PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME* EDUKASI *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV B MADRASAH IBTIDIYAH AN-NUR AL ISLAMI BINA BARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

NUR AISAH
NIM : 1238. 22. 1437

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: NUR AISAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1437
Tempat/Tanggal Lahir	: Bina Baru, 01 Juli 2003
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru,** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini,

Pekanbaru, 07 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan,



NUR AISAH
NIM:1238.22.1437

Dr. Yundri Akhyar,MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal: *Skripsi Nur Aisah*

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: NUR AISAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1437
Tempat/Tanggal Lahir	: Bina Baru, 01 Juli 2003
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 07 Juli 2026

Pembimbing I

Dr. YUNDRI AKHYAR, M.A
NIDN. 2112088003

Nikmah, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal: *Skripsi Nur Aisah*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: NUR AISAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1437
Tempat/Tanggal Lahir	: Bina Baru, 01 Juli 2003
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 07 Juli 2026

Pembimbing II

NIKMAH, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN.2107018704

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa Skripsi yang berjudul: **Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al-Islami Bina Baru**, yang ditulis oleh :

Nama	: **NUR AISAH**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1437
Tempat/Tanggal Lahir	: Bina Baru, 01 Juli 2025
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 10 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yundri Akhyar, M.A	**Nikmah, S.Pd.I.,M.Pd.I**
NIDN. 2112088003	**NIDN. 2107018704**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

VIOLETA INAYAH PAMA, M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka-Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0203/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Bingo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Desa Bina Baru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Nur Aisah**
NIM : 1238.22.1437
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Jum'at, 17 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I
(Assoc.Prof.Dr. Zalisman, M.Pd.)
NIDN. 2113108701

Penguji II
(Maspuri, S.Pd.,M.Pd.)
NIDN. 2102128704

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 4 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

v

MOTTO

"...اِنَّ اللهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتّٰى يُغَيِّرُوْا مَا بِاَنْفُسِهِمْ..."

"…Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri…"

(QS:Ar'rad(13):11)

"I will never say never, I will fight, I will fight 'til forever, to make it right"

(Never Say Never- Justin Bieber)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya ~

Sembah sujud Syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Naungan Rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimopah kepada Utusan-Mu Nabi Muhammad Shalallahu'Alaihi Wassalam.

~Ayah dan Ibu ~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terimakasih telah memberikan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terimakasih saja tak akan pernah cukup untuk membalas kebaikanmu.

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya. Segala dukungan,dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ibu dan ayah yang tak pernah berhenti mendoakanku, kuucapkan terimakasih ayah… terimakasih ibu…

~Dosen pembimbing ~

Bapak Dr. Yundri Akhyar, MA dan Ibu Nikmah, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku pembimbing skripsi, Ananda mengucapkan banyak terimakasih atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inila skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terimakasih Ananda kepada Bapak dan Ibu. Terimakasih Banyak Pak… Bu…

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau ~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat Ananda persembahkan sebagai wujud rasa terimakasih kepada Bapak dan Ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Nikmah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi/Proposal ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Syaiful Arifin, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.

9. Istiqomah Izatunnisa, selaku wali kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas untuk melakuan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.
10. Orang tua yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar, dan juga kakak Febriana dan Lilis Suryani yang telah memberikan support dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan Penelitian ini.

Pekanbaru, 07 Juli 2026
Penulis

s



NUR AISAH
NIM:1238.22.1437

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**

NOTA DINAS PEMBIMBING 1 ..... **ii**

NOTA DINAS PEMBIMBING 2 ..... **iii**

PERSETUJUAN ..... **iv**

PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR GRAFIK ..... **xvi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xviii**

ABSTRAK ..... **xix**

ABSTRAK ..... **xx**

ABSTRAK ..... **xxi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Penegasan Istilah 6

C. Permasalahan 10

1. Identifikasi Masalah 10
2. Batasan Masalah 10
3. Rumusan Masalah 11
D. Tujuan Penelitian 11
E. Manfaat Penelitian 11
1. Manfaat Teoritis 11
2. Manfaat Praktis 11
BAB II KAJIAN TEORI 13
A. Kerangka Teori 13
B. Penelitian Relevan 40
C. Kerangka Berpikir 43
D. Indikator Keberhasilan 45
BAB III METODE PENELITIAN 50
A. Jenis Penelitian 50
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 51
C. Subjek dan Objek Penelitian 51
D. Prosedur Penelitian 52
1. Perencanaan 52
2. Tindakan Penelitian 53
3. Observasi Tindakan 53
4. Refleksi 54
E. Teknik Pengumpulan Data 56
F. Teknik Analisis Data 62

BAB IV HASIL PENELITIAN.....66

A. Deskripsi Data Awal.....66

1. Riwayat Sekolah.....66

2. Visi dan Misi.....68

3. Setting Ruang Kelas.....68

4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa.....70

5. Profil Awal Pembelajaran.....74

B. Deskripsi Persiklus.....86

1. Siklus I.....86

2. Siklus II.....107

C. Pembahasan Setiap Siklus.....125

1. Siklus I.....125

2. Siklus II.....133

BAB V PENUTUP.....137

A. Simpulan.....137

B. Saran-Saran.....138

DAFTAR PUSTAKA.....139

LAMPIRAN.....145

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....182

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Angket Motivasi Belajar Siswa.....57

Tabel III.2 Observasi Aktivitas Guru.....59

Tabel III.3 Observasi Aktivitas Siswa 61

Tabel III.4 Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa 63

Tabel III.5 Skala Likert.....64

Tabel III.6 Interval Kategori Angket Motivasi Belajar Siswa 65

Tabel IV.1 Keadaan Guru MI An-Nur Al Islami Bina Baru.....71

Tabel IV.2 Keadaan Siswa MI An-Nur Al Islami Bina Baru 74

Tabel IV.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Prasiklus 76

Tabel IV4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus 79

Tabel IV.5 Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus.....82

Tabel IV.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....93

Tabel IV.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 97

Tabel IV.8 Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....101

Tabel IV.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 114

Tabel IV.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 117

Tabel IV.11 Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....121

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir 45

Gambar III.1 Model Penelitian Tindakan Kelas 52

Gambar IV.1 Denah Ruang Kelas.....69

Gambar IV.2 Struktur Organisasi MI An-Nur Al Islami Bina Baru.....73

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Persentase Peningkatan Motivasi Belajar Prasiklus-Siklus I 128

Grafik IV.2 Persentase Peningkatan Motivasi Belajar Persiklus 133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar 146
Lampiran 2 Lembar Kerja Siswa Siklus I 151
Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa Siklus II.....155
Lampiran 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Prasiklus 159
Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....160
Lampiran 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 161
Lampiran 7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus.....162
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 163
Lampiran 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....164
Lampiran 10 Angket motivasi Belajar Siswa Prasiklus.....165
Lampiran 11 Angket motivasi Belajar Siswa Siklus I 167
Lampiran 12 Angket motivasi Belajar Siswa Siklus II.....169
Lampiran 13 Rubrik Penilaian Aktivitas Guru 171
Lampiran 14 Rubrik Penilaian Aktivitas Siswa.....173
Lampiran 15 Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa 174
Lampiran 16 Daftar Kehadiran Siswa.....175
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan 176
Lampiran 18 Surat Izin Riset 182

PEDOMAN LITERASI

1. Konsonan Tunggal

ا : a	ر : r	ف : f
ب : b	ز : z	ق : q
ت : t	س : s	ك : k
ث : ts	ش : sy	ل : l
ج : j	ص : sh	م : m
ح : h	ض : dh	ن : n
خ : kh	ط : th	و : w
د : d	ظ : zh	ه : h
ذ : dz	ع : ‘	ء : ,
	غ : gh	ي : y

2. Konsonan Rangkap

Konsonan Rangka ditulis rangkap misalnya زَنٌّ ditulis *Zannu.*

3. Vokal Pendek

Fathah (ـَ) ditulis a, misalnya نَظَرَ = *nazhara*
Kasrah (ـِ) ditulis i, misalnya العِلْم = *al-ilm*
Dhammah (ـُ) ditulis u, misalnya طُرُق = *thuruq*

4. Vokal Panjang

a panjang ditulis ă misalnya اَسَالِيْب = *asălib*, i Panjang tetap ditulis i misalnya الطَّرِيْق = *at-Thariq* dan u Panjang tetap ditulis ŭ misalnya الأُصُوْل = *al-ushŭl*.

