

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU BINGO PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TEGALREJO

¹Wiliyana Saputri, ²Supriyanto, ³Elya Rosalina

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: wiliyanasaputri390@gmail.com , supriyanto.unpari@gmail.com ,

Submitted: 2024-05-10	Published: 2024-06-17	DOI: LJSE/Prefix: 10.55526
Accepted: 2024-05-22		URL: https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran permainan kartu bingo. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran permainan kartu bingo dari ahli bahasa, media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,86. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 92%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi yang artinya media pembelajaran permainan kartu bingo memiliki efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan pada mata pelajaran matematika materi pecahan di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Kartu Bingo, Matematika.

ABSTRACT

This research aims to produce a learning medium for bingo card games. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this study are grade IV students of SD Negeri 1 Tegalrejo. Data collection techniques use interviews, observations and questionnaires. Based on the results of the validation of bingo card game learning media from linguists, media and materials showed that bingo card game learning media met valid criteria with an average score of 0.86. Meanwhile, from the assessment analysis of the practicality sheet of teachers and students, it was obtained that the bingo card game learning media met the practical criteria with an average score of 92%. In the field test, an N-gain (g) of 0.73 was obtained with a high classification, which means that the bingo card game learning medium has high effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that the bingo card game learning media is proven to be valid, practical and effective in the mathematics subject of fractional material in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Bingo Card Game, Mathematics.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, dkk. 2022). Sejalan dengan pendapat Sabrini & Lina (Seran, 2019), pendidikan adalah sistem yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dimasyarakat, bangsa dan negara. Untuk kemajuan negara memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yaitu dengan pendidikan. Maka dari itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan maksimal melalui proses pembelajaran.

Terdapat berbagai materi dalam pembelajaran yang sangatlah bermanfaat bagi peserta didik, namun saat pengaplikasiannya masih terdapat kesulitan dalam mempelajari suatu materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran matematika. Matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian siswa. Tetapi matematika dapat mengarah kepada kemampuan siswa pada pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan menjadikan siswa kreatif, dan inovatif (Patta, dkk, 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis melakukan tepat pada tanggal 2 Desember 2023 kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo yang bernama Ibu Nila Aplira, S.Pd, dari beliau diperoleh informasi detail tentang keadaan Sekolah Dasar tersebut terutama pada kelas IV. Berdasarkan wawancara, beliau mengatakan bahwa jumlah peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Tegalrejo sebanyak 21 peserta didik, terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Selain

mendapatkan informasi penulis juga menemukan sebuah permasalahan mengenai proses pembelajaran, dimana kesulitan dalam pelaksanaan kurikulum merdeka yang dipakai di sekolah yang membuat guru mengalami kesulitan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran, sehingga implementasi kurikulum merdeka belum dapat terwujud secara optimal, serta timbulnya rasa kurang antusias dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran hingga kesulitan untuk memahami materi.

Dengan permasalahan tersebut, saat wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo, penulis mendapatkan permasalahan baru, bahwa peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo ini masih banyak mengalami kesulitan saat pembelajaran matematika. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran matematika masih saja dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, dan kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang membuat kesulitan dalam

memahami materi, hingga peserta didik cenderung mudah bosan.

Agar dapat mengubah pola pikir peserta didik yang menganggap mata pelajaran matematika menakutkan menjadi menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi, maka pendidik perlu mengaplikasikan media pembelajaran yang dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat mencari dan membangun pengetahuannya sendiri atau dengan kata lain peserta didik dapat ikut serta dalam pembelajaran dan bukan pembelajaran yang hanya mengandalkan pendidiknya saja. Karena media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mendukung terjadinya komunikasi dua arah artinya media pembelajaran dapat membantu pendidik melakukan interaksi dengan peserta didik sehingga terjadi pembelajaran yang interaktif (Kristanto, 2016). Penulis memilih media pembelajaran yang berupa Permainan Kartu Bingo yang dibuat

semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Masronah (Mutmainnah, dkk 2022) mengemukakan bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor jika siswa mengumpulkan tiga titik *vertikal*, *horizontal* atau *diagonal* secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak “Bingo!” dan berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaram kepada peserta didik bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulannya, permainan kartu bingo merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika, yang dimana permainan kartu bingo berkaitan dengan angka-angka yang dapat dihubungkan atau diaplikasikan didalam mata pelajaran matematika sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan

membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu Kartu Bingo yang dirancang semenarik mungkin untuk dapat menarik minat belajar Matematika peserta didik. Maka penulis tertarik untuk mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo.”

