

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDIT ALIF

Assyahidah Nurul Jannah¹, La Ode Amril², Hanrezi Dhanial Hasnin³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, assyahidahnurul2002@gmail.com

ABSTRAK

Kebutuhan akan inovasi dalam alat pembelajaran, khususnya dalam pelajaran matematika, mendorong penelitian ini. Penelitian bertujuan memahami dampak penerapan Kartu Bingo sebagai alat bantu ajar terhadap pencapaian belajar matematika siswa kelas IV SDIT Alif. Metode yang diterapkan yaitu kuantitatif menggunakan desain *quasi* experiment, yang melibatkan semua siswa kelas IV SDIT Alif tahun akademik 2024/2025. Sampel penelitian yakni kelas eksperimen menerapkan alat bantu ajar Kartu Bingo dan kelas kontrol memakai metode konvensional. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengumpulkan data. Uji hipotesis memakai *independent sample t-test*, didapat nilai signifikansi 0,043, yang lebih kecil dari 0,05, juga nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 72,8 unggul daripada kelas kontrol yakni 64,4. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pemanfaatan media pembelajaran Kartu Bingo memberikan efek positif pada prestasi belajar siswa kelas IV di SDIT Alif.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu bingo, hasil belajar, kuantitatif

PENDAHULUAN

Proses belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengembangan kepribadian peserta didik. Proses ini dapat dicapai melalui sinergi sekolah, dukungan keluarga, dan lingkungan sosial (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014). Terdapat beberapa hal yang saling terhubung pada kegiatan belajar mengajar, diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, pendidik dan siswa, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, alat atau media, sumber pembelajaran, dan evaluasi. Beberapa faktor tersebut berperan penting bagi kegiatan pembelajaran, sehingga jika satu atau lebih faktor mengalami penurunan, hal ini bisa mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai (Suriawati, 2020). Dengan demikian, guru harus terampil dalam membuat suasana belajar yang efektif serta bisa mengembangkan pendekatan atau metode serta penggunaan alat bantu pengajaran. Sehingga, dapat

meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil pembelajaran siswa yang optimal (Syamsuddin, 2020).

Salah satu aspek fundamental dalam membangun suasana belajar yang efisien serta optimal yaitu penyusunan kurikulum yang tepat. Kurikulum merupakan serangkaian rencana dan pengaturan terstruktur yang memainkan peran penting dalam menetapkan tujuan, materi, bahan ajar, dan metode yang dipakai sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai sasaran pendidikan tertentu. Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan di sekolah dasar di Indonesia, dibuat oleh pemerintah Indonesia pada tahun 2020 dan merupakan pengganti dari kurikulum 2013 (Mujab et al., 2023). Tujuannya untuk membuat pembelajaran bermakna juga efektif (Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024). Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk bisa mengendalikan kegiatan belajar mengajar secara efektif dengan memanfaatkan berbagai metode, media, ataupun teknologi (Gusteti & Neviyarni, 2022). Menurut K. Davis (dalam Fauziah, 2016), "Salah satu hal yang sering diabaikan adalah fakta bahwa inti dari pembelajaran adalah proses belajar siswa, bukan sekadar kegiatan mengajar dari guru". Oleh sebab itu, guru harus mampu membuat siswa terlibat aktif secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada pelaksanaannya masih terdapat sekolah yang kegiatan belajar mengajar dengan sistem lama yaitu pendidik masih menjadi pusat pada proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa pasif dan sekadar menjadikan pendidik dan buku sebagai sumber pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya pencapaian belajar siswa, sehingga masih terdapat banyak siswa memperoleh skor kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Fauziah, 2016). Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV pada 18 Desember 2024 di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Alif, didapatkan informasi bahwa SDIT Alif masih menggunakan nilai KKM sebagai acuan ketuntasan nilai siswa dikarenakan guru memerlukan waktu untuk mampu memahami program pendidikan yang baru, selain itu didapatkan juga nilai hasil belajar matematika siswa, yang mana nilai tersebut masih banyak yang nilainya

rendah. Fakta tersebut didapat dari data nilai formatif siswa kelas IV tahun pelajaran 2024/2025 dengan KKM 75, di kelas IV A 39% siswa belum mencapai KKM atau sebanyak 7 siswa dari total 18 siswa, dengan nilai rata-rata kelas 78,8 dan di kelas IV B 50% siswa belum mencapai KKM atau sebanyak 9 siswa dari total 18 siswa, dengan nilai rata-rata kelas 77,2.

Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh hasil pembelajaran siswa. Tetapi, faktanya masih terdapat banyak siswa yang memperoleh pencapaian belajar yang rendah, khususnya dalam matematika. Hal ini diduga karena minimnya penggunaan alat bantu belajar yang mampu menarik minat serta memperdalam pemahaman siswa mengenai topik yang diajarkan. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif, juga menjadi kendala dalam menghasilkan lingkungan pembelajaran yang efisien dan menyenangkan. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi, pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Sehingga, perlu adanya upaya inovatif dalam penggunaan alat bantu belajar yang sesuai supaya kegiatan pengajaran menjadi lebih efektif.

Dibutuhkan inovasi terkait belajar mengajar untuk mengatasi masalah rendahnya pencapaian siswa. Melalui pemanfaatan alat bantu ajar yang menarik dan membuat siswa berpartisipasi aktif, seperti media Kartu Bingo sebagai metode dalam mengatasi masalah tersebut. Media ini dirancang untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan juga mendorong siswa berpartisipasi secara aktif. Melalui pendekatan interaktif juga berorientasi pada permainan edukatif, Kartu Bingo diharapkan mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan signifikan karena materi yang diajarkan menjadi lebih jelas dan menarik. Kartu Bingo yaitu media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dipakai untuk mengajarkan konsep matematika secara menyenangkan dan memotivasi siswa. Dalam pelaksanaannya siswa diharuskan mencocokkan angka atau jawaban matematika di Kartu Bingo mereka dengan soal-soal yang diberikan guru (Mauliyana & Susilo, 2024). Kartu Bingo tersebut dibuat semenarik mungkin supaya siswa bisa tertarik dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran matematika serta berkontribusi dengan penuh semangat di dalam kelas (Saputri et al., 2024).

Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian tentang cara memperbaiki pencapaian belajar matematika siswa di kelas IV SDIT Alif dengan implementasi alat bantu ajar berupa Kartu Bingo. Sehingga peneliti dapat memberikan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bingo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT Alif".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen yang mana melibatkan variabel dengan data tidak tersedia dan memerlukan perubahan melalui perlakuan tertentu pada subjek yang diteliti. Kemudian, dampak dari perubahan ini diamati atau diukur (data yang akan dikumpulkan) untuk mengetahui apa yang sedang terjadi atau kondisi yang dianalisis (Priadana & Sunarsi, 2021). Jenis penelitiannya yaitu *quasi eksperiment*, yang memungkinkan penempatan sampel penelitian yang paling kecil ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Hastjarjo, 2019). Peneliti menggunakan kelas eksperimen juga kontrol dengan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Kelas eksperimen akan menjalani *pre-test*, kemudian mendapatkan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran Kartu Bingo, lalu mengerjakan *post-test*. Di sisi lain, kelas kontrol juga akan mengikuti *pre-test* juga *post-test*, tetapi kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional tanpa adanya bantuan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai pelajaran, dilaksanakan *pre-test* di setiap kelas, guna mengukur tingkat seberapa jauh siswa memahami materi sebelum dipelajari. Hasil didapat yaitu 50 untuk skor rata-rata kelas kontrol dan 41,11 untuk eksperimen. Kemudian, jika dilihat dari nilai terkecil dan terbesar, keduanya memiliki perbedaan

yang tidak signifikan, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 60 dan nilai terkecil 20, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai maksimal 70 serta skor minimum 30, yang berarti baik kelas kontrol maupun eksperimen, seluruhnya mendapat nilai di bawah KKM dan kategori tidak tuntas.

