

PENGARUH GAME EDUKASI MATH BINGO PADA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS V SD NEGERI 02 PAYARAMAN

Yuniar Tati¹, Jayanti^{2*}, Ida Suryani³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Corresponding author : jayanti2hr@gmail.com
artatiyuni4@gmail.com, ida954321@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the math bingo educational game on the multiplication material of grade V students of SD Negeri 02 Payaraman. This study was conducted using a quantitative experimental method, the research design used was a quasi-experiment in the form of a nonequivalent control group design. The test consisted of 10 essay questions. The population of this study was all grade V students of SD Negeri 02 Payaraman. The sample in this study was class V.A as the experimental class and class V.B as the control class. The sample in this study used a purposive sampling technique. Data collection techniques used were observation, test methods, and documentation. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The software used is SPSS 26. From the results of the data processing, the researcher obtained a sig value (2-tailed) = 0.000 < 0.05, and a calculated t value = 4.354 > t table = 1.683. In accordance with the requirements of the hypothesis test, H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is an influence of the math bingo educational game on the multiplication material of grade V students of SD Negeri 02 Payaraman.

Keywords: Educational Games, Math Bingo, Multiplication Material

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh game edukasi math bingo pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif jenis eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dalam bentuk nonequivalent control group design. Tes terdiri dari 10 soal berbentuk essay. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 02 payaraman. Sampel dalam penelitian ini kelas V.A sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive samplin*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, metode tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Perangkat lunak yang digunakan adalah SPSS 26. Dari hasil pengolahan data peneliti diperoleh nilai sig (2-tailed)=0,000<0,05, dan nilai $t_{hitung}=4,354>t_{tabel}=1,683$. Sesuai dengan persyaratan uji hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game edukasi math bingo pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman.

Kata Kunci: Game Edukasi, Math Bingo, Materi Perkalian

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang mendorong siswa agar secara aktif mengembangkan bakat yang ada dalam diri mereka. Bagi umat manusia pendidikan adalah kebutuhan yang sangat mendasar dan harus dipenuhi sepanjang hidup, tanpa pendidikan sangat sulit bagi suatu kelompok manusia untuk dapat hidup dan berkembang sesuai dengan aspirasi mereka untuk mencapai kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan berdasarkan pandangan hidup yang mereka anut (Jayanti *et al.*, 2023).

Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman (Marisyah¹, Firman², 2019, p.1515). belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar

dapat di indikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar (Suci, Hermansyah, H., Jayanti, & Theriana, A. 2023, p.130). Oleh karena itu, pendidikan sekolah dasar merupakan langkah awal bagi anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam menempuh bangku pendidikan di sekolah dasar.

Sekolah merupakan tempat dimana seseorang memperoleh pendidikan dan pengetahuan, sekolah sebagai wujud dari sebuah lembaga pendidikan selain itu dituntut untuk melakukan perubahan dan perkembangan secara terus menerus dan berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang lebih baik agar dapat mencapai tujuan pendidikan (Suryani, I., 2021.p.66).

Pembelajaran matematika dengan banyak ragam dan aturan dalam pembelajaran. (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023; Jayanti, 2022; Jayanti, 2021). Sejalan dengan itu, (Dahlia, Pranata, & Suryana 2020, p.33) menyatakan bahwa pembelajaran

matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka, diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. Berdasarkan hal tersebut guru harus mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran matematika dengan materi pembelajaran yang umumnya diajarkan seperti operasi dasar bilangan bulat, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Metode yang kerap digunakan oleh guru antara lain ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab, sehingga membuat siswa kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung (Munifah, Jayanti, & Suryani, 2024, h. 3397). Materi ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika yang lebih lanjut. Peran guru dalam pengelolaan kelas sangat penting karena berpengaruh besar terhadap kondisi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran (Tri, Jayanti, & Suryani, 2024, p.148)

Pembelajaran Matematika (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023, Jayanti; 2022, dan Jayanti, 2021;) memiliki dampak yang positif dalam perkembangan iptek dan pengetahuan. Oleh karena itu esensi dari pembelajaran tidak hanya terletak pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa tetapi juga pada terjadinya interaksi yang dinamis antara guru dan siswa serta antar sesama siswa. Matematika adalah salah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif (Putri, Jayanti, & Suryani, 2023, p.368).