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai merupakan *Research and Development*. Winaryati, dkk (2021), mengemukakan *Research and Development* (R&D), merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan. Sedangkan pendapat menurut Kharisma dan Asman (2018) menyatakan bahwa penelitian

pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid, praktis dan efektif ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan prestasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang dapat digunakan untuk memimplementasikan dari ide-ide hingga dapat menciptakan atau menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang berguna membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa model yang ada, peneliti memilih model *ADDIE*. Menurut Sugihartini (2018) model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan karena tahapannya menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan instruksional. Pada bagian model pengembangan

ADDIE tersebut, kita dapat melihat bahwa model pengembangan *ADDIE* memiliki 5 tahapan. Menurut Pagarra (2022) tahapan tersebut meliputi : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Desain Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap dilakukannya evaluasi pengembangan media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa IV sekolah dasar yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan selanjutnya dilakukan analisis konseptual dan revisi I. Lalu di uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk dan kemudian dilanjutkan dengan revisi II. Kemudian uji coba lapangan dilakukan untuk melakukan revisi III serta pengembangan produk akhir.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tegalrejo yang berjumlah 21 orang siswa, terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan 9 orang. Para ahli yang akan memvalidasi pengembangan media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa IV sekolah dasar, yaitu: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Subjek uji coba dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu uji coba *one to one* yang terdiri dari 3 orang, uji coba *small group* yang terdiri dari 6 orang

Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai untuk penulis untuk penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Menurut Sukiyanto & Maulidah, (Ilmiyah dkk, 2021:109). Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung responden yang diteliti. Metode ini memberikan hasil secara langsung.

b. Observasi

Sugiyono (2019) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

c. Angket

Menurut Ilmiyah (2021:112-113) menyatakan bahwa angket adalah suatu cara pengumpulan data atau suatu penelitian mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak). Angket ini dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan yang berupa formulir-formulir.

Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto, dkk (Lestari, dkk, 2021:398) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan

apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas pada tahap ini adalah validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Karakteristik yang akan divalidasi yaitu: bahasa, materi, dan media, validator tersebut menganalisis media pembelajaran yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan media pembelajaran. Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa media pembelajaran.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan, meliputi *Analysis* (analisis), *Design*

(desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut penjelasan setiap tahapan yang dilakukan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo sebagai berikut:

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap *Analyze* (Analisis) adalah menjadi tahapan awal dalam melakukan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Pada tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Secara lebih rinci, penjelasan langkah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

- a. Analisis Kinerja: Pada analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa media pembelajaran. Tahapan ini dimulai dengan

munculnya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 desember 2023 di SD Negeri 1 Tegalrejo bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai ulangan harian pada pembelajaran matematika siswa kelas IV yang masih rendah. Selain itu siswa juga masih mengalami kesulitan ketika melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama, karena media untuk materi pecahan tidak tersedia di sekolah

- b. Analisis Kebutuhan: Pada analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara pada tanggal 2 desember 2023 kepada guru kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo yaitu Ibu Nila Aprila, S.Pd., tentang kebutuhan siswa kelas IV. Peneliti melakukan analisis berbagai hal yang berkaitan terhadap situasi dan kondisi yang sesuai dengan

keadaan nyata di lapangan, Adapun kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo terhadap harapan dan kenyataan yang terjadi dilapangan saat ini. Berdasarkan hasil analisis, yaitu proses pembelajaran hanya menggunakan buku modul dan menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran yang dimana tidak mengikutsertakan siswa kedalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan menjadikan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Maka dengan pengembangan media pembelajaran permainan kartu bingo berharap adanya perubahan terhadap siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo tersebut.