Selanjutnya dilakukan kegiatan belajar mengajar. Kelas kontrol menerapkan metode konvensional, siswa hanya menerima informasi dari peneliti, di mana peneliti tampak lebih menguasai penyampaian materi, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi minim. Sementara itu, kelas eksperimen mengimplementasikan media pembelajaran Kartu Bingo, siswa terlihat lebih bersemangat serta ikut aktif dalam kegiatan belajar. Setelah sesi pembelajaran, siswa melakukan *post-test*, dengan nilai rata-rata *post-test* yang didapat menunjukkan perbedaan signifikan. Kelas eksperimen mendapat 72, kelas kontrol 64,4. Jika diperhatikan dari nilai terendah dan tertinggi, kelas eksperimen unggul dari kelas kontrol, yakni nilai terendah di kelas kontrol adalah 40, sementara kelas eksperimen mendapat 50. Untuk nilai tertinggi, kelas kontrol memperoleh 80 dan kelas eksperimen mendapat 90. Mengacu pada KKM yang ditetapkan yaitu 75, dari total 18 siswa di masing-masing kelas. Perolehan nilai ini menunjukkan metode pembelajaran yang digunakan mempengaruhi hasil belajar siswa; 4 siswa dari kelas kontrol serta 7 siswa dari kelas eksperimen berhasil memperoleh kriteria nilai yang ditentukan.

Uji Normalitas

Tabel Output Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test Kontrol	0.917	18	0.115
Post-Test Kontrol	0.907	18	0.077
Pre-Test Eksperimen	0.903	18	0.066
Post-Test Eksperimen	0.909	18	0.082

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut tabel tersebut memeperlihatkan data *pre-test* juga *post-test* kedua kelas berdistribusi normal; masing-masing memperoleh nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 yaitu untuk *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0,066 dan 0,082, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,115 dan 0,077.

Uji Homogenitas

Tabel Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.101	1	34	0.753
Based on Median	0.042	1	34	0.840
Based on Median and with adjusted df	0.042	1	33.954	0.840
Based on trimmed mean	0.108	1	34	0.745

Semua nilai signifikansi (Sig.) data hasil belajar kedua kelas melebihi 0,05, menunjukkan data bersifat homogen, seperti yang ditunjukkan melalui tabel di atas.

Pengujian Hipotesis

Setelah uji prasyarat selesai, hipotesis ini diuji. Ditemukan bahwa distribusi keduanya, normal dan homogen. Setelahnya diuji hipotesis dengan *Independent Sample t-test*, didapat hasil:

Tabel Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

<i>Independent Sample t-test</i>		
	Mean	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	64.44	0.043
Equal variances not assumed	72.78	0.043

Tabel di atas menunjukkan t statistik pada tingkat signifikansi 5%. Hal tersebut didasarkan pada pedoman uji hipotesis, yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) lebih dari

0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, begitu juga sebaliknya. Berdasarkan kriteria ini, hasilnya mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima yakni pencapaian belajar matematika dipengaruhi oleh media pembelajaran Kartu Bingo.

Hasil dari dua kelas, berbeda di setiap tes. Perbedaan ini jelas terjadi karena pengetahuan siswa pasti akan meningkat setelah materi pembelajaran diberikan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa, penggunaan Kartu Bingo sebagai media pengajaran memberikan pengaruh besar terhadap keterampilan matematika siswa di kelas IV SDIT Alif. Data perbandingan skor rata-rata pencapaian belajar siswa yaitu:

Tabel Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Rata-Rata		Kenaikan Nilai
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
IV A (Kontrol)	50	64,4	14,4
IV B (Eksperimen)	41,1	72,8	31,7

Berdasarkan tabel yang tersedia, skor rata-rata *pre-test* kelas eksperimen rendah dari kelas kontrol, yaitu 41,164,4. Perbedaan dalam hasil pembelajaran matematika antara kedua kelas ini diduga disebabkan oleh adanya perbedaan metode pengajaran. Keduanya berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,43, yang mengindikasikan penerapan alat bantu ajar Kartu Bingo memiliki dampak terhadap pencapaian belajar matematika siswa kelas IV di SDIT Alif.