Disamping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian penting demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi, & Arini, 2020, p.1105). Media pembelajaran sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran di kelas dimana peserta didik akan ikut serta dalam pembelajaran. Jika dalam pembelajaran tersebut bervariasi dan menarik bagi mereka, maka

guru harus menyajikan media pembelajaran yang kreatif, yang dapat membangkitkan semangat siswa. Guru tidak hanya dapat membuat permainan dengan memanfaatkan benda sekitar, tetapi juga dapat membuat permainan dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik bagi siswa melalui aplikasi yang dapat diakses dengan bantuan handphone dan laptop (Rahmadhani, 2024, p.4).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 02 Payaraman, diperoleh data dari observasi awal dan wawancara dengan wali kelas VA bahwa kemampuan materi perkalian siswa dalam pembelajaran matematika masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu minimal nilai 65. Hal ini disebabkan karena beberapa permasalahan berikut antara lain: 1. Belum diterapkannya media pembelajaran digital pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman, sehingga siswa masih menggunakan cara penjumlahan berulang. 2. Materi yang disampaikan guru masih menggunakan metode konvensional dan siswa mengerjakan soal masih dengan cara umum yaitu penjumlah

an berulang, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik. 3. Rendahnya nilai matematika pada materi perkalian siswa yang belum memenuhi target pada nilai KKTP yaitu 65, hasil belajar dari matematika perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 02 Payaraman terhitung rata-rata siswanya baru mencapai perkalian bilangan kecil (1-5). Seharusnya pada kelas V berdasarkan kurikulum sudah mencapai perkalian bilangan yang besar (6-9).

Salah satu media digital dengan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran matematika siswa adalah media *game* edukasi *math bingo*. Media *math bingo* yang digunakan adalah sebuah aplikasi *game* matematika dalam bentuk permainan *bingo* menggunakan materi perkalian (Marleni, 2021). Permainan berbantuan aplikasi *bingo* yang mana guru harus menyiapkan perangkat digital seperti laptop dan proyektor infokus, kemudian dalam aplikasi *math bingo* ini sudah berisikan soal dengan materi

perkalian dan siswa harus menjawab soal dengan cara memilih jawaban yang ada didalam kotak dengan benar.

Hal ini didukung oleh penelitian Susilo, C.Z. (2024) yang berjudul *Pengaruh Media Math Bingo Terhadap Hasil Belajar Materi Rasio Kelas V SDN Larangan Sorjan 2*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada skor hasil belajar siswa kelas V SDN Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan. Selain itu, penelitian Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023) yang berjudul *Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Hasil dari penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pelajaran dengan bermain bingo.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud memecahkan permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi *Math Bingo* Pada Materi Perkalian Siswa Kelas V SD Negeri 02 Payaraman”.

B. Metode Penelitian

Menurut (Arikunto, 2019, p.136) metode penelitian adalah cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Penelitian ini menggunakan bentuk metode *Quasi Eksperimen* yaitu jenis penelitian yang memiliki kemiripan dengan eksperimen, tetapi tidak memiliki kontrol yang ketat terhadap variabel-variabel yang mempengaruhi hasil penelitian. Dan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* adalah jenis desain penelitian quasi eksperimen yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, kedua kelompok ini tidak dipilih secara acak dan tidak memiliki karakteristik yang sama.

Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok subyek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui pemberian tes terhadap kelas sampel dengan tes yang sama, baik yang diberikan pada awal penelitian sebagai tes awal perlakuan (pre-test) maupun tes pada akhir perlakuan (post-test). Teknik pengumpulan data

yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Payaraman beralamat di Jl. Agung Raya Dusun I Desa Rengas II Kec. Payaraman Kab. Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan yang berstatus Negeri dengan terakreditasi baik. Adapun data yang dideskripsikan dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh *Game Edukasi Math Bingo* Pada Materi Perkalian Siswa Kelas V SD Negeri 02 Payaraman”.

Data penelitian ini diambil dengan menggunakan penilaian *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh *Game Edukasi Math Bingo* Pada Materi Perkalian Siswa Kelas V SD Negeri 02 Payaraman. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen sebanyak 22 siswa dan kelas V.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan media pembelajaran

math bingo sedangkan kelas kontrol merupakan kelas tanpa diberi perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah dilaksanakannya *pretest* dan *posttest*, maka didapatkan hasil di bawah ini:

Tabel SPSS Uji Shapiro-Wilk

	Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk			
	Statistic	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Eksperimen	,165	,913	20	,072
Posttest_Eksperimen	,167	,926	20	,130
Pretest_Kontrol	,119	,957	20	,493
Posttest_Kontrol	,152	,950	20	,374

Berdasarkan perhitungan uji normalitas yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah 0,072 dan 0,130 dan nilai signifikan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 0,493 dan 0,374 dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha=0,05$ sehingga nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,072 > 0,05$ dan $0,130 > 0,05$ dan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu $0,493 > 0,05$ dan $0,374 > 0,05$, sesuai dengan syarat uji normalitas data dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel Perhitungan Spss Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,306	3	79	,083