Tahap Design (Desain)

Tahap Design (Desain) bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat

mengatasi permasalahan atau hambatan yang ada didalam sebuah proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah didalam tahap *design* (desain) ini adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan:

Penyusunan tes acuan patokan dapat dilakukan setelah perumusan tujuan pembelajaran, Setelah tujuan pembelajaran telah dirumuskan, disusun tes acuan patokan yang berupa soal-soal latihan yang terdapat dimateri pecahan. Soal-soal latihan diberikan kepada siswa dan dikerjakan secara individu, dengan dua kali pengerjaan, yaitu pertama dikerjakan sebelum proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo dan yang kedua dikerjakan setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo guna untuk melihat hasil belajar.

b. Pemilihan Media: Pemilihan media dipilih sebagai sarana atau media untuk menyampaikan materi pecahan dalam proses

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo. Pada media pembelajaran permainan kartu bingo yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

c. Pemilihan Format: Format media pembelajaran permainan kartu bingo yang telah disusun, kemudian dikembangkan sesuai dengan materi pecahan dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran permainan kartu bingo yang dikembangkan bertujuan agar siswa dapat mengikut proses pembelajaran secara aktif dan inovatif, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

d. Desain Awal Media Kartu Bingo: Pada desain pembuatan media pembelajaran permainan kartu bingo terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang disusun berdasarkan modul ajar sebagai pedoman desain

pembuatan media pembelajaran
permainan kartu bingo

- 2) Media pembelajaran permainan
kartu bingo dikembangkan pada
pembelajaran matematika
materi pecahan dikelas IV SD
Negeri 1 Tegalrejo

- 3) Media pembelajaran permainan
kartu bingo yang memiliki
tampilan menarik

Tahap Development

(Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) meliputi proses pembuatan dan modifikasi suatu media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari tahap pengembangan ini adalah mewujudkan desain suatu media pembelajaran menjadi nyata, menyiapkan pengalaman belajar siswa yang akan didapatkan ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, seperti menyiapkan panduan penggunaan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan modul ajar, dan menghasilkan suatu produk

atau media pembelajaran yang telah teruji kevalidan, lepraktisan, dan keefektifan oleh subjek uji coba. Hasil uji coba terhadap uji coba kemudian direvisi sesuai dengan saran para ahli serta hasil dari angket respon siswa yang diberikan ketika melakukan uji coba. Tahap pengembangan ini akan dijelaskan pada uraian berikut ini:

- a. Uji Kevalidan: Validasi bertujuan untuk melihat kevalidan suatu produk, yang dinilai oleh validator dimana sangat penting karena nantinya akan dijadikan sebagai pedoman untuk peneliti dalam melakukan perbaikan atau revisi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 dosen Universitas PGRI Silampari dan 1 guru kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo, yang terdiri dari validator bahasa, validator media, dan validator materi. Tahapan validasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Validasi Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa untuk media pembelajaran permainan kartu bingo adalah salah satu dosen Universitas PGRI Silampari yaitu ibu Sri Murti, M. Pd. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memberikan penilaian, informasi, atau mengevaluasi media pembelajaran permainan kartu bingo dari aspek kebahasaan. Validasi ahli bahasa pada penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari 12 butir penilaian yang disusun dengan menggunakan skala *likert* dengan pilihan jawaban Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup Baik (CB), Baik (B), dan Sangat Baik (SB) dengan kriteria penilaian berturut-turut yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh validator ibu Sri Murti, M. Pd. mendapatkan nilai

2) Validasi Ahli Media

Validator ahli media untuk media pembelajaran permainan kartu bingo adalah salah satu dosen Universitas PGRI Silampari yaitu bapak Nugroho Ponco Riyanto, M. Kom. Validasi ahli media dilakukan untuk memberikan penilaian,

informasi, atau mengevaluasi media pembelajaran permainan kartu bingo dari aspek kelayakan kegrafikan. Validasi ahli media pada penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir penilaian yang disusun dengan menggunakan skala *likert* dengan pilihan jawaban Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup Baik (CB), Baik (B), dan Sangat Baik (SB) dengan kriteria penilaian berturut-turut yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh validator bapak Nugroho Ponco Riyanto, M. Kom. mendapatkan nilai

3) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi untuk media pembelajaran permainan kartu bingo adalah guru kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo yaitu ibu Nila Aprila, S. Pd. Validasi ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian, informasi, atau mengevaluasi media pembelajaran permainan kartu bingo dari aspek materi. Validasi ahli materi pada penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari 16 butir penilaian yang disusun dengan menggunakan skala *likert* dengan

pilihan jawaban Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup Baik (CB), Baik (B), dan Sangat Baik (SB) dengan kriteria penilaian berturut-turut yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator ibu Nila Aprila, S. Pd. mendapatkan nilai

b. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan memiliki tujuan untuk mengetahui pendapat atau respon dari guru dan siswa terhadap produk atau media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo diawali dengan melakukan uji *Small Group* yang melibatkan siswa berjumlah 6 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dan dilanjutkan dengan uji lapangan atau uji keseluruhan dengan melibatkan siswa berjumlah 21 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo.

c. Uji Keefektifan

Uji keefektifan memiliki tujuan untuk melihat tingkat keefektifan atau untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

permainan kartu bingo kedalam proses pembelajaran. Uji keefektifan ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dengan cara mengerjakan soal *pretest* dan soal *posttest* yang berkaitan dengan media pembelajaran permainan kartu bingo.

Tahap Implement (implementasi)

Tahap *implement* (implementasi) dilakukan setelah produk atau media pembelajaran telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi, ditahap *impementasi* produk atau media pembelajaran ini diuji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dengan menggunakan *small group* yang terdiri dari 6 siswa dan dilanjutkan melakukan uji coba lapangan atau keseluruhan yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) adalah tahapan terakhir dari penelitian ini. Pada tahap ini akan dilakukan revisi atau penyempurnaan terhadap media pembelajaran

permainan kartu bingo dari berdasarkan hasil uji validasi para ahli dan uji coba lapangan yang telah dilakukan. Uji evaluasi ini dilakukan untuk melihat respon dari siswa dan guru terhadap uji coba pengembangan produk atau media pembelajaran. Penilaian dilihat berdasarkan respon yang diberikan dilembar angket respon siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran permainan kartu bingo.

Penyajian Data Uji Coba

Uji Validasi

a. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Ibu Sri Murti, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Universitas PGRI Silampari Kota Lubuklinggau. Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan

adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 12 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang diperoleh yaitu 52. Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai $V = 0,86$ yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Bapak Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom. Beliau merupakan salah satu dosen Universitas PGRI Silampari Kota Lubuklinggau. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 10 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh

dari validasi ahli media pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang diperoleh yaitu 48. Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai $V = 0,95$ yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

d. Uji Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Ibu Nila Aplira, S.Pd. Beliau merupakan Guru dan Wali kelas siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 16 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang diperoleh yaitu 72. Berdasarkan tabel 4.6

diperoleh nilai $V = 0,88$ yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

e. Penilaian Seluruh Validator

Berikut ini adalah rekapitulasi oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.7. Berdasarkan dari tabel 4.7 tentang hasil rekapitulasi seluruh validator, untuk penilaian yang diberikan pada validasi bahasa oleh Ibu Sri Murti, M.Pd memperoleh skor sebesar 52 dari skor maksimalnya adalah 60 maka mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,86 dengan kategori “Tinggi”, untuk penilaian yang diberikan pada validasi media oleh Bapak Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom memperoleh skor sebesar 48 dari skor masimal adalah 50 maka mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,95 dengan kategori “Tinggi”, dan untuk penilaian yang diberikan pada validasi materi oleh Ibu

Nilai Aprila, S.Pd memperoleh skor sebesar 75 dari skor maksimal adalah 80 maka mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,88. Dari keseluruhan penilaian kevalidan terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV yang telah dikembangkan, dengan berdasarkan dari tabel interpretasi validitas *Aiken's V* jika skor atau nilai rata-rata yang diperoleh mencapai $> 0,80$ maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo valid dan layak untuk digunakan didalam proses pembelajaran

Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Angket Kepraktisan Guru Berdasarkan dari tabel 4.8 tentang hasil angket kepraktisan guru terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo memperoleh rata-rata dengan 10 butir pernyataan yaitu sebesar 96% dan termasuk kedalam kriteria kepraktisan dengan interval rata-rata skor yang mencapai 81%-100% itu dapat dinyatakan Sangat Praktis.

Uji Coba Kepraktisan Kelompok Kecil (*Small Group*). Berdasarkan tabel 4.12 tentang rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* (keefektifan) sebesar 0,73 dan termasuk kedalam kriteria tingkat keefektifan persentase responden $> 0,7$.