Berdasarkan pemaparan di atas memperlihatkan adanya pengaruh penerapan alat bantu ajar Kartu Bingo dalam memperbaiki pencapaian belajar matematika siswa. Diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya, yakni pencapaian belajar matematika dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media Kartu Bingo siswa kelas V SDN Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan, didapat t hitung 1,705619, sedangkan t tabel 0,00000030, yang mana H_0 ditolak dan H_1 diterima (Mauliyana & Susilo, 2024).

Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dari Jean Piaget (dalam Sudirman et al., 2024), bahwa siswa tidak sekadar meraih pengetahuan melalui guru atau sumber lainnya, tetapi mereka juga perlu terlibat secara aktif dalam menganalisis dan menyatukan pengetahuan tersebut pada kerangka pemahaman mereka sendiri. Melalui penggunaan media pembelajaran Kartu Bingo, siswa diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dan mandiri. Melalui penggunaan media ini yang dilakukan dengan cara bermain, siswa tidak sekadar mampu hafal konsep matematika, tetapi terlibat dalam proses berpikir, menganalisis, juga membuat keputusan saat memilih jawaban yang benar.

KESIMPULAN

Desain penelitian yaitu *quasi eksperimen* dengan kelas eksperimen menerapkan media ajar Kartu Bingo dan kelas kontrol memakai cara pengajaran konvensional. Setiap kelas terdiri dari 18 peserta didik. Analisis mengindikasikan terdapat peningkatan dalam pencapaian belajar matematika di kedua kelas, tetapi kemajuan yang lebih terlihat yaitu kelas eksperimen. Kelas kontrol menunjukkan kenaikan dari rata-rata *pre-test* 50 menjadi 64,4 pada *post-test*. Di sisi lain, kelas eksperimen mendapat skor rata-rata *pre-test* 41,1 juga melonjak menjadi 72,8 pada *post-test*.

Uji-t independen yang dilakukan terhadap nilai *post-test* kedua kelompok menunjukkan nilai signifikansi yang didapat yaitu 0,043 yang berarti adanya perbandingan yang jauh secara statistik antara pencapaian belajar siswa yang memanfaatkan media Kartu Bingo dan tidak memakainya. Dengan demikian, pemanfaatan media ajar Kartu Bingo berdampak terhadap peningkatan pencapaian belajar matematika siswa kelas IV SDIT Alif.

REFERENSI

- Arifin, B. U., & Aunillah. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. UMSIDA Press.
- Fauziah, D. N. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning untuk

- meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 103-109.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27 (2), 187.
- Mauliyana, & Susilo, C. Z. (2024). Pengaruh Media Math Bingo terhadap Hasil Belajar Materi Rasio. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1), 20–28.
- Mujab, Syaiful., Rosa, A. T. R, & Gumelar, W. S. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus SMK Al Huda Kedungwungu Indramayu). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Ningsih, S. K., Amaliyah, Aam., & Rini, C. P. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014. (2014). Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024. (2024). Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Saputri, W., Supriyanto, & Rosalina, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo*. LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena), 4 (1).
- Shoffa, Shoffan, et al. (2023). *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
- Sudirman., et al. (2023). *Metodologi Penelitian 1*. Media Sains Indonesia.
- Suriawati. (2020). Meningkatkan Kemampuan Hitung Pecahan Desimal Siswa Kelas VI SD Negeri 35 Kendari melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik.

Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran.

Syamsuddin, T. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Belajar Siswa Kelas VI di SDN Inpres Cenggu Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala.*