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai signifikan yaitu 0,083 dengan nilai $\alpha=0,05$. Dengan demikian nilai signifikan $0,083 > 0,05$ sesuai dengan uji prasyarat terlihat bahwa data yang dianalisis homogen.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogens maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistic uji "t" dua sampel bebas (*independent sample t-test*) untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas. Klasifikasi pengujian hipotesis jika H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf $\alpha=0,05$, jika nilai signifikasi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest Eksperimen	22	87,64	5,269	1,123
	Posttest Kontrol	20	68,70	9,291	2,078

Tabel di atas menunjukkan hasil *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 87,64 dan kelas kontrol adalah 68,70, hal tersebut terlihat sekilas bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
t-test for Equality of Means						
		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	8,221	40	,000	18,936	2,303

Equal variances not assumed	8,018	29,4 57	,000	18,936	2,362
--------------------------------------	-------	------------	------	--------	-------

Berdasarkan hasil uji indepen-
 dent sampel T-test diperoleh nilai
 signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar
 $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpu-
 lkan bahwa Terdapat perbedaan
 yang signifikan antara nilai posttest
 siswa kelas eksperimen dan nilai
 posttest siswa kelas kontrol.

Media pembelajaran *Math
 Bingo* merupakan salah satu media
 pembelajaran yang termasuk dalam
 pembelajaran kooperatif struktural.
 Dalam media game edukasi math
 bingo ini siswa dibagi kedalam
 kelompok kecil yang bekerja sama
 untuk menjawab beberapa soal
 perkalian pada aplikasi yang
 ditampilkan dengan benar semua
 sampai muncul kata BINGO.

Untuk mengetahui dan
 mendeskripsikan pengaruh game
 edukasi *math bingo* pada materi
 perkalian siswa kelas V SD Negeri 02
 Payaraman, maka digunakan rumus
 uji t. dengan terlebih dahulu
 melakukan uji normalitas data dan
 menghitung simpangan gabungan
 dari data yang diperoleh. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa nilai
 rata-rata kelas eksperimen sebesar
 87,64 lebih tinggi dibandingkan
 dengan nilai rata-rata kelas kontrol
 sebesar 68,70. Dengan demikian, hal
 ini dapat diinterpretasikan bahwa
 hasil belajar siswa kelas eksperimen
 jauh lebih baik jika dibandingkan
 dengan hasil belajar siswa kelas
 kontrol.

Hal di atas dapat dideskripsikan
 bahwa penggunaan suatu media
 pembelajaran yang tepat diterapkan
 oleh guru dalam proses pembelajaran
 memberikan dampak yang berarti
 terhadap hasil belajar siswa.
 Berdasarkan uraian diatas, maka
 menunjukkan bahwa game edukasi
 math bingo memberikan pengaruh
 terhadap hasil belajar siswa dan
 memberikan kontribusi positif bagi
 siswa untuk lebih aktif dalam
 memahami materi perkalian dalam
 pembelajaran matematika untuk
 mencapai ketuntasan secara optimal
 dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunak-
 an media pembelajaran math bingo
 ini dapat melatih kerja sama siswa
 dan pola pikir siswa, dengan kata lain
 media pembelajaran ini mengajak
 siswa untuk bermain sambil belajar.

Media ini memanfaatkan format permainan bingo, dimana siswa diharuskan mencocokkan angka atau jawaban matematika dikartu bingo mereka dengan soal-soal yang diberikan guru (Marleni, Friansah, & satria, 2021, p.162). Yang dimana tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan math bingo yaitu untuk membantu siswa memperkuat keterampilan matematika mereka dan membantu siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah bersama kelompok. Selain itu, permainan math bingo dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan tingkat kelas atau kemampuan siswa (Elisa, 2024, p.3).

Setiap penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dari penggunaannya begitu juga dengan media pembelajaran math bingo. Menurut (Lanniar, dkk, 2021, p.69) bahwa kelebihan *math bingo* yakni aplikasinya menarik yang menggabungkan prinsip permainan dengan pembelajaran matematika, permainan *math bingo* dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan berbeda sesuai dengan tingkat kelas atau kemampuan siswa, dan juga

meningkatkan kreativitas guru maupun siswa mengenai aplikasi digital dalam pembelajaran.