2. Pembahasan

Hasil analisis data dari penelitian ini adalah deskripsi terhadap hasil analisis data yang

diperoleh untuk membuktikan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo mempunyai nilai yang valid, praktis dan efektif. Hasil analisis data dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Hasil Analisis Uji Validasi

a. Ahli Bahasa

Uji coba validasi bahasa yang telah dilakukan pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Ibu Sri Murti, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Universitas PGRI Silampari Kota Lubuklinggau. Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 12 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang

diperoleh yaitu 52 dan nilai V 0,86 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

b. Ahli Media

Uji coba validasi media yang telah dilakukan pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Bapak Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom. Beliau merupakan salah satu dosen Universitas PGRI Silampari Kota Lubuklinggau. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 10 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh dari validasi ahli media pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang diperoleh yaitu 48 dan nilai V 0,95 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

c. Ahli Materi

Uji coba validasi media yang telah dilakukan pada media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV dilakukan oleh Ibu Nila Aplira, S.Pd. Beliau merupakan Guru dan Wali kelas siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegelrejo. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 16 pernyataan. Hasil nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi pada media pembelajaran permainan kartu bingo, hasil nilai yang diperoleh yaitu 72 dan nilai V 0,88 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”

d. Penilaian Seluruh Validator

Berdasarkan penilaian dari seluruh validator yaitu validator ahli bahasa, validator ahli media dan

validator ahli materi terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV yang telah dikembangkan memperoleh skor atau nilai rata-rata sebesar 0,88 dengan berdasarkan dari tabel interpretasi validitas *Aiken's V* jika skor atau nilai rata-rata yang diperoleh mencapai $> 0,80$ maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo berkriteria tinggi dengan nilai rata-rata 0,88.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi dari seluruh validator menyatakan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegelrejo dinyatakan valid

dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Analisis Uji Kepraktisan

a. Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan guru dilakukan oleh ibu Nila Aprila, S. Pd selaku guru kelas siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegarejo. Pengambilan data hasil uji coba kepraktisan guru dilakukan dengan memberikan lembar angket kepraktisan yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan memperoleh nilai persentase sebesar 92% dengan kalsifikasi sangat praktis.

b. Uji Coba Kepraktisan Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba kepraktisan pada kelompok kecil (*Small Group*) dilakukan oleh 6 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegarejo dengan 6 siswa tersebut dipilih dengan melihat berdasarkan kemampuan

heterogen, yang memiliki 3 tingkatan yaitu tinggi, menengah, dan rendah. Pengambilan data hasil uji coba dengan menggunakan lembar angket kepraktisan siswa yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan memperoleh nilai persentase sebesar 88,33% dan termasuk kedalam kriteria kepraktisan dengan interval rata-rata skor 81%-100% itu dinyatakan sangat praktis. Sehingga media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegarejo dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Rekapitulasi Uji Kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan yang telah diuji coba oleh guru dan siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo memperoleh

skor atau nilai persentase rata-rata sebesar 92% dengan kalsifikasi sangat praktis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kepraktisan dari subjek guru dan 6 siswa penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Analisis Uji Keefektifan

Pengujian coba efektifan dilakukan dengan subjek 21 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Untuk mengetahui efektifan terhadap penggunaan media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika dengan cara memberikan soal *post test* setelah menggunakan media pembelajaran permainan kartu

bingo didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil data analisis keefektifan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo didalam proses pembelajaran yang memperoleh skor atau nilai rata-rata *pre test* memperoleh sebesar 48 dengan ketuntasan hanya terdapat 2 siswa dari 21 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Setelah menggunakan media pembelajaran permainan kartu bingo didalam pembelajaran maka hasil analisis keefektifan dalam menjawab soal *post test* yang diberikan memperoleh skor atau nilai rata-ratanya sebesar 85 dengan mendapatkan ketuntasan keseluruhan pada 21 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo.

Sehingga media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD

Negeri 1 Tegalrejo dapat dinyatakan memiliki klasifikasi tinggi dan dapat digunakan didalam proses pembelajaran.

