

## Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan

Fida Mega Nur Hidayati<sup>3</sup>, Galuh Kartika Dewi<sup>1</sup>, Satrio Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

<b>Article Info</b> <i>Article history:</i> Accepted: 1 Agustus 2022 Publish: 12 August 2022	<b>ABSTRACT</b> Penelitian pengembangan didasari oleh permasalahan di SDN Pamotan. Kebanyakan peserta didik akan cepat bosan saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media permainan memungkinkan peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan: (1) mengetahui kelayakan media <i>Bingo</i> dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan hasil belajar peserta didik. (2) mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media <i>Bingo</i> . Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, materi yang diteliti mengenai Bangun Ruang dengan melibatkan 29 peserta didik yang dibagi menjadi 2 grup yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 77,5% dengan kriteria layak. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (awal dan akhir), rata-rata nilai awal yang diperoleh kelas kontrol yaitu 56.25 dan nilai akhir mencapai 68.75, pada kelas eksperimen nilai awal rata-rata 65.83 dan nilai akhir 98.33. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, dan adanya pengaruh penggunaan media <i>Bingo</i> terhadap hasil belajar peserta didik.
<b>Keywords:</b> Media Bingo Hasil Belajar	
<b>Article Info</b> <i>Article history:</i> Accepted: 1 Agustus 2022 Publish: 12 August 2022	<b>Abstract</b> <i>Development research is based on the problems found at SDN Pamotan. Most students will get bored quickly when the educator deliver the lesson. Learning using games media allows students to understand the lesson quickly. Based on the results of observations, the problem found is the lack of media use in learning mathematics. This study was developed with the objectives of: (1) knowing the feasibility of Bingo with validations test by material experts, media experts, and students learning outcomes. (2) identify the gain of students' learning outcomes in the use of Bingo media. This development research uses the ADDIE model, the material studied is about building space by involving 29 students who are divided into 2 groups, namely the control class and the experimental class. Media due diligence showed a percentage of 77.5% with decent criteria. Data collections using learning outcomes tests (beginning and end), the average initial score obtained by the control class is 56.25 and the final score is 68.75, in the experiments class the average initial value is 65.83 and the final score is 98.33. So it can be concluded that the learning of the experiments class are better than the control class, and that there is an effect of using Bingo on student learning outcomes.</i>
<b>Corresponding Author:</b> Fida Mega Nur Hidayati STKIP PGRI Sidoarjo Email : <a href="mailto:fidameganurhidayati@gmail.com">fidameganurhidayati@gmail.com</a>	<p>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a></p> 

### 1. PENDAHULUAN

Sekolah (Pendidikan) ialah hak dan kewajiban semua warga negara. Pendidikan tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan resmi, informal, dan nonformal. Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 5. Pasal 6 menyatakan semua warga negara antara usia 7 dan 15 tahun harus mengikuti pendidikan dasar. Pasal 1 mengemukakan bahwa pendidikan ialah usaha yang sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan olehh dirinya sendiri, masyarakat, maupun bangsa dan negara. Muhibin (2012). Sistem

pendidikan yang baik mampu mendidik siswa dalam menjadi pribadi yang lebih baik, bertingkah laku sesuai dengan norma, mampu mengembangkan potensi dan keterampilannya agar berguna baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan masyarakat. Rohmatul (2021).

Kebanyakan peserta didik akan cepat bosan saat pendidik sedang menyampaikan materi pembelajaran. Untuk menyediakan bahan ajar dengan cara yang nyaman serta tak membosankan bagi peserta didik, pengajar bisa memanfaatkan bahan ajar dan metode pengajaran yang selaras dengan maksud pembelajarannya. Bahan ajar dan metode tersebut dapat digunakan dalam rancangan pengajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik. Metode bermain ialah media pengajaran yang bisa dimanfaatkan dalam membangkitkan perhatian siswa di kelas. Jadi, pendidik dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan adanya unsur bermain dalam belajar. Dasar permainan bersama pengajaran ialah efek menciptakan suasana yang nyaman untuk siswa saat pengajaran. Lingkungan seperti itu menyokong siswa untuk belajar cenderung aktif. Dengan demikian, pengajar wajib mampu mewujudkan metode bermain dimana dinamis juga berkesan untuk memberikan bahan ajar terhadap siswanya. Pembelajaran menggunakan media dalam bentuk permainan memungkinkan murid cenderung mudah mengerti bahan ajar yang disajikan pendidik.