Berbeda halnya dengan pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran konvensional, hasil belajar siswa cenderung rendah dibandingkan dengan diterapkannya media pembelajaran math bingo. Hal ini disebabkan pembelajaran konvensional pada umumnya lebih cenderung menggunakan pembelajaran yang bersifat hapalan, latihan soal, serta penilaiannya masih bersifat tradisional yang hanya menuntut pada satu jawaban yang benar. Dengan demikian, kejenuhan dan kebosanan inilah yang menjadi faktor pemicu yang menyebabkan masih rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu dari hasil uji homogenitas data diperoleh data $F_{hitung} = 0,18$ dan $F_{tabel} = 4,08$ dan diketahui syarat homogen adalah $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka didapat $0,18 < 4,06$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama. Jadi, penelitian ini baik kelas eksperimen maupun kontrol mengikuti distribusi normal dan homogen. Selanjutnya hasil uji independent sampel T-test

diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest siswa kelas eksperimen dan nilai posttest siswa kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh game edukasi math bingo pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman. Game edukasi math bingo merupakan media pembelajaran yang mengutamakan kerja sama kelompok atau interaksi antar siswa untuk menjawab soal yang akan diberikan dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kebiasaan siswa menjadi pendengar yang pasif mempengaruhi kegagalan siswa dalam belajar, dapat juga meningkatkan keterampilan social siswa terutama kemampuan bekerja sama, oleh karena itu media pembelajaran ini cocok untuk digunakan.

Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Susilo, C.Z. (2024) yang berjudul Pengaruh Media *Math Bingo* Terhadap Hasil Belajar Materi Rasio Kelas V SDN Larangan

Sorjan 2. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada skor hasil belajar siswa kelas V SDN Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan. Selain itu, penelitian Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023) yang berjudul Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil dari penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pelajaran dengan bermain bingo. Ada juga penelitian Tuzzahra, F., Arjudin, A., & Fauzi, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematik Kelas III SDN 26 Ampenan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran joyfull learning efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 26 Ampenan.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan di atas telah menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu terbukti kebenaran ada pengaruh game edukasi math bingo pada materi perkalian siswa kelas V SD

Negeri 02 Payaraman. Dari penelitian ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Math Bingo* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh game edukasi *math bingo* pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 payaraman, menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 60,36 dan nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 87,64, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 57,05 dan nilai *posttest* kelas kontrol adalah 68,70, sehingga terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol.

Berdasarkan nilai uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game edukasi *math bingo* pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman. Hal ini terlihat dari uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel} = 1,683$. Sehingga H_a dapat diterima dan H_o ditolak. Dengan

demikian, H_a dapat diterima, berarti terdapat pengaruh game edukasi *math bingo* pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman.

Saran bagi peneliti selanjutnya Hendaknya hasil dari penelitian ini dapat menjadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian dan topik permasalahan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 32-41
- Elisa, M. N. (2024). *Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Math Bingo Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Katerban* (Doctoral

- Dissertation, Universitas Nusantara Pgrri Kediri).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Janna, N. M. (2020). Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik.
- Jayanti. (2023). Numerasi Pembelajaran Matematika Sd Berbasis E-Learning. Palembang: Bening Media.
- J Jayanti, Z Zulkardi, RII Putri, Y Hartono. (2023) INOMATIKA 5 (2), 181199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre-Service Primary School Teachers Jurnal INOMATIKA Sinta 3. Link: <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake. Link: <https://www.atlantispress.com/proceedings/sule-ic-20/125950316> Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. DOI: 10.2991/assehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021 ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: jayanti2hr@gmail.com
- Jayanti, 2021. The numeration with lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Proseding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. AIP Conference Proceedings 2438, 020004 (2021). <https://doi.org/10.1063/5.0071589> .Link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article/abstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-study-assisted-by-E?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0071589>
- Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, AIP Conference Proceedings 2468, 070048 (2022) <https://doi.org/10.>

- [1063/5.0103602](https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2468/1/070048/2825456/The-implementation-numeration-learning-using-Covid?redirectedFrom=fulltext). link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2468/1/070048/2825456/The-implementation-numeration-learning-using-Covid?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0103602>
- Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024) <https://doi.org/10.1063/5.0201035>. 22 April 2024. <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>.
- Laksana, R. B., Lian, B., & Wahyuni, I. (2024). Analisis Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas Iii Sdn 43 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(4), 14682-14688.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Marleni, A. J., Friansah, D., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas Iv Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 160-167.
- Munifah, M., Jayanti, J., & Suryani, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Alat Hitung terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 92 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3396- 3402.
- Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 146-153.
- Putri, M. A., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Jotevolume 4 Nomor 4 tahun 2023 Halaman 367-376 Journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education*issn:2686-1895(Printed);2686-1798 (Online).
- Suci, T. I. E., Hermansyah, H., Jayanti, J., & Theriana, A. (2023). Pengaruh model Pembelajaran flipped classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 128-135
- Suryani, I. (2021). Implementasi kebijakan strategi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 65-82

Tri, T., Jayanti, J., & Suryani, I.
(2024). Pengaruh Model
Pembelajaran Talking Stick
Berbantuan Media Atraktif Roda
Pintar Terhadap Hasil Belajar
Siswa kelas IV SD. *Jurnal
Perseda: Jurnal Pendidikan Guru
Sekolah Dasar* , 7 (2), 147-156.