5. Ta’ Marbutah (ة)

Ta’ Marbutah yang dimatika ditulis h, misalnya مَدْرَسَة ditulis madrasah. Tetapi *Ta’ Marbutah* yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

6. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah,* dirulis al, misalnya الإسلام ditulis al-islam. *Alif Lam* yang diikuti huruf *syamsiyah* dituliskan huruf *syamsiyah*-nya misalnya السِّيَاسِي ditulis As-Siyasi.

7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

8. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun.

ABSTRAK

Nur Aisah, (2026) : Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Al Islami Bina Baru.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar Matematika siswa kelas IV B MI An-Nur Al Islami Bina Baru yang ditandai dari kurangnya partisipasi, perhatian, keberanian menyampaikan pendapat, dan keterlibatan selama pembelajaran. Penelitian bertujuan mengetahui penggunaan media interaktif berbasis *game* edukasi *bingo* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Persentase aktivitas guru meningkat dari 52,85% pada prasiklus menjadi 74,29% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 30,95% menjadi 57,93% dan mencapai 81,75%. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat dari 53,82% pada prasiklus menjadi 71,69% pada siklus I dan 84,49% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *game* edukasi *bingo* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mendorong keaktifan siswa, serta efektif meningkatkan motivasi belajar Matematika di kelas IV B MI An-Nur Al Islami Bina Baru.

Kata kunci: media interaktif, *game* edukasi *bingo*, motivasi belajar, matematika, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

Nur Aisah (2026): The Use of Bingo Educational Game-Based Interactive Media to Enhance Mathematics Learning Motivation Among Grade IV-B Students at Islamic Elementary School An-Nur Al Islami Bina Baru.

This study was motivated by the low mathematics learning motivation among Grade IV B students at Islamic Elementary School An-Nur Al Islami Bina Baru, characterized by a lack of participation, attention, willingness to express opinions, and engagement during lessons. The study aimed to determine the impact of using interactive media based on the educational game "Bingo" on enhancing students' learning motivation. A Classroom Action Research method was employed, conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation and questionnaires, then analyzed using descriptive quantitative methods by calculating percentages based on the ratio of obtained scores to maximum scores. The results showed improvement across each cycle. The percentage of teacher activity rose from 52.85% in the pre-cycle to 74.29% in Cycle I and 85.71% in Cycle II. Student activity also increased from 30.95% in the pre-cycle to 57.93% in Cycle I and 81.75% in Cycle II. Furthermore, student learning motivation improved from 53.82% in the pre-cycle to 71.69% in Cycle I and 84.49% in Cycle II. These findings indicate that interactive media based on the educational game "Bingo" can create more engaging lessons, foster student active participation, and effectively increase mathematics learning motivation in Grade IV B at Islamic Elementary School An-Nur Al Islami Bina Baru.

Keywords:. *Interactive Media, Educational Bingo Game, Learning Motivation, Mathematics, Classroom Action Research.*

ملخص

نور عائشة (٢٠٢٦) : استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على لعبة "البينغو" التعليمية لتعزيز الدافعية لتعلم الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع (ب) في المدرسة الإبتدائية ألنور الإسلامي بينا بارو.

انطلقت هذه الدراسة لمعالجة ضعف الدافعية لتعلم الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع (الشعبة ب) في المدرسة الإبتدائية ألنور الإسلامي بينا بارو، وهي حالة اتسمت بنقص المشاركة والانتباه والاستعداد للتعبير عن الآراء والتفاعل أثناء الدروس. هدفت الدراسة إلى تحديد أثر استخدام وسائط تفاعلية قائمة على اللعبة التعليمية "بينغو" في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم. وقد استُخدم منهج "البحث الإجرائي الصفي" عبر دورتين، تضمنت كل منهما مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات، ثم حُللت باستخدام أساليب كمية وصفية تعتمد على حساب النسب المئوية بناءً على نسبة الدرجات المحصلة إلى الدرجات القصوى. وأظهرت النتائج تحسناً في كل دورة؛ إذ ارتفعت نسبة نشاط المعلم من ٥٢.٨٥ فى المائة في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٧٤.٢٩ فى المائة في الدورة الأولى و٨٥.٧١ فى المائة في الدورة الثانية. كما زاد نشاط الطلاب من ٣٠.٩٥ فى المائة في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٥٧.٩٣ فى المائة في الدورة الأولى و٨١.٧٥% في الدورة الثانية. وعلاوة على ذلك، تحسنت دافعية الطلاب للتعلم من ٥٣.٨٢ فى المائة في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٧١.٦٩ فى المائة في الدورة الأولى و٨٤.٤٩ فى المائة في الدورة الثانية. وتشير هذه النتائج إلى أن الوسائط التفاعلية القائمة على لعبة "بينغو" التعليمية يمكن أن تجعل الدروس أكثر جاذبية، وتعزز المشاركة الفعالة للطلاب، وتزيد بفعالية من دافعية تعلم الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع (الشعبة ب) في المدرسة الإبتدائية ألنور الإسلامي بينا بارو.

الكلمات الرئيسية : الوسائط التفاعلية، لعبة البنغو التعليمية، الدافعية للتعلم، الرياضيات، البحث الإجرائي الصفي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dan juga menjadi suatu kewajiban bagi orang tua untuk mendidik anaknya, karena anak adalah amanat yang diberikan oleh Allah *Subhanahu Wa ta'ala* untuk dijaga, dididik dan dipertanggungjawabkan di hadapan-Nya. Setiap manusia dimana saja berada tentu melakukan kegiatan belajar.[1]

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.[2]

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dan perkembangan masyarakat serta budaya pada umumnya, berkembanglah tugas dan peranan guru. Mau tidak mau sebagai guru kita harus mengakui bahwa kita bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada secara langsung mengajar ataupun secara tidak langsung. Artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain.[3]

---

[1]Mulyono. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rinneka Cipta, 2010). Cet.6, hlm. 48

[2] Binti Maunah. *Landasan Pendidikan.* (Yogyakarta: Teras,2009). hlm. 5

[3]Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2006). hlm. 2-5

Media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Guru sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah, tidak meragukan lagi tentang keampuhan suatu media pembelajaran. Utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.[4] Media pembelajaran ialah alat perantara guru untuk memberikan ringkasan materi pembelajaran dan mendorong kreativitas, serta meningkatkan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan peserta didik mengikuti kegiatan belajar dengan mandiri dan efisien, sehingga materi yang dipelajari dapat ditangkap oleh peserta didik.[5] Agar tujuan pengajaran yang dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna, guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran yang dimaksud.[6]