Metode *cooperatif learning* dengan teknik bermain bersama bisa dimanfaatkan guna menyalurkan informasi selama berlangsungnya pendidikan dan pembelajaran, serta untuk menarik sorotan juga semangat siswa pada proses pengajaran. Arsyad (2012). Kehadiran metode pengajaran pada cara pembelajaran memungkinkan pengajar untuk membekali siswa dengan bahan ajar yang mereka pelajari, memotivasi siswa untuk belajar nanti, dan dengan demikian meningkatkan perolehan pengajaran mereka. Metode memberikan siswa lebih mudah memperoleh pemahaman materi pelajaran. Suroiha (2022). Dalam jenjang sekolah dasar seperti ini pembelajaran yang imajinatif dan inovatif sangat dibutuhkan mengingat siswa sekolah dasar mudah jenuh atau bosan ketika pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik seharusnya peduli pada peningkatan konsep yang berhubungan bersama situasi sekarang. Kegagalan dalam menyelaraskan contoh juga model pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru bisa mengakibatkan perolehan hasil belajar yang kurang baik bagi pelajar. Rahmawati & Dewi (2020).

Dari peninjauan yang dilaksanakan oleh penulis pada kegiatan tahapan belajar di kelas SDN Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo diperoleh permasalahan dalam pembelajaran Bangun Ruang yaitu rata-rata nilai peserta didik adalah 70, sedangkan standar nilai KKM pada pembelajaran matematika khususnya kelas 5 adalah 75. Bahan ajar yang digunakan siswa selama ini hanya menggunakan media buku paket matematika dan LKS yang menjadikan pelajar kurang semangat, tidak tertarik untuk mempelajari bahan ajar yang disajikan terkesan monoton. Hal ini mengakibatkan berkurangnya motivasi pada pelajar juga perolehan belajar yang didapat juga kurang memadai dan maksimal, peserta didik cenderung ramai di dalam kelas dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Dari media pembelajaran yang digunakan, pelajar mendapat bimbingan yang meliputi aspek peningkatan kognitif, emosi sosial, juga peningkatan jasmani. Di sisi lain, perantara pengajaran dapat menjadi sumber pengalaman, serta bisa sebagai alat guna meningkatkan ide-ide dan inovasi. Perantara pengajaran yang mendukung tema pembelajaran, layaknya pemanfaatan perantara Bingo tentunya akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Hiburan Bingo ialah hiburan dimana mengikuti aturan tertentu dan memanfaatkan perantara kartu dengan titik-titik tema dimana dirancang dengan horizontal, vertikal bahkan sudut menyudut (diagonal). Silberman (2006). Media permainan Bingo dapat membantu ingatan dan tingkat pemahaman. Tanda tekanan pada hiburan ini ialah mengambil garis horizontal, vertikal, atau diagonal. Kemenangan pada hiburan ini ialah ketika garis horizontal, vertikal, atau diagonal terbentuk. Jin (2008).

Penggunaan media Bingo dalam pembelajaran merupakan usaha melalui cara bermain yang bisa dijalankan pengajar untuk menangani buruknya perolehan pengajaran siswa di kelas. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan dengan perantara media Bingo memperlihatkan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan lemah bisa mencapai perolehan

pengajaran secara efisien bahkan melebihi standar rata-rata yang dinyatakan. Pentingnya pengembangan perolehan pengajaran bisa dijadikan sebagai patokan guna melihat bagaimana siswa dapat berubah dan diukur sesudah mendapatkan keahlian belajar dari segi ilmu, sikap, juga ketangkasan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana kelayakan media Bingo dan hasil belajar siswa kelas V SDN Pamotan. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media Bingo dan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Maka dari itu, dibuat judul “ Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan R&D, klasifikasi R&D ialah metodologi penelitian yang dimanfaatkan guna membuat desain bahan baru, memeriksa efektivitas bahan yang sudah ada, juga meningkatkan atau memproduksi bahan baru. Sugiyono (2016). Pada penelitian ini digunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sugiyono (2016).