Revisi Praduk Akhir

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan kartu bingo ini telah menghasilkan sebuah produk atau media pembelajaran akhir yang telah direvisi sesuai dengan saran oleh 3 validatir ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Berikut ini saran atau revisi terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo: Validator ahli bahasa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Selain memberikan penilaian terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo, validator juga memberikan saran terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo. Saran: Revisi perbaikan pada kesalahan penulisan kata “acak” dan juga pada bahan pada box media pembelajaran permainan

kartu bingo. Media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo tidak ada revisi. Media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo tidak ada revisi.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Tegalrejo mengenai pengembangan media pembelajaran kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD dapat disimpulkan sebagai berikut: Uji kevalidan media pembelajaran permainan kartu bingo yang dikembangkan dengan melakukan penilaian pada angket oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD dikategorikan sangat valid dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,86 untuk penilaian dari ahli bahasa, 0,95 untuk penilaian dari ahli media,

dan 0,88 untuk penilaian dari ahli materi. Dan dari keseluruhan penilaian kevalidan terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV yang telah dikembangkan, dengan berdasarkan dari tabel interpretasi validitas *Aiken's V* jika skor atau nilai rata-rata yang diperoleh mencapai $> 0,80$ maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran permainan kartu bingo valid dan layak untuk digunakan didalam proses pembelajaran.

Uji kepraktisan terhadap media pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dilakukan dengan uji coba *small group* pada uji kepraktisan siswa dan uji kepraktisan guru kelas IV SD, memperoleh skor atau nilai persentase rata-rata sebesar 92% dengan kalsifikasi sangat praktis. Uji keefektifan terhadap media

pembelajaran permainan kartu bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SD dengan subjek sebanyak 21 orang siswa. Pada uji keefektifan ini, seluruh siswa kelas IV diberikan soal yang sama pada *pretest* dan *posttest*. Diperoleh hasil dari *pretest* dan *posttest* menggunakan formula *N-gain* dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,73 sehingga termasuk kedalam kriteria tingkat keefektifan persentase responden $G > 0,7$ maka berkreteria "Tinggi".

DAFTAR PUSTAKA

- Alti. R. M., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Damayanti. D.F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bingo Menggunakan Media Edutainment Pada Materi Bilangan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Hadi. H & S. Agustina. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE*. *Jurnal Educatio*. 11(1), 94.
- Hastuti. I. D., dkk. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Mataram :

- Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- Hidayati. F. M. N., dkk (2022). Pengembangan Media Bingo Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan. *Jurnal Ilmiah Mandala Eucation (JIME)*. Vol 8 No 3
- Ilmiyah. N., dkk. (2021). *Mudahnya Memahami Metode Penelitian*. Bojonegoro : CV. Agrapana Media.
- Kharisma & Asman. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesia Journal of Mathematics Education*. 1 (1), 38
- Kristanto. A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lestari. F., dkk. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 No 1 : 398-399.
- Marleni. A. J., dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 8. No 2 : 162.
- Marlina, A., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mayasari. N., dkk. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah*. Bojonegoro : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Mesra. R., dkk. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Medan : PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mutmainnah. K. Q., dkk (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol 4 No 4.
- Novita, dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal IJPE*. Vol 3 No 2 : 67.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : UMSIDA Press
- Pagarra. H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar : Badan Penerbit UNM.
- Patta, R., Latri, & Bahar. (2021). *Matematika Dasar*. Makasar : Badan Penerbit UNM
- Rahman, dkk. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Unismuh.ac.id*. Vol 2 No 1 : 2-3
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Seran. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas
III SD. *Jurnal Pendidikan Anak
Usia Dini*, Vol 1 No 1

Sugihartini. N., dan Yudiana. K.
(2018). Addie sebagai model
pengembangan media
instruksional edukatif (mie)
mata kuliah kurikulum dan
pengajaran. *Jurnal pemdidikan
teknologi dan kejuruan*. Vol 15
no 2 : 280.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., &
Pudjawan, K. (2015).
Pengembangan buku ajar model
penelitian pengembangan
dengan model ADDIE. In
Seminar Nasional Riset Inovatif
IV (Vol. 20).

Wandini. R. R., Banurea. O. K.
(2019). *Pembelajaran
Matematika Untuk Calon Guru
MI/SD*. Medan : CV. Widya
Puspita.

Winaryati. E., dkk. (2021). *Cercular
Model Of R&D*. Semarang :
Penerbit KBM Indonesia.