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar terpenting dalam bidang sains dan teknologi yang sangat perlu bagi pembangunan. Oleh karena itu pengajaran matematika di sekolah harus mendapat perhatian agar diperoleh

---

[4]Yoto, S.T., dan Saiful Rahman. *Manajemen Pembelajaran*. (Malang: Yanizar Group,2001). hlm. 57

[5]Hendrisa Adrillian, dkk. "Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review". *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran,* Vol. 4, No. 2, Tahun 2024, hlm. 752

[6]Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetyo. *Strategi Belajar Mengajar untuk Tarbiyah Komponen MKDK*. (Bandung: Pustaka Setia,2005). hlm. 11

hasil yang diharapkan. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan tersebut diperlukan rangsangan dan bimbingan yang baik dalam proses belajar mengajar.[7]

Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah untuk diajarkan dan mempelajarinya. Sering menimbulkan kebosanan, karena matematika memiliki objek kajian yang bersifat abstrak. Persepsi negatif terhadap matematika seringkali muncul akibat metode pembelajaran yang terkesan monoton, rumit, dan tidak menarik bagi siswa. Beberapa cara dapat kita lakukan untuk membuat matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, salah satunya adalah melalui permainan atau *game* edukasi.

Permainan dalam kegiatan belajar disebut *game* edukasi. Suatu permainan dikatakan edukasi jika permainan tersebut mengandung unsur pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Munir yang menyatakan interaksi pembelajaran berbentuk permainan terjadi jika pengetahuan, informasi, dan keterampilan bersifat akademik.[8] Pengertian dari *game* edukasi itu sendiri dikemukakan oleh Hurd & Jenuings dalam Aristin dan Abidin yang menyatakan bahwa *game* edukasi adalah *game* untuk mengajarkan pengguna mengenai suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman, dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memotivasi untuk memainkannya.[9]

---

[7]Rahmi. "Upaya Dalam Memotivasi Pembelajaran Matematika." *Jurnal Akademik*, Vol. 11, No. 1, Tahun 2007, hlm. 04

[8]Munir. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2013). hlm. 61

[9]Aristin dan Abidin. "Penerapan Pembelajaran TGT Berbantuan *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa." *Jurnal Kreano*, Vol. 4, No.1, Juni 2013, hlm. 50

Game edukasi merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui cara yang lebih menyenangkan bagi anak. Zaman yang semakin berkembang dan tuntutan dalam dunia pendidikan yang semakin banyak, membuat setiap orang berlomba-lomba memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Guru tidak hanya dapat membuat permainan dengan memanfaatkan benda sekitar, tetapi juga dapat membuat permainan dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik bagi siswa.[10]

Implementasi *game* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mencapai capaian pembelajaran dengan lebih mudah dibandingkan menggunakan permainan yang diunduh langsung dari *Play Store*. Siswa dapat menikmati pembelajaran matematika dan meningkatkan perhatian, motivasi, konsentrasi, serta kesadaran secara berkelanjutan selama proses pembelajaran dengan implementasi permainan edukasi. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit belajar yaitu kurangnya motivasi untuk belajar matematika.[11]

Game edukasi *bingo* merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika anak dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. *Bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, terdapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam

[10]Elfi Rahmadhani, dkk. *Revitalisasi Penggunaan Media serta Metode Belajar dalam Pembelajaran Matematika dan Teknik.* (Tulungagung: Akademia Pustaka,2024). hlm. 3-4

[11]Ida Fitriana Ambarsari, dkk. "Pengembangan Permainan *Math Bingo* sebagai Media Evaluasi Capaian Pembelajaran di STKIP PGRI Situbondo". *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA,* Vol. 5, No. 2, Tahun 2025, hlm. 393

permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal. Dengan *game* edukasi *bingo* ini anak berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman anak, merangsang kemampuan berpikir anak dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif anak.[12] *Game* edukasi *bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.[13]

Berdasarkan observasi awal pada 20 Agustus 2025 penulis melakukan pengamatan atau observasi awal ke MI An-Nur Al Islami dalam observasi ini penulis melakukan pengukuran terkait dengan motivasi belajar siswa kelas IV B MI An-Nur Al Islami pada pembelajaran Matematika.

Dari hasil observasi awal yang penulis lakukan terdapat beberapa permasalahan terkait motivasi belajar yaitu terdapat beberapa siswa yang tidak bersemangat dalam proses belajar, kemudian masih terdapat siswa yang rendah tingkat pemahaman mengenai materi pembelajaran ditandai dengan beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir siswa tergolong rendah, diketahui bahwa siswa kelas IV B MI An-Nur Al Islami masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran serta kurangnya motivasi seperti bertanya ataupun mengeluarkan pendapat dan bertukar pikiran masih sangat kurang. Pembelajaran di kelas kurang inovatif dan siswa pun tidak dapat belajar secara

[12]Oktaviani, dkk. "Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Mibar Ilmu*, Vol. 24, No. 1, Tahun 2019, hlm. 49.

[13]Aqib dan Murtadlo. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Bandung: Satu Nusa, 2016). hlm. 25.

efektif dan kreatif. Dengan adanya hal ini, untuk mengatasinya perlu menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif dan kreatif.

Mengingat dari keterangan diatas maka kita dapat menyimpulkan bahwa salah satu kunci keberhasilan pengajaran adalah bilamana guru memiliki dan menguasai media serta pemilihan media pengajaran yang baik dan tepat. Dengan penggunaan media pengajaran yang tepat dan baik dapat lebih efektif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan uraian diatas dan melihat kenyataan yang terjadi maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema "**Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B MI An-Nur Al Islami Bina Baru".**

B. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Penggunaan

Penggunaan adalah sesuatu yang menggunakan semacam benda atau sejenisnya dan fasilitas yang lain.[14] Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara memakai, pemakaian.[15] Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia

[14]Rulli Nasrulah. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. (Bandung : Simbiosa Rekatama Media, 2017). hlm.11

[15]Departemen Pedidikan Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakata : Balai Pustaka, 2003). hlm. 716

penggunaan adalah cara memakai, penggunaan.[16] Menurut Adi Satrio dalam Kamus Ilmiah Populer kata "*Penggunaan*" berarti Pelaksanaan, penerapan, implementasi.[17]

Penggunaan berasal dari kata *guna*. Penggunaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Arti penggunaan berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, dan pemakaian.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian penggunaan adalah runtutan proses atau kegiatan dalam sebuah aktivitas yang memberikan timbal balik yang dapat berupa sebuah manfaat.

2. Media Interaktif

Kata media secara harfiah dapat diartikan perantara, pengantar, atau jembatan, yaitu pemberi informasi dengan yang menerima informasi. Media Merupakan alat bantu mengajar sebagai upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.[18]

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal

---

[16]Hehania dan Farlin. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Grasindo, 2002). hlm. 321

[17]Adi Satrio. *Kamus Ilmiah Populer Materi Sosial-Budaya-Agama-Kedokteran-Komunikasi-Politik-Ekonpmi-Hukum*. (Jakarta: Visi 7, 2005). hlm. 228

[18]Yoto, S.T., dan Saiful Rahman. *Manajemen*..., hlm. 57

bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.[19]

Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton. Tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara ynag diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan.[20]

3. *Game* Edukasi *Bingo*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah "*game*" adalah permainan.[21] Dalam Kamus Besar Bahasa Inggris *education* berarti pendidikan.[22]

Bingo merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika anak dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. *Bingo* adalah permainan tentang kesempatan.