Survei dilaksanan untuk menggambarkan variabel yaitu untuk meningkatkan perolehan pengajaran bangun ruang bagi siswa sekolah dasar. Statistik atau tabel digunakan agar mampu dideskripsikan secara nyata, alhasil peninjauan ini bisa disebut penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel survei ini ialah siswa SD Negeri Pamotan yang berjumlah 29 siswa. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama sebanyak 14 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelompok kedua sebanyak 15 siswa sebagai kelompok eksperimen.

**Tabel 1** Sampel Penelitian

No	Populasi	Jumlah Kelas	Sampel	Jumlah Peserta didik
1	A	1	(Eksperimen)	15
2	B	1	(Kontrol)	14

Dipergunakan berbagai macam teknik pengumpulan data oleh peneliti yakni memakai validasi materi dan media oleh dosen PGSD untuk mengetahui tingkat keefektifan soal tes serta media yang dipergunakan. Pada penelitian ini juga menggunakan lembar pretest juga postest guna mendapati perolehan pengajaran pelajar, hasil awal serta setelah pengerjaan. Instrumen validasi digunakan untuk mempermudah pengumpulan data. Instrumen validasi untuk penelitian ini menggunakan lembar validasi soal dan materi yang digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian materi antara materi terhadap soal; yang diberikan dengan penggunaan media Bingo.

Analisis kelayakan media bingo dihitung menggunakan kalkulasi dibawah ini.

$$\text{Nilai kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2013: 272)

Hasil dari perhitungan ini kemudian dimanfaatkan untuk memutuskan kelayakan media. Berikut ini ialah rentang kategori dari kelayakan media. Persentase yang diperoleh selanjutnya dikategorikan sebagai berikut :

81,25% - 100% = Sangat Layak

62,5% - 81,25% = Layak

43,75% - 62,5% = Cukup Layak

25% - 43,75% = Tidak Layak

Sumber : Sudjana (2010: 56)

Validasi pada penelitian ini berbentuk lembar angket dan lembar soal. Uji reliabilitas tes digunakan untuk menghitung reliabilitas item soal tes, perhitungan ini dibantu dengan menggunakan SPSS. Analisis soal tes hasil belajar yang dikerjakan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran untuk kognitif peserta didik dengan perolehan kalkulasi skor tes peserta didik

secara mandiri mengenai Bangun Ruang, kemudian akan dilakukan uji normalitas yang berguna untuk memutuskan apakah data berdistribusi normal. Wirasunu (2012).

Pada tinjauan yang ada, untuk mengukur normalitas data dapat dilakukan analisis normalitas Kolmogorov Smirnov dengan syarat bahwa semisal skor sig > 0,05, maka data dapat dianggap berdistribusi normal. Uji homogenitas didapatkan melalui perhitungan terhadap skor awal/pretest kelas kontrol juga nilai awal kelas eksperimen, serta skor akhir/posttest kelas kontrol dengan skor akhir kelas eksperimen. Untuk menguji homogenitas ini dipergunakan SPSS, data bisa dinyatakan homogen apabila nilai sig > 0,05.

$$F = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}}$$

$$\text{Varian (SD}^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N - 1}$$

Hasil uji statistik menggunakan uji t (uji Paired Sampel T-Test juga Independent Sampel T-Test) guna melihat apakah pembelajaran dengan menggunakan media Bingo lebih unggul daripada metode konvensional. Kemudian hasil tersebut dianalisis dengan bantuan program SPSS.

$$t = \frac{My - Mx}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2} - x \frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}}}$$

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian diselenggarakan di kelas V SDN Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo yang terbagi menjadi 2 grup yakni 14 pelajar kelompok kontrol juga 15 pelajar kelompok eksperimen. Materi yang digunakan dalam penelitian ialah materi Bangun Ruang.

