

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MATH BINGO UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA
KELAS II SD INPRES GALLANG**

St. Nurhalisah¹, Sirajuddin², Ma'rup³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ,
Universitas Muhammadiyah Makassar,
SD Inpres Gallang Kabupaten Gowa

¹st.nrhlsaadm2004@gmail.com, ²sirajuddin@unismuh.ac.id,
³ma'rup@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is the low ability to count in mathematics learning in grade II students of SD Inpres Gallang and students who experience difficulties in mathematics, and feel bored in mathematics learning. This study aims to improve the ability to count through the Math Bingo game media. This type of research is classroom action research (CAR) which consists of two cycles where each cycle is carried out for four meetings. The research procedure includes planning, implementation, action, observation, and reflection. The subjects in this study were grade II SD Inpres Gallang as many as 20 students. The results of the study showed that in cycle I the average score of students was 66.5, with the highest score of 90 and the lowest score of 50. The learning completion rate reached 45%, while 55% had not reached the KKM. After improvements were made in cycle II, there was a significant increase with an average score of 88.5, the highest score of 100, and the lowest score of 60. The learning completion rate increased to 85%, while only 15% had not completed. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Math Bingo game media can improve the arithmetic skills of class II students at SD Inpres Gallang.

Keywords: Students' Numeracy Skills, Math Bingo

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung pada pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD Inpres Gallang dan siswa yang mengalami kesulitan dalam matematika, serta merasa bosan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan Math Bingo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas II SD Inpres Gallang sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 66,5, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Tingkat ketuntasan belajar mencapai 45%, sementara 55% belum mencapai KKM. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan

dengan nilai rata-rata 88,5, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 60. Tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 85%, sedangkan siswa yang belum tuntas hanya 15%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Math Bingo dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Gallang.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Math Bingo

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika adalah salah satu diantara beberapa mata Pelajaran wajib pada jenjang Pendidikan dasar sampai menengah. Pembelajaran matematika mempunyai karakteristik yang dapat membentuk kemampuan berfikir kreatif, kritis, sistematis dan logis karena matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan lainnya (2022.). Pembelajaran matematika yang penting ini, sering kali dipandang sebagai pembelajaran yang sulit dan bahkan menakutkan. Tak jarang banyak peserta berpendapat didik bahwa matematika adalah Pelajaran membosankan, menyheramkan ataupun tidak menarik (Jalal, 2022). Salah satu faktor yang menjadi penyebab dari masalah rendahnya minat belajar pada peserta didik yang kemudian berujung rendahnya kemampuan berhitung peserta didik adalah kurangnya penggunaan media

pembelajaran, maka dari itu proses pembelajaran hanya monoton di papan tulis, sehingga hal ini membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan mereka kurang memahami materi yang di ajarkan. Untuk itulah dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti media permainan ini dimampukan dapat merangsang minat belajar peserta didik, selain itu juga dengan adanya media permainan ini (Veronica, yang yang dapat membuat peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang di ajarkan selain itu peserta didik juga menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran matematika. melakukan Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan

media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran proses dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 04 November Tahun 2024 di SD Inpres Gallang, peneliti mendapatkan informasi melalui penjelasan wali kelas II SD Inpres Gallang, bahwa kemampuan berhitung pada siswa masih rendah khususnya penjumlahan dan pengurangan sehingga berdampak pada penguasaan materi pada mata pelajaran matematika. Rata-rata nilai ulangan siswa terhadap kemampuan berhitung ada yang tuntas dan juga tidak, berdasarkan data yang didapatkan dari wali kelas II di SD Inpres Gallang masih terdapat siswa yang belum mampu mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70 pada mata pelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik menggunakan salah satu permainan math bingo yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika yang masih monoton dengan menerapkan model ceramah tanpa ada proses timbal balik dari siswa. Berdasarkan permasalahan

pada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam berhitung maka peneliti tertarik untuk menggunakan salah satu media permainan yaitu math bingo yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II untuk siswa yang masih beranggapan bahwa metode berhitung dalam pelajaran matematika sangat sulit dan kurang menarik. Melalui media permainan math bingo ini peneliti berharap dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Setiyawan (2018) bahwa media bingo merupakan media permainan berupa tabel bernomor yang terdiri dari beberapa baris dan kolom dalam jumlah tertentu. Setiap nomor berhubungan dengan

pertanyaan yang jika dijawab dengan benar oleh siswa tersebut dalam urutan vertikal, horizontal, atau diagonal, maka siswa harus berteriak “bingo” serta mendapatkan poin.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada Siswa Kelas II SD Inpres Gallang, yang berjumlah 20 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa masih observasi tindakan (observation), (action), dan refleksi/evaluasi (reflection). Tahap refleksi dari siklus pertama digunakan untuk memperbaiki perencanaan pada siklus berikutnya, sehingga dapat menghasilkan peningkatan yang lebih optimal pada pemahaman konsep perkalian siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Gallang menggunakan media permainan Math Bingo. .