---

[19]Diana Nur Septiyawati Putri, dkk. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora,* Vol. 2, No. 2, Desember, 2022, hlm. 368

[20]Muhammad Nurul Mubin. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Skeletal pada Mata Kuliah Dasar Keperawatan I." *Jurnal Sistem Skeletal*, Vol. 01, No. 02, September 2013, hlm. 5-11.

[21]Andri Suryadi. "Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Menggunakan Model *Waterfall*". *Jurnal PETIK*, Vol. 3, No. 1, Maret 2017, hlm. 8

[22]Winda Angela Hamka, Abdu Gani. "Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 dan Action Script 3.0". *IJIS: Indonesian Journal on Information System,* Vol. 1, No. 2, September 2016, hlm. 81

Ketika dimainkan dalam kelompok, terdapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal. Dengan *game* edukasi *bingo* ini anak berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman anak, merangsang kemampuan berpikir anak dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif anak.[23]

4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah keadaan dalam diri pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.[24] Motivasi belajar adalah sebuah kondisi yang menggerakkan suatu organisasi atau makhluk hidup yang mengarahkannya pada suatu atau beberapa tujuan tersebut.[25]

5. Matematika

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathemata* yang berarti "belajar atau hal yang dipelajari" (*thingsthat are learned*). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.[26]

---

[23]Oktaviani, dkk. "Penerapan Pembelajaran Aktif..., hlm. 49.

[24]Sumadi S. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995). hlm. 70

[25]Oemar Hamalik. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Bandung : Sinar Baru Agresindo, 2002). h1m. 173

[26]Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 1

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

a. Rendahnya pemahaman serta kurangnya motivasi belajar matematika siswa ditandai dengan tingkat kektifan siswa yang tergolong rendah.

b. Terbatasnya sumber daya yang menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan memvisualisasikan konsep pembelajaran matematika dengan jelas dan menarik bagi siswa.

c. Keaktifan siswa cendrung rendah dan siswa terlihat kurang bersemangat karna guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media dalam pembelajaran.

d. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran serta kurangnya motivasi sehingga seperti bertanya ataupun mengeluarkan pendapat dan bertukar pikiran masih sangat kurang.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka untuk mempermudah dan mengarahkan peneliti ini, peneliti membatasi masalah pada "Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV B MI An-Nur Al Islami Bina Baru".

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Bagaimana penggunaan media interaktif berbasis *game* edukasi *bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV B MI An-Nur Al Islami?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan pada siswa Kelas IV B MI An-Nur Al Islami adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui penggunaan media interaktif berbasis *game* edukasi *bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV B MI An-Nur Al Islami.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini penulis berharap agar dapat memberikan khazanah baru dalam bidang kajian PGMI tentang gambaran penggunaan media interaktif berbasis *game* edukasi *bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, Sebagai alternatif media pembelajaran dalam pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa, Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar Matematika sehingga siswa memperoleh prestasi yang lebih baik.
c. Bagi peneliti, Untuk menambah pengetahuan dan keterampilan penulis dalam bidang pendidikan. Untuk melengkapi persyaratan guna menyelesaikan studi di Universitas Islam Al- Kifayah Riau.
d. Bagi sekolah, Sebagai masukan untuk media pembelajaran yang ada sehingga membantu meningkatkan hasil belajar siswa

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang artinya "*tengah*" yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[27] Dengan kata lain media adalah suatu alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera, video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[28] Sedangkan Azhar Arsyad membagi media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi

[27]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hlm. 136

[28]Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2007). hlm. 5

pembelajaran, yang antara lain terdiri dari buku, *tape recorder,* kaset, film, gambar, dan lain-lain.[29]

Dari berbagai pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani belajar siswa. Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.[30]

Dalam perkembangannya, istilah media atau media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar yang berupa alat bantu visual atau alat bantu audio visual saja, melainkan terdapat hubungan antara teori komunikasi serta pendekatan sistem dalam

[29]Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*…, hlm. 4

[30]Sigit Prasetyo. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. (Semarang : UNNES, 2007). hlm. 6

proses belajar mengajar dengan media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran (instruksional).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media Berbasis Manusia. Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.
2) Media Berbasis Cetakan. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
3) Media Berbasis visual. Media berbasis visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
4) Media Berbasis Audiovisual. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
5) Media Berbasis Komputer. Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai

Computer Assisted Instruction (CAI) mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Dari pendapat di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi: media visual, media audiovisual, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis komputer.

2. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.[31] Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media

[31]Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*..., hlm. 37

yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.[32]

Jenis multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.[33]

a. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
2) Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga di dapat tujuan pembelajaran yang diinginkan
3) Sistem pembelajaran lebih interaktif
4) Mampu menvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

[32]Farid Faturrahman. "Pengertian Multimedia", diunduh dari situs: *http://www.multimedia-interaktif.com,* pada tanggal 09-09-2025

[33]Muhammaad Nurul Mubin. "Perencanaan…, hlm. 5

5) Melatih pembelajaran (siswa) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
2) Penggunaannya harus pada perangkat *PC* atau laptop untuk pilihan media interaktif digital.
3) Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program.[34]

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran Interaktif

1) Digital: Aplikasi edukasi (misalnya, *Kahoot, Quizizz*), *Platform e-learning* (*Google Classroom, Edmodo*), *Virtual Reality* (VR) untuk simulasi pembelajaran, Video interaktif, animasi dan simulasi berbasis komputer
2) Non-Digital: Alat peraga interaktif, kartu aktivitas siswa, *game* edukasi berbasis fisik.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

1) Adanya interaksi: Siswa dapat berinteraksi dengan media melalui berbagai cara, seperti mengklik, mengetik, berbicara, atau bergerak.

[34]Agus Widyianto. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasiss Macromedia Flash8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang". *Skripsi, (*Yogyakarta : Universitas Yogyakarta,2016). hlm. 43

2) Adanya umpan balik (*feedback*): Media memberikan respon terhadap tindakan siswa, baik berupa informasi tambahan, koreksi, maupun konsekuensi dari pilihan mereka.
3) Kontrol oleh pengguna: Siswa memiliki kendali terhadap sebagian atau seluruh jalannya pembelajaran, seperti memilih materi, kecepatan belajar, atau urutan kegiatan.
4) Kombinasi berbagai media: Media interaktif seringkali menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi untuk menyajikan informasi secara lebih menarik dan efektif.
5) Mendorong pembelajaran aktif: Media ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, bereksplorasi, dan membangun pemahaman mereka sendiri.[35]

d. Manfaat Pembelajaran Interaktif

1) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa: Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam belajar.
2) Memperdalam Pemahaman Materi: Dengan berinteraksi langsung, siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep.
3) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21: Melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

[35]Hafazo. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School". *Tesis,* (Pekanbaru: Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau, 2025). hlm. 53

4) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Mendorong siswa untuk menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi.
5) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kerjasama: Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa belajar berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan orang lain.
6) Meningkatkan Rasa Percaya Diri: Siswa merasa lebih dihargai dan terlibat, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.
7) Pembelajaran Lebih Menyenangkan: Suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.
8) Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar: Metode interaktif dapat mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
9) Meningkatkan Retensi Informasi: Konsep yang disampaikan melalui interaksi dan berbagai media lebih mudah diingat.

