

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan *math bingo* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dari 60% menjadi 93,33%.
2. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *math bingo* guru berhasil dalam pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan presentase 73,84% sedangkan pada siklus II dengan presentase 80,48%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *math bingo* adalah salah satu alternatif bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas.
2. Guru sebaiknya selalu memberi motivasi siswa untuk lebih percaya diri, aktif dalam belajar, dan memiliki keberanian ketika bertanya akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Siswa sebaiknya dibiasakan untuk belajar dalam suasana dikelas yang menyenangkan, melakukan aktivitas positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan penguasaan materi yang sedang di pelajari.



DAFTAR RUJUKAN

- Adolph, R. (2016). *Renstra Bappeda*. 2021-2026 1–23.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI(1), 78.
- Aryanti, D. Y., Ulandari, S., & Nuro, A. S. (2023). Model problem based learning di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1915–1925.
- Astutik, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Vi Sdn Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 1(3)*, 562–582.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Bali, M. M. E. I. (2019). BINGO GAMES METHOD Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika. *KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 48–59. <http://jurnal.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/188>
- Faqih, M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMTON*, 03(02), 343–358. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>
- Ii, B. A. B., Teori, K., & Pembelajaran, H. (2015). *BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika di SD 2.1.1.1 Pengertian Matematika SD*. 7–29.
- Ilmiah, J., Matematika, P., & Nasution, N. B. (2017). *PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN*. 33–40.
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, 1, 16–68.
- Jaffarey, N. A. (2001). Problem based learning. *Journal of the Pakistan Medical Association*, 51(8), 266–267.
- Kurniasih, R. (2019). *Peningkatan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning*. 5(September), 175–182. <http://repository.institutpendidikan.ac.id/229/>
- Kurniawati, I., & Masniladevi, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 4606–4611. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6440>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., Gaffar, A. A., Biologi-fkip, P. S. P., & Majalengka, U.

- (2019). *PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN*. 924–932.
- Meilani, R., & Sutarni, N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 176. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3349>
- Nuarta, I. N. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 5(1), 37–41. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006057>
- Nuzulia, A. (1967). Tujuan Pembelajaran Matematika Yang Mampu Mebuat Siswa Memecahkan Masalah Matematika. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Rahmawati, E., & Suhendri, H. (2016). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 184–196. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.991>
- Rizkulloh, N. F. C. (2022). *Penerapan Metode Permainan B-I-N-G-O Pada Pembelajaran tematik Kelas III Tema Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Wonomerto Probolinggo*.
- Sebahagian, M. (2024). *Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan model pembelajaran penomoran berpikir bersama (*
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). *Media Puzzle , Dan Hasil*. 6(1), 8–14. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/download/4596/4149>
- Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Hatta, U. B. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS IV SDN 06 DURIAN TARUANG KABUPATEN SOLOK SELATAN Oleh Della Rahmadany*.
- Trianto. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori*, 1, 16–72.
- Ulfa, A. R. (2022). *Pengaruh Media Math Bingo Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Linear Kelas Viii Smp Terpadu Dampasan*.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>