh siswa dengan menggunakan berbagai metode, termasuk namun tidak terbatas pada: bertanya, mengulang, dan bertukar pengalaman pribadi.
7.	Siswa melakukan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan metode permainan <i>Ular Tangga</i>
8.	Siswa memperhatikan didepan
9.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi dua pecahan yang penyebut sama.
10.	Siswa mengerjakan contoh soal yang diberikan.
11.	Setelah mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa akan diberikan pertanyaan oleh guru.
12.	Siswa membuat kelompok
13.	Siswa bermain permainan <i>Ular Tangga</i>
14.	Permainan akan selesai jika ada salah satu kelompok yang menang.
15.	Siswa mengulas kembali apa yang telah mereka pelajari.
16.	Siswa menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari.
17.	Siswa memimpin doa.
Jumlah	

3.7.2 Lembar Soal Tes

Sebelum penelitian yang sebenarnya dilakukan, pertanyaan pada ujian diperiksa validitasnya, memberikan jendela seberapa baik siswa memahami konsep yang dibahas. Ini adalah contoh soal sebelum dan sesudah ujian. Pengetahuan konseptual siswa dievaluasi sebelum dan sesudah mereka diberi terapi pada akhir kursus, dengan yang pertama berfungsi sebagai ukuran kemandirian yang pertama. Ada sepuluh pertanyaan esai dalam ujian. Peneliti menggunakan indikator pencapaian kompetensi untuk membuat soal tes.

3.7.3 Metode Analisis Data

T-test digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata data sebelum dan sesudah terapi diberikan, yang akan menunjukkan efektif atau tidaknya terapi tersebut. Pernyataan masalah dan hipotesis yang ditawarkan dievaluasi dengan perhitungan numerik. Tugas analisis data meliputi pemilahan informasi yang terkumpul menurut kategori dan variabel responden, tabulasi data menurut variabel responden, dan menyajikan hasil. Sebelum mendalami data, kami memastikan data terdistribusi secara normal dengan menjalankan uji normalitas. SPSS 25 for Windows digunakan untuk membantu analisis data untuk penyelidikan ini.

3.7.4 Uji Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen, yang akan menjadi uji persyaratan adalah uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid telah dievaluasi validitasnya sebelum diberikan kepada peserta studi, memungkinkan perbaikan dilakukan berdasarkan masukan ahli, dan mengukur apa yang mereka klaim untuk diukur. Setelah itu, kami menggunakan teknik korelasi momen produk untuk menyelidiki reliabilitas item.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Sumber : (sugiyono, 2017:183)

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

N = jumlah siswa

$\sum x$ = skor total butir soal

$\sum y$ = skor total

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5% (atau lebih baik), maka item tersebut dianggap sah. Jika Anda mengetahui r_{hitung} , Anda dapat membuat penilaian dengan probabilitas 5%

hanya dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} untuk mendapatkan nilai product moment. Kueri dianggap benar jika dan hanya jika $r_{count} > r_{table}$. Kueri dianggap tidak valid jika dan hanya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Ketertahanan instrumen dapat dievaluasi setelah validitasnya telah diperiksa. Keandalan instrumen penelitian didefinisikan sebagai kapasitasnya untuk memberikan hasil yang serupa ketika diberikan kepada orang yang sama pada berbagai periode (Yusuf, 2014:242). Hasil tes yang sama atau serupa yang diberikan berulang kali kepada peserta yang sama menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan. Metode Alpha Cronbach digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen, dan data dianalisis dalam SPSS 25 for Windows..

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas intrumen yang dicari
 σ_i^2 = jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ_t^2 = varians total

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program aplikasi SPSS 25 for windows.

3.7.5 Uji Prasyarat

Hipotesis tidak dapat diperiksa tanpa terlebih dahulu melewati uji prasyarat. Skor posttest dari kedua kelompok eksperimen dan kontrol akan digunakan untuk memutuskan apakah hipotesis akan diterima atau ditolak.

Penilaian prasyarat analitik digunakan dalam penelitian ini:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk data digunakan untuk memeriksa apakah data terdistribusi secara normal sebelum analisis. Tes Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam SPSS 25 untuk Windows untuk memeriksa normalitas data. Jika pembayaran lebih dari 0,05 dan tingkat signifikansi 5%, maka data berdistribusi normal. Jika dan hanya jika (dan hanya jika) $r_{count} > r_{table}$ apakah H_0 setuju (data berdistribusi normal). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 tidak mungkin benar (data tidak sering disebarluaskan).

2. Uji Homogenitas

Sebelum menggunakan uji-t untuk menilai hipotesis, uji homogenitas harus dilakukan. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah kedua sampel secara statistik sebanding.

Peneliti menggunakan SPSS 25 for Windows dan Levene Test untuk melakukan perhitungan uji homogenitas pada skala yang diperkecil. Uji Leven menentukan apakah sampel mewakili populasi yang homogen (varians yang sama). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi

perubahan terkait pengobatan dan menemukan, rata-rata, bahwa tidak ada perubahan penting.

Keputusan dalam uji homogenitas Levene Test didasarkan pada ada atau tidaknya nilai sig lebih kecil dari 0,05; jika ya, data dianggap homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah Anda mengonfirmasi bahwa data Anda terdistribusi normal dan homogen, Anda dapat melakukan uji hipotesis untuk mengevaluasi apakah asumsi awal Anda benar. Berikut hipotesis siswa kelas III Malaysia di SDN 35 Ampenan: H_a : Efisiensi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan pembelajaran permainan Bingo berpengaruh signifikan terhadap penyebut yang sama. Menempatkan teori saya melalui proses pengujian-T. Penelitian ini menggunakan metode statistik berikut untuk pengujian hipotesis:

Analisis uji-t digunakan untuk rumus sebelumnya untuk mengevaluasi hipotesis. Jika $t_{count} > t_{table}$, maka H_a diperbolehkan; jika tidak, H_0 ditolak dengan ambang signifikansi 5%.

Data tes akhir (post-test) diolah menggunakan aplikasi SPSS 25 for Windows, dengan Independent Samples untuk memudahkan perhitungan dan mengetahui keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan metode permainan Bingo terhadap pemahaman siswa pada materi

pecahan penyebut sama. T-test digunakan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua sampel independen. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima; jika tidak, H_0 ditolak, sesuai dengan kondisi Uji-T Sampel Independen. H_0 diterima jika peluang nilai signifikannya kurang dari 0,05, sedangkan H_0 ditolak sebaliknya.

Data pre dan post test dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum digunakan dalam uji t. Uji t digunakan untuk menguji kuat atau tidaknya hipotesis yang telah dibentuk oleh peneliti.

Kondisi agar H_0 valid adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$.

H_0 tidak diterima jika (dan hanya jika) $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Adapun rumus yang digunakan ialah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sugiyono (2017:197)

Keterangan :

t : nilai t hitung

\bar{X}_1 : Rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata nilai kelas kontrol

S_1^2 : Standar devinisi nilai kelas eksperimen

S_2^2 : Standar devinisi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelas control

Uji hipotesis dapat menggunakan analisis *independent sample T-test* dengan dibantu program SPSS 25 *for windows*.

Hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 35 Ampenan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh metode permainan *bingo* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 35 Ampenan.