Secara keseluruhan, pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, efektif, dan berpusat pada siswa, membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk masa depan.[36]

[36]Hafazo. *Pengaruh Penggunaan Media*…, hlm. 55

3. *Game* Edukasi

a. Pengertian *Game* Edukasi

Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks dan tidak serius dan dengan tujuan *refreshing.*

Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan bisa didapat secara formal maupun non ormal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain.[37]

Game edukasi merupakan permainan *digital* dan *non digital* yang dapat memberikan kesempatan untuk bermain melalui lingkungan simulasi dan dapat menjadi bagian integral dari pembelajaran dan pengembangan intelektual. *Game* edukasi dibuat guna spesifikasi sebagai alat. Pendidikan suatu model pembelajaran yang diterapkan dalam sekolah agar anak tidak mudah merasa bosan. Penggunaan sistem dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan, agar mengubah pembelajaran formal yang membosankan dan monoton menjadi pembelajaran yang edukatif dan

[37]Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati. "Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia". *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 13, No. 1, Tahun 2016, hlm. 185

menyenangkan melalui perantara *game. Game* edukasi dirasa cocok dengan siswa indonesia yang menginginkan pembelajaran yang menyenangkan.[38]

Pembelajaran berbasis permainan atau *game* edukasi adalah permainan yang memasukkan unsur materi pembelajaran sebagai media pembelajaran edukatif. Menyertakan permainan ke dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar tanpa mengabaikan isi materi pembelajaran. Pengaplikasian *game* edukasi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk belajar lebih giat di kelas. Oleh sebab itu, implementasi *game* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mencapai capaian pembelajaran dengan lebih mudah dibandingkan menggunakan permainan yang diunduh langsung dari *Play Store*. Siswa dapat menikmati pembelajaran matematika dan meningkatkan perhatian, motivasi, konsentrasi, serta kesadaran secara berkelanjutan selama proses pembelajaran dengan implementasi permainan edukasi. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit belajar yaitu kurangnya motivasi untuk belajar matematika.

Terdapat beberapa kelebihan dari *game* edukasi daripada metode pembelajaran zaman dulu, salah satu kelebihan *game* edukasi yaitu

[38]Dewi Septiawati, Nunuk Suryani, dan Herry Widyastono. "Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu". *Journal Combines (Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science)*, *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* Vol.1, No. 1, Tahun 2021, hlm. 248-249

visualisasi dari masalah nyata. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, *user* diharapkan untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang ada seperti permainan berhitung atau permainan matematika.[39]

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang berperan dalam proses pembelajaran serta mengandung komponen yang menarik perhatian peserta didik agar semakin giat dalam kegiatan pembelajaran juga sebagai sarana hiburan. Jadi *game* edukasi merupakan sebuah media yang digunakan pendidik agar membuat pembelajaran semenarik mungkin sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Karakter *game* edukasi ada empat, diantaranya:

1) Tantangan
2) Rasa ingin tahu
3) Kontrol
4) Fantasi[40]

4. *Game* Edukasi *Bingo*

a. Pengertian *Game* Edukasi *Bingo*

Game edukasi *bingo* merupakan kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. *Game* edukasi *bingo* merupakan cara

[39]Ida Fitriana Ambarsari, dkk. "Pengembangan Permainan…, hlm. 393

[40]Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, dan Samnur Saputra. "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik". *UJMES*, Vol. 07, No. 02, Juli 2022, hlm. 107

yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran.[41]

Permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. Adapun beberapa jenis permainan yaitu permainan sensori motor, permainan praktis, permainan pura-pura (simbolis), permainan sosial, permainan fungsional, permainan konstruktif, dan *game*.[42]

Salah satu media *game* edukasi yang dapat melibatkan peserta didik adalah *game* edukasi *bingo*. *Game bingo* merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika anak dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. *Bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, terdapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal.[43]

---

[41] Syafruddin. *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Quantum Teaching, 2015). hlm. 13.

[42]Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* (Jakarta: Kencana, 2015). hlm. 139.

[43]Oktaviani, dkk. "Penerapan Pembelajaran Aktif…, hlm. 49.

Bingo adalah permainan yang menggunakan tabel bernomor dengan ordo 5x5cm, dalam permainan ini anak akan berlomba untuk mendapatkan lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal untuk dapat meneriaki "*bingo*" sebagai tanda kemenangan.[44] *Bingo* merupakan jenis permainan kata dan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Pada permainan ini anak-anak dapat aktif terlibat, memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan huruf yang akan ditempelkan pada papan *bingo*, kemudian anak akan membaca huruf, dan akan mengingat-ingat huruf yang didapatkannya.[45]

G*ame edukasi bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.[46] Maka *game* edukasi *bingo* merupakan proses pembelajaran berdampak positif untuk menciptakan suasana menyenangkan, sehingga anak dapat memahami dan mengerti akan pentingnya suatu kegiatan tersebut bagi dirinya dan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep bilangan dengan mudah dan cepat serta menyenangkan.[47] *Game* edukasi *bingo* merupakan salah satu

[44]Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina. "Efektivitas Permainan *Bingo* dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol .4, No. 2, Tahun 2020, hlm. 136

[45]Dina Novitasari Nasution dan Aman Simare-Mare. "Pengaruh Permainan *Bingo* Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpuan T.A 2018/2019". *Jurnal Usia Din,i* Vol. 5, No. 1, Tahun 2019, hlm. 4.

[46]Aqib dan Murtadlo. *Kumpulan Metode Pembelajaran…,* hlm. 25.

[47]Sudrajat dan Hana Nurwahidah. "Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*". *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, Vol. 10, No. 2, Tahun 2015 , hlm. 44.

metode pembelajaran aktif yang bertujuan untuk memberi tahu anak banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan yang akan mendorong anak memahami bahwa belajar dapat menyenangkan dan juga memberi mereka teknis revisi untuk digunakan dirumah. *Game* edukasi *bingo* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak paham dan ingat tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru berharap melalui metode *game* edukasi *bingo* anak mampu mendapatkan nilai yang baik dan menjadi pendorong bagi anak agar tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar.[48]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *bingo* merupakan suatu permainan yang dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan edukatif yang menyenangkan dan aktif. *Game* edukasi *bingo* juga dapat digunakan melalui satu tipe ke tipe lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.

b. Langkah-Langkah Bermain Game Edukasi *Bingo*

1) Persiapan Kartu *Bingo*

a) Buat kartu *bingo*: Siapkan kartu *bingo* dengan kolom dan baris, misalnya 5x5.

[48]Paul Ginnis. T*rik dan Taktik Mengajar-Strategi Meningkatkan Pencapaian. Pengajaran di Kelas*. (Jakarta: Indeks, 2008). hlm. 88.

b) Isi kotak: Isi setiap kotak di kartu *bingo* dengan soal matematika (misalnya, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) atau konsep matematika lainnya.

c) Format jawaban: mengisi kotak dengan soal dan meminta siswa menandai jawaban yang benar, atau mengisi kotak dengan jawaban dan memanggil soal yang sesuai untuk dicocokkan.[49]

2) Persiapan Pertanyaan dan Pemenang

a) Siapkan daftar pertanyaan: Buat daftar pertanyaan yang sesuai dengan soal yang ada di kartu *bingo*.

b) Tentukan pola kemenangan: Umumnya, pemenang ditentukan ketika berhasil membentuk satu garis lurus (horizontal, vertikal, atau diagonal), namun Anda juga bisa menentukan pola lain seperti "*full house*" (semua kotak terisi).

c) Pilih pemain/tim: *Bingo* dapat dimainkan secara individu atau per tim.