Analisis kelayakan media bingo memiliki 16 indikator dengan 5 skala penilaian. Hasil uji kelayakan memperoleh total skor sebesar 62 poin, sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh sebesar 80 poin. Rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,875. Persentase kelayakan media yaitu 77,5% dan memperoleh kriteria layak. Berdasarkan persentase tersebut, dapat dilihat bahwa media Bingo yang digunakan layak dimanfaatkan pada pengajaran. Selanjutnya media diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitas media tersebut.

Perolehan nilai *pretest* kelompok kontrol dengan total 14 siswa mendapatkan hasil sekitar 56.25 dengan standart deviasi 7.752 sedangkan untuk hasil *posttest* di kelas kontrol memperoleh 68.75 dengan standar deviasi 4.246 untuk kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 65.83 dengan standar deviasi 6.190 sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai 98.33 dengan standar deviasi 2.860. Bisa diambil kesimpulan hasil kelompok kontrol juga kelompok eksperimen sama-sama meningkat namun kelas kontrol masih kurang/belum meraih skor KKM yang sudah ditetapkan.

Analisis deskriptif nilai kemampuan awal dan akhir peserta didik kelas V yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.** Output SPSS Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	15	56.25	75.00	65.8333	6.19019
Pretest Kelas Kontrol	14	43.75	68.75	56.2500	7.75217
Posttest Kelas Eksperimen	15	93.75	100.00	98.3333	2.86086
Posttest Kelas Kontrol	14	62.50	75.00	68.7500	4.24604
Valid N (listwise)	14				

Berdasarkan Analisis descriptive statistics nilai kemampuan awal peserta didik kelas kontrol mempunyai rata-rata 56.25 dengan standart deviasi 7.752 nilai minimum 43.75 maksimum 68.75 dan pada analisis kemampuan akhir kelas kontrol mempunyai rata-rata 68.75 dengan standart deviasi 4.260 nilai minimum 62.50 dan nilai maksimum 75.00. Dari sini bisa diambil kesimpulan perolehan pengajaran kelompok kontrol meningkat, tetapi nilai siswa kelas kontrol tidak menjangkau skor KKM yang ditetapkan

Sedangkan pada analisis kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen mempunyai rata-rata 65.83 dengan standart deviasi 6.190 nilai minimum 56.25 nilai maksimum 75.00 dan pada analisis kemampuan akhir kelas kontrol mempunyai rata-rata 98.33 dengan standart deviasi 2.860 nilai minimum 93.75, nilai maksimum 100. Dari sini bisa diambil kesimpulan perolehan pengajaran kelompok eksperimen meningkat dan nilai siswa menjangkau skor KKM yang ditetapkan.

**Tabel 3.** Output Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas Eksperimen	.281	15	.002	.865	15	.029
	Posttest Kelas Eksperimen	.453	15	.000	.561	15	.000
	Pretest Kelas Kontrol	.219	14	.069	.911	14	.164
	Posttest Kelas Kontrol	.286	14	.003	.810	14	.007

Berdasarkan output uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*, diperoleh skor Sig pretest kelas kontrol sebesar  $> 0,05$ . Hal ini berarti data berdistribusi normal. Akan tetapi, nilai Sig untuk post test kelas kontrol  $< 0,05$ . Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji statistik nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*.

Berdasarkan output uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*, diperoleh skor Sig pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen sebesar  $< 0,05$ . Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal. Data yang tidak terdistribusi normal dapat dilanjutkan dengan uji statistik nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*.

**Tabel 4.** Test Statistics<sup>a</sup> Wilcoxon

	Posttest Kelas Eksperimen - Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol - Pretest Kelas Kontrol
Z	-3.578 <sup>b</sup>	-3.222 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.001

Berdasarkan output *test statistic*, diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) untuk kelas eksperimen bernilai  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen untuk nilai *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media Bingo terhadap hasil belajar kelas eksperimen. Penggunaan media Bingo dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen dari yang awalnya 65,83 pada nilai pretest menjadi 98,33 pada nilai post test.

Sedangkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) untuk kelas kontrol bernilai  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol untuk nilai *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan metode konvensional terhadap hasil belajar kelas kontrol. Penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan nilai siswa kelas kontrol dari yang awalnya 56,25 pada nilai pretest menjadi 68,75 pada nilai post test. Akan tetapi rata-rata peningkatan nilai pada kelas kontrol belum mencapai KKM yang ditentukan. Selanjutnya diperlukan uji statistik Mann Whitney untuk menentukan apakah hasil belajar post test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang nyata.

**Tabel 5.** Test Statistics<sup>a</sup> Mann Whitney

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.776
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

Berdasarkan output *test statistic* diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan nyata hasil belajar posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen ialah 98,33 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol 68,75. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media Bingo terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Bingo lebih baik dibanding metode konvensional karena dapat meningkatkan hasil belajar melebihi nilai KKM dan memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan.

**Tabel 6.** Uji Gain

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	N-gain score (%)	N-gain score (%)
1	83.33	16.67
2	100.00	25.00
3	100.00	16.67
4	100.00	44.44
5	85.71	33.33
6	100.00	28.57
7	100.00	.00
8	100.00	42.86
9	100.00	16.67
10	100.00	28.57
11	85.71	25.00
12	100.00	33.33
13	100.00	37.50
14	100.00	33.33
15	80.00	
Rata-Rata	95,65	27,28
Minimal	80	0
Maksimal	100	44,44

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain score menunjukkan nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 95,65%. Hasil tersebut masuk dalam kategori efektif. Nilai N-gain score minimal 80% dan maksimal 100%. Nilai rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 27,28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Nilai N-gain score minimal 0% dan maksimal 44,44%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sementara penggunaan metode konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media Bingo terbukti lebih baik dibanding metode konvensional karena efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Penilaian dari ahli menunjukkan bahwa media bingo yang dikembangkan memiliki persentase kelayakan sebesar 77,5% dengan kriteria layak. Kesimpulan dari penilaian tersebut ialah media Bingo pada bangun ruang pantas dimanfaatkan pada pengajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diketahui bahwa nilai *Asymp Sig. (2tailed) < 0,05*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang sebenarnya di kelas eksperimen juga dikelas kontrol untuk hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil dari uji deskriptif SPSS rata-rata nilai pretest kelas kontrol yakni 56,25 sedangkan pada hasil nilai posttest diperoleh 68,75, untuk kelas eksperimen rata-rata nilai pretest memperoleh 65,83 dan nilai posttest memperoleh 98,33. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil test statistic diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen maupun kelas kontrol bernilai  $< 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk nilai *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *Bingo* terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan pengaruh pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kelas kontrol.

#### 5. SARAN

Sebagi pendidik harus memiliki kreativitas tinggi dalam mendidik juga menumbuhkan pengalaman bersama dengan maksud agar pelajar tidak merasa bosan yang akan mempengaruhi pada perolehan hasil belajar. Kedua, memilih jenis model belajar juga bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diberikan dalam pembelajaran. Ketiga, pendidik seharusnya mampu mengeksplorasi keseluruhan sarana dan prasarana di sekolah, seperti pemanfaatan laptop, proyektor atau benda konkret lainnya yang dapat membantu penyampaian materi secara maksimal ke peserta didik.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, PT Rhineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, terj. Wasi Dewanto. Jakarta: Indeks.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1). <https://doi.org/10.3631/2.Jime.V6i2.1340>.
- Rohmatul, F., Wibowo, S., Rosyidah, U. (2021). Pengaruh Model *Discovey Learning* dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i.894>.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar peserta didik Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Resdokarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suroiha, L., Dewi G. K., Wibowo, S. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i.1856>.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2016.
- Winarsunu, Tulus. 2012. *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: Umm Press