Bagian ini dipaparkan data dan temuan hasil tindakan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan berbantuan media permainan math bingo. Tes pengumpulan data yang meliputi, tes, lembar observasi, dokumentasi. Peneliti Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

SIKLUS I

a. Observasi

Tahap observasi ini bertujuan untuk mencatat dan mendokumentasikan aktivitas siswa secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan setiap pertemuan, di sela-sela waktu mengajar, untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai perilaku, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap pertemuan, guru akan mencatat nama-nama siswa dalam tabel observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat berbagai aspek, seperti kehadiran siswa, partisipasi dalam kegiatan, serta respons terhadap instruksi.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa di siklus I, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media math bingo merangsang pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan siswa walaupun peningkatannya masih kecil. Akan tetapi, perlahan-lahan siswa sudah dapat menyesuaikan diri sehingga ketika melihat hasil observasi dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan positif pada sikap siswa ke arah yang lebih baik saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah diadakan refleksi di siklus I dan masih terdapat kekurangan dalam penerapannya.

Tes

Pada akhir siklus I diadakan tes Tingkat kemampuan berhitung setelah diberi materi-materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data skor hasil tes evaluasi siswa kelas II SD Inpres Gallang setelah diberikan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1.1 Tingkat Kemampuan Berhitung Siswa Siklus I

No	Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah siswa	Persentase %
1	85 - 100	Sangat Tinggi	3	15%
2	70 - 85	Tinggi	6	30%
3	55 - 70	Cukup	6	30%
4	40 - 55	Rendah	5	25%
5	0 - 40	Sangat Rendah	-	-
			20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat bahwa tidak ada siswa dalam kategori “Sangat Rendah”, 25% siswa berada dalam kategori “Rendah”, 30% siswa berada dalam kategori “Cukup”, 30% dalam kategori “Tinggi”, dan 15% siswa berada dalam kategori “Sangat Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa masih perlu ditingkatkan.

Tabel 1.2 Kriteria Ketuntasan Klasikal Siklus I

KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
≥70	9	45%	Tuntas
<70	11	55%	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100%	
Rata-Rata : 66,5			

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bantuan media permainan math bingo pada pembelajaran penjumlahan untuk siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 66,5 sehingga dari 20 siswa terdapat 11 siswa dengan persentase 55% yang tidak tuntas dalam pembelajaran karena belum mencapai KKM yaitu 70.

SIKLUS II

a. Observasi

Tahap observasi pada siklus II bertujuan untuk mencatat dan mendokumentasikan siswa secara aktivitas sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Proses observasi dilakukan empat pertemuan memperoleh data selama untuk yang komprehensif mengenai perilaku, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi pada siklus II ini dilakukan untuk mengamati kembali apa yang telah dilakukan pada siklus I, guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Lembar observasi ini akan mencatat berbagai aspek, seperti partisipasi siswa, respons terhadap instruksi, serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan siswa, serta menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran di siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu peningkatan

jumlah siswa yang tergolong tinggi, dari peningkatan tersebut. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal. Pada siklus II ini juga terlihat siswa yang melakukan kegiatan lain sudah berkurang.

b. Tes

Pada akhir siklus I diadakan tes Tingkat kemampuan berhitung setelah diberi materi-materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data skor hasil tes evaluasi siswa kelas II SD Inpres Gallang setelah diberikan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1.3 Tingkat Kemampuan Berhitung Siswa Siklus II

No	Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah siswa	Persentase %
1	85 - 100	Sangat Tinggi	13	65%
2	70 - 85	Tinggi	4	20%
3	55 - 70	Cukup	3	15%
4	40 - 55	Rendah	-	
5	0 - 40	Sangat Rendah	-	
			20	100%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus II yaitu 65 % siswa berada dalam kategori “Sangat Tinggi”, 20% siswa berada dalam kategori “Tinggi”, 15 % dalam kategori “Cukup”, tidak ada siswa yang dalam kategori “Rendah” dan “Sangat Rendah”.

Tabel 1.4 Kriteria Ketuntasan Klasikal

KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
≥70	17	85%	Tuntas
<70	3	15%	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100%	
Rata-Rata : 88,50			

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media permainan math bingo pada pembelajaran penjumlahan untuk siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 88,50, sehingga dari 20 siswa terdapat 17 siswa dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran siswa dengan penerapan media math bingo pada siklus II telah meningkat

D. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan delapan kali pertemuan dalam dua siklus dengan tujuan untuk

mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Gallang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan math bingo dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai nilai di atas di atas KKM 70. Berdasarkan hasil observasi pada siswa di siklus I, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media math bingo merangsang pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan siswa walaupun peningkatannya masih kecil. Akan tetapi, perlahan-lahan siswa sudah dapat menyesuaikan diri sehingga ketika melihat hasil observasi dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan positif pada sikap siswa ke arah yang lebih baik saat proses pembelajaran berlangsung. Dimana skor rata - rata yang diperoleh adalah 66,5 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dari skor ideal 100 dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase 55% dan yang tuntas terdapat 9 siswa dengan persentase 45%. Setelah diadakan refleksi di siklus I dan masih terdapat

kekurangan dalam penerapannya. Hal ini dikarenakan siswa masih kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal. Pada siklus II ini juga terlihat siswa yang melakukan kegiatan lain sudah berkurang. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan yang signifikan dapat dilihat dari hasil analisis datanya dimana skor nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu 88,50 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, dan siswa yang tuntas sebanyak 17 dengan persentase 85% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 15%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media math bingo dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika, sehingga memudahkan kemampuan berhitung siswa yang lebih baik. Sehingga hasil Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui media permainan math bingo pada siswa kelas II setelah siklus II dilaksanakan dinyatakan berhasil.

Media permainan seperti math bingo ini dapat membuat siswa menjadi aktif berpartisipasi dan tidak hanya Sebagian siswa tetapi semua siswa yang hadir dalam pembelajaran. Media math bingo ini mampu meningkatkan hasil belajar matematika hal ini diperkuat oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Nursamsinah (2022) dengan hasil penelitian yang 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. Hal serupa penelitian yang dilakukan oleh Jalia., Adri, D., & Suardin, S. (2023) dengan hasil penelitian menunjukkan pada siklus I

mencapai 62,5% dan pada siklus II mencapai 87,5%. Hasil belajar siswa telah tuntas secara klasikal minimal 85% yang nilainya ≥ 71 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan media math bingo dapat mendukung kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil-hasil tersebut, penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SD Inpres Gallang, Kecamatan Bontonompo Selatan, Kabupaten Gowa, Tahun Ajaran 2025, menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung siswa secara signifikan.

E. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini yaitu meningkatnya kemampuan berhitung siswa melalui media permainan math bingo pada siswa kelas II SD Inpres Gallang. Meningkatnya kemampuan berhitung siswa ini dilakukan dengan menggunakan rencana tindakan kelas yaitu dengan rancangan berdaur (Siklus). Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 66,5 ada siklus I ditemukan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes, terdapat 9 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas atau belum mencapai nilai KKM. Sedangkan pada siklus II dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal siswa sebesar 88,50 terdapat 17 siswa tuntas dan 3 siswa yang tidak

tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Math Bingo terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Gallang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianik, A., & Hadi, U. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 159-168.
- Filsaronen. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Melalui Metode Card Sort Kelas V SD NEGERI 2 Tongkuno Skripsi
- Handayani, S., & Wibowo, A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Di MIN 3 Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Mas Said).
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Metode Permainan Dengan Papan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 201-215.
- Hidayati, Enik "Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dengan Menggunakan Media Garis Bilangan Pada Mata

- Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MI Mambaul Himah Mojokerto", Skripsi, (Surabaya: UINSA, 2015).
- Ilmiyah, N., Sari, A. C., & Febrianto, R. D. (2021). Pengaruh Tingkat Pemahaman Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mater Lingkaran. *Jurnal Majamath : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(September), 113–124.
- Jalia, J., Adri, D., & Suardin, S. (2023). Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Prosa: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 303-309.
- Kartini, R. A. (2019). *Pengaruh Active Learning Dengan Media Pohon Hitung Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung (Penelitian Pada Siswa Kelas II SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)* (Doctoral Dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Kemendikbud. 2017. Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Permendikbud.
- Nona, Y. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Sempoa Pada Materi Operasi Hitung Siswa Kelas 2 SD Inpres Ropa Kecamatan Maurole. *JURNAL LITERASI: PENDIDIKAN DAN HUMANIORA*, 8(1), 74-85.
- Novitasari, D.N. 2019. Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Alqur'an Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Usia Dini*, 5 (1)
- Nur Azifah, D. F. (2022). *Implementasi Media Tangga Bunga Berhitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Babussalam Kalibening Mojoagung Jombang* (Doctoral Dissertation, Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum).
- Nurpadila, N., Fauziddin, M. F., & Lasmana, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bingo Di TK PKK Gema. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 76-91.
- Nursamsinah, N., Hastuti, I. D., Muhdar, S., Rahman, N., & Fujiaturrahman, S. (2023, August). Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, Pp. 380-389).
- Oktaviani. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 48-52.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan

- Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1361-1373.
- Sahrnuyanti, Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433-446.
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 16–29.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407>
- Setiyawan. (2018). Metode Permainan Bingo Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 101-110.
- Sriyati, S. (2022). Implementasi Permainan Buah Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 159-166.
- Surya, Y.F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-53
- Tanthowi, I., Mahsup, Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Awalia, P. T. A., Malikah, S., Suryati, Haer, A., & Palahuddin. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6, 563–571.
- Veronica, A. R., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Hubungan Berpikir Komputasi Dan Pemecahan Masalah Polya Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 115-126.
- Wahab, A. Dkk. 2021. Media Pembelajaran Matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). “Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.