3) Memulai Permainan

a) Bagikan kartu: Bagikan kartu *bingo* kepada setiap siswa atau tim.

b) Sebutkan pertanyaan: Sebutkan salah satu pertanyaan secara acak dari daftar pertanyaan.

c) Cari jawaban: Siswa/tim mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dipanggil di kartu *bingo* mereka.

[49]Ratih Purwandari, Kartika Hajati, dan Mochammad Dimyati. "Pengaruh Teknik Permainan *Bingo* dalam Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Jenis-Jenis Pekerjaan". *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling,* Vol. 1, No. 1, 2012, hlm. 98

d) Tandai kotak: Jika ada jawaban yang sesuai, siswa/tim menandai kotak tersebut.[50]

4) Menentukan Pemenang

a) Ucapkan "*bingo*!": Pemain pertama yang berhasil menyelesaikan pola kemenangan (misalnya garis lurus) di kartunya harus berteriak "*bingo*!" untuk mengklaim kemenangan.

b) Verifikasi jawaban: Guru atau pemanggil harus memverifikasi apakah jawaban dan pola yang diisi sudah benar.

c) Lanjutkan permainan: Permainan bisa berlanjut hingga ada beberapa pemenang atau jika ingin mencari pola yang berbeda (misalnya, "full house").

5) Tips Tambahan

a) Kesesuaian materi: Pastikan soal matematika yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, mulai dari konsep dasar seperti penjumlahan hingga aljabar dan geometri.

b) Variasi: Variasikan tema *bingo*, misalnya dengan gambar-gambar bangun datar, rumus, atau konsep matematika lainnya untuk membuat permainan lebih menarik.

c. Manfaat *Game* Edukasi *Bingo*

Game edukasi *bingo* dalam kegiatan pembelajaran dikalangan anak usia dini, dapat bermanfaat sebagai berikut:[51]

---

[50]Rafiq .B, Indah Suciati. "Penggunaan Metode Permainan "*Bingo* Matematika" Pada Materi Bangun Datar". *AKSIOMA*, *Jurnal FKIP UNTAD*, Vol. 10 No. 1, Maret 2021, hlm. 4-6

[51]Tuttle. *Thinking Game for Kids "Game Kreatif untuk Anak"*. (Yogyakarta: ANDI, 2013). hlm. 53.

1) Membantu anak untuk mengingat.
2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3) Anak dapat memahami dan mengerti akan pentingnya suatu kegiatan tersebut bagi dirinya.
4) Memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak
5) Anak dapat memahami konsep bilangan atau huruf dengan mudah dan cepat serta menyenangkan.
6) Anak akan mudah untuk mengingat materi yang diajarkan.
7) Anak dapat mendengarkan huruf yang didengar atau yang dilihat sesuai dengan konsep permainan.
8) Dapat memotivasi anak untuk bersemangat dalam belajar.
9) Mendorong anak menghubungkan suatu bunyi yang didengar dengan suatu objek yang dilihat melalui kartu *bingo*.
10) Membantu anak mengembangkan kesadarannya terhadap konsep yang dipelajarinya.

game edukasi *bingo* dapat memberikan manfaat lain sebagai berikut:[52]

1) Memecahkan masalah yang ada dalam kelas. Kemampuan anak dalam memecakan suatu masalah tersebut menjadi sebuah tolak ukur bagi guru dalam melihat kemampuan anak yang dapat meningkatkan hasil belajar anak.

[52]Setyawan. "Metode Permainan *Bingo* Matematik pada Materi Operasi Hitung Terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, Tahun 2018, hlm. 101-110

2) Menimbulkan antusias dan keaktifan anak dalam melakukan kegiatan. Hasil belajar dapat terlihat dari anak sebelum dan sesudah diterapkan *game* edukasi *bingo*.
3) Membuat anak-anak dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, seperti memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan.
4) Memberikan dampak positif dalam proses belajar yaitu anak tidak merasa bosan dan tidak merasa jenuh saat kegiatan berlangsung.

5. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Dalam Psikologi, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Untuk lebih jelasnya apa yang dimaksud dengan motif dan motivasi, berikut ini penulis akan memberikan pengertian dari kedua istilah tersebut. Kata Motif dalam bahasa Inggris adalah *motive* berasal dari kata "*motion*" yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif juga diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[53]

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.[54] Jadi pendidikan dan pengajaran akan sangat kesulitan untuk mencapai tujuannya dengan

[53]Purwa Atmaja Prawira. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2012). hlm.319

[54]Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007). hlm. 40

maksimal tanpa adanya motivasi atau dorongan pada masing-masing individu yang memiliki hubungan dengan kegiatan pendidikan.

Motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.[55]

b. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Beberapa indikator dari motivasi belajar, antara lain :[56]

1) Memiliki hasrat keinginan untuk berhasil. Siswa yang memiliki keinginan dalam mencapai keberhasilan pada pelajaran yang ia pelajari sehingga kegiatan belajar pun tidak harus menunggu saat orang tua menyuruh.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Saat siswa memiliki target atau keinginan untuk mencapai cita-citanya, ia akan memiliki semangat yang besar.
3) Adanya cita-cita di masa depan. Saat siswa tersebut merasa ada target/keinginan/tujuan cita-cita yang jelas dan ter-arah, ia akan melakukan apapun untuk memenuhi kebutuhan belajarnya.

---

[55]Sardiman A.M. *Interaksi…,* hlm.73

[56]Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). hlm. 23

c. Jenis Motivasi

Berdasarkan sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi intrinsik: Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu di luar dirinya karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Orang yang tingkah lakunya digerakkan oleh motivasi intrinsik, baru akan puas kalau tingkah lakunya telah mencapai hasil tingkah laku itu sendiri. Misalnya, orang yang gemar membaca tanpa ada yang mendorong, ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya. Orang yang rajin dan bertanggung jawab tanpa menunggu komando, sudah belajar dengan sebaik-baiknya.
2) Motivasi ekstrinsik: Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan belajar. Misalnya, siswa yang sedang menyelesaikan pekerjaan rumah, sekedar mematuhi perintah guru, kalau tidak dipatuhi guru akan memarahinya.[57]

d. Bentuk –Bentuk Motivasi

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, di antaranya:

[57]Arianti. "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Didaktika Jurnal Kependidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol. 12, No. 2, Desember, 2018. hlm. 126

1) Memberi angka: Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.banyak siswa belajar,yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik.sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nila-nilai pada rapor angkanya yang baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar asalkan naik kelas saja. Namun demikian semua itu harus di ingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagamana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan values yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang di ajarkan kepada para siswa sehinggga tidak sekedar kognitif saja, tetapi juga keterampilan dan afektinya.
2) Hadiah: Hadiah dapat juga di katakana sebagai motivas,tetapi tidaklah selalu demikian.karena hadiah untuk suatu pekerjaan,mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.
3) Saingan/kompetisi: Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.persaingan,baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat

meningkatkan prestasi belajar siswa.memamng unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan,tetapi juga sangat baik di gunakan untuk meningkatan kegiatan belajar siswa.

4) *Ego-involvement:* Menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri,adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri,begitu juga untuk siswa si subyek belajar.para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.[58]
5) Memberi ulangan: Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui aka nada ulangan. Oleh karena itu, member ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan selalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru juga harus terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya
6) Mengetahui hasil: Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat,maka akan ada

[58] Arianti. "*Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*… hlm. 79

motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Ujian: Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian,pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekalgus merupakan motivasi yang baik
8) Hukuman: Sebagai reinforcement yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.Oleh karena itu guru juga harus memahami prinsip-prinsip pemberin hukuman.[59]
9) Hasrat untuk belajar: Hasrat untuk belajar, berarti ada unsure kesengajaan ada maksud ntuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud.
10) Minat: Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuan.Juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.[60]

e. Macam-macam Motivasi

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
   a) Motif-motif bawaan, yaitu motif yang di bawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Contoh: dorongan untuk makan, minum, bekerja, dan lain-lain.
   b) Motif-motif yang dipelajari, maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu

[59] Arianti. "*Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*… hlm. 79

[60]Nico Syukur Dister. *Pengalaman dan Motivasi Beragama*. (Jakarta: Leppanas, 1982). hlm. 77-78

cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motifmotif ini sering kali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Di samping itu, Frandsen menambahkan jenis-jenis motif berikut ini;[61]

(1) *Cognitive motives*

(2) *Self-expression*

(3) *Self-enhancement*

2) Jenis motivasi

a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk makan,minum, seksual, berbuat, dan kebutuhan untuk beristirahat

b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motiv ini antara lai: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu, jelasnya motiv ini timbul karena rangsangan dari luar

c) Motif-motif objektif .dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motiv-motiv ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmania dan motivasi rohaniah. Yang

[61]WS Winkel. *Psikologi pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta: PT Gramedia, 1978). hlm. 27

termasuk motivasi jasmani seperti misalnya reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemuan. Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk dari empat momen yaitu:[62]

a) Momen timbulnya alasan, sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih olah raga utnuk menghadapi suatu porseni di sekolahnya tetapi tiba-tiba di suruh ibunya untuk mengantarkan seorang tamu membeli tiket karena tamu itu mau kembali ke Jakarta.
b) Momen pilih. Momen pilih maksudnya dalam keadaan pada waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan diantara alterntif atau alasan-alasan itu.
c) Momen putusan. Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah barang tentu akan berakhir dengan dipilihnya satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.
d) Momen terbentuknya kemauan kalau seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, timbullah dorongan pada diri seseorang utnuk bertindak, melaksanakan putusan itu.

6. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal darai kata "*mathema"* artinya pengetahuan, "*mathanein"* artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa indonesia matematika adalah ilmu tentang bilangan dan hubungan antara bilangan

[62]Singgih Dirganuarsa. *Pengantar Psikologi*. (Jakarta: Mutiara, 1978). hlm. 92

dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan (Depdiknas).[63]

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika adalah:

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.
2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan pernyataan matematika.
3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.[64]

Selain itu matematika juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model

[63]Ali Hamzah dan Muhlisrarini. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). hlm. 48

[64]Heris Hendriana dan Utari Soemarno. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014). hlm. 7.

matematika, serta sebagai alat komunikasi melalui simbol, tabel, grafik, diagram dalam menjelaskan gagasan.

c. Ruang Lingkup Matematika

Mata pelajaran matematika pada tingkat satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Bilangan
2) Geometri dan pengukuran
3) Pengolahan data.[65]

d. Penerapan Pembelajaran Matematika

Matematika tidak hanya terbatas pada teori, tetapi juga memiliki banyak aplikasi praktis dalam berbagai bidang, termasuk:

1) Sains dan teknologi: Membantu dalam pemahaman fenomena alam, perancangan teknologi, dan pemecahan masalah kompleks.
2) Ekonomi dan bisnis: Digunakan dalam analisis keuangan, optimisasi, dan pengambilan keputusan strategis.
3) Kehidupan sehari-hari: Membantu dalam menganalisis data, merencanakan kegiatan, dan membuat perkiraan.

e. Pembelajaran Matematika di MI

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat

[65]Heruman. *Model Pembelajaran Matematika*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). hlm.2.

meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun murid bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran matematika merupakan aktivitas insani dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika.[66]

B. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Restu Pertiwi (2014) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode *Game* Edukasi *Bingo* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui penerapan pembelajaran aktif metode *game* edukasi *bingo*. 2) Respon siswa terhadap

[66]Zubaidah Amir dan Risnawati. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2016). hlm. 8-9

penerapan pembelajaran aktif metode *game* edukasi *bingo* pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas belajar matematika siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran aktif metode *game* edukasi *bingo* mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar matematika siswa sebesar 66% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,20%. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu pendekatan penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan media *game* edukasi *bingo* pada pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian di atas, peneliti Restu Pertiwi memfokuskan subjek penelitiannya pada Kelas III SDN dengan materi ajar yang berbeda.[67]

2. Nur Fitri Peggy Iswani (2020) yang berjudul "Penerapan *Game* Edukasi *Bingo* Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Swasta PTPN IV Bah Jambi Tahun Pelajaran 2020/2021". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta PTPN IV Bah Jambi dengan menerapkan *game* edukasi *bingo* matematika pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran aktif metode *game* edukasi *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas belajar matematika siswa yang meningkat sebesar 11%, berdasarkan data diperoleh

[67]Restu Pertiwi. "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar". *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.

rata-rata persentase aktivitas belajar matematika siswa pada siklus I yaitu sebesar 65%, dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 76%. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah pada media pembelajaran yaitu *game* edukasi *bingo* dan mata pelajaran matematika. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu pada tempat penelitian, penulis meneliti di jenjang MI sedangkan peneliti Nur Fitri Peggy melakukan penelitian di jenjang SMP.[68]

3. Nursamsinah, (2023) yang berjudul ". Pengaruh Metode *Game* Edukasi *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game* edukasi *bingo* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tema 5 SubTema 2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *game* edukasi *bingo* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen sebesar 40.50, setelah diberikan perlakuan dengan metode *game* edukasi *bingo* nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 89.50, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* 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%. Persamaan

[68]Nur Fitri Peggy Iswani. "Penerapan Permainan *Bingo* Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Swasta PTPN IV Bah Jambi Tahun Pelajaran 2020/2021". *Skripsi,* Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara, Medan, 2020.

dengan penelitian yang relevan adalah pada media pembelajaran yaitu *game* edukasi *bingo* pada pelajaran matematika, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan metode penelitiannya peneliti menggunakan pendekatan metode Penelitian Tindakan Kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen Design* yaitu desain yang mempunyai kelompok control.[69]

C. Kerangka Berpikir

Produk yang akan dikembangkan adalah *game* edukasi *bingo* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif *game* edukasi *bingo* dipilih karena salah satu penunjang dan menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dan sesuai dengan harapan. Meskipun demikian, media ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan media pembelajaran *game* edukasi *bingo* dalam kegiatan pembelajaran Matematika yang nantinya akan membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih dan menumpahkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.[70]

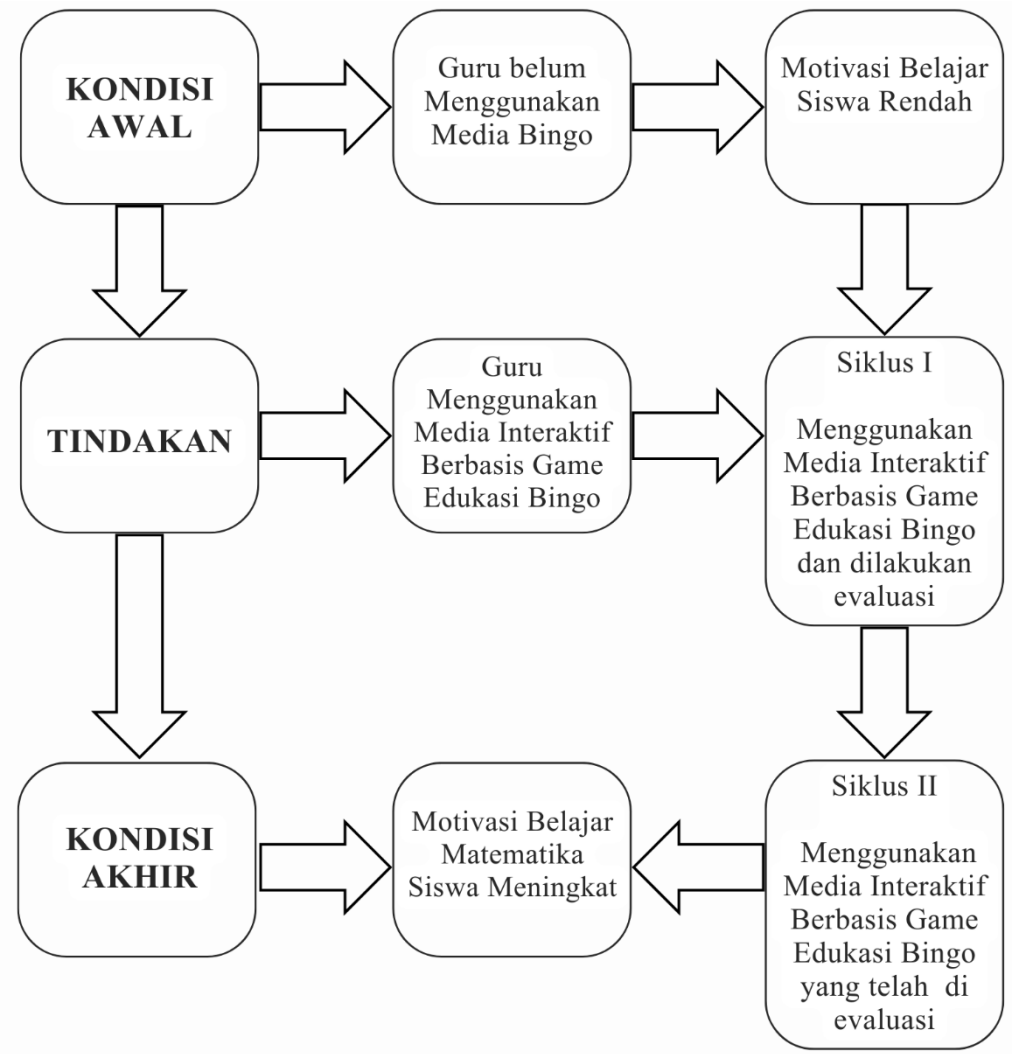
---

[69]Nursamsinah. "Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Sebtema 2". *Skripsi,* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022.

[70]Nuriana Rachmani Dewi dan Adi Satrio Ardiansyah. *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika.* (Klaten: Lakeisha, 2022). hlm. 15

Tujuan tersebut dapat dicapai apabila kegiatan pembelajaran dirancang secara baik.

Penggunaan media interaktif berbasasi *game* edukasi *bingo* dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang cenderung rendah dan menurun karena kurangnya perhatian dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui penggunaan media *game* edukasi *bingo* pada peserta didik di kelas IV B MI An-Nur Al Islami diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus aktif dalam pembelajaran.



Gambar II.1 Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran interaktif *game* edukasi *bingo* adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan dan Persiapan

1) Guru menyusun soal dan materi yang akan digunakan dalam *game* edukasi *bingo* sesuai dengan topik pembelajaran.

2) Guru menyiapkan kartu *bingo* yang berisi pertanyaan atau konsep yang akan dicocokkan, yaitu dengan pola 5x5.
3) Guru menetapkan aturan permainan, seperti memberi skor, dan kriteria kemenangan untuk memastikan permainan berjalan lancar.

b. Fasilitasi dan Pengelolaan Kelas

1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan berpartisipasi aktif dalam permainan.
2) Guru memberikan arahan yang jelas tentang cara bermain dan mencocokkan elemen-elemen pada kartu *bingo*.
3) Guru menggunakan *ice breaking* dan memastikan permainan tetap menarik agar siswa tidak mudah jenuh dan tetap fokus.
4) Guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk mendorong siswa berpikir kritis dan bekerja sama dalam menemukan jawaban.

c. Inovasi dan Adaptasi

1) Guru menggunakan selingan aktivitas menarik untuk menjaga antusiasme siswa selama sesi permainan.
2) Guru mengembangkan *game edukasi bingo* dengan model pembelajaran lain atau menyesuaikan jenis soal untuk perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.
3) Guru melanjutkan atau menghentikan permainan sesuai dengan kebutuhan.

d. Evaluasi dan Umpan Balik Guru

1) Memantau keterlibatan dan aktivitas siswa selama permainan untuk memastikan semua siswa berpartisipasi aktif.
2) Mengevaluasi pemahaman siswa melalui jawaban yang benar dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan kartu *bingo*.
3) Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memperkuat pembelajaran siswa dan memperbaiki kualitas pembelajaran di masa mendatang.
4) Menutup pelajaran dengan doa dan salam.

2. Indikator Aktivitas Siswa

a. Partisipasi Aktif

Siswa terlihat antusias dan terlibat dalam permainan, seperti aktif mendengarkan instruksi guru, mencari elemen yang sesuai di kartu *bingo* mereka dan mengumumkan kemenangan.

b. Peningkatan Perhatian dan Fokus

Siswa mampu memusatkan perhatian pada angka atau gambar yang disebutkan guru dan mencocokkannya dengan elemen pada kartu *bingo* mereka, yang menunjukkan peningkatan perhatian terhadap detail.

c. Pengembangan Memori

Game edukasi *bingo* dapat melatih siswa untuk mengingat angka atau gambar di kartu mereka termasuk mencocokkannya dengan apa yang dipanggil guru, ini dapat memperkuat kemampuan memori siswa.

d. Pengenalan Pola

Siswa dapat mengidentifikasi pola (baris, kolom, atau diagonal) pada kartu *bingo* mereka untuk menyelesaikan permainan, menunjukkan kemampuan pengenalan pola.

e. Peningkatan Kepercayaan Diri

Melalui jawaban yang benar dan kemampuan mengenali informasi, siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam diri mereka, terutama ketika menjawab pertanyaan atau mengenali elemen di kartu mereka.

f. Kemampuan Identifikasi Informasi

Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan menghubungkan definisi, kata, frasa, atau pertanyaan yang disebutkan guru dengan gambar atau kata yang tepat di kartu *bingo* mereka.

g. Logika dan Pemahaman

Permainan ini dapat merangsang logika dan pemahaman siswa terhadap informasi yang diperoleh selama permainan, meningkatkan kualitas belajar secara keseluruhan.

3. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

a. Kuatnya kemauan untuk berbuat
b. Perhatian dalam pembelajaran
c. Keaktifan belajar

d. Senang memecahkan masalah
e. Tekun menghadapi tugas.
f. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
g. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
h. Lebih senang bekerja mandiri.
i. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
j. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas berarti seseorang itu memiliki motivasi yang tinggi. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas.