

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN *BINGO* TERHADAP
PEMAHAMAN MULTIKULTURAL SISWA PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

HANIFA KRISTANTI

NPM : 2186206005



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN *BINGO* TERHADAP
PEMAHAMAN MULTIKULTURAL SISWA PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Guru Sekolah Dasar

Oleh

HANIFA KRISTANTI

NPM : 2186206005

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

MOTTO

**Keberagaman Adalah Kekuatan, Pemahaman Adalah
Kuncinya**

PERSEMBAHAN:

**Skripsi ini saya persembahkan untuk STKIP PGRI
Trenggalek dan kedua orang tua saya, terima kasih atas
doa, semangat, motivasi, nasihat serta kasih sayang yang
tak pernah henti sampai saat ini**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh ;

Nama : Hanifa Kristanti

NPM : 2186206005

Judul : Pengaruh Penggunaan Permainan *Bingo* terhadap Pemahaman
Multikultural Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV
Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 5 Juni 2025

Dosen Pembimbing I,



Angga Setiawan, M.Pd.
NIDN. 0725049401

Dosen Pembimbing II,



Indah Yunitasari, M.Pd.
NIDN. 0712069402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Nama : HANIFA KRISTANTI

NPM : 2186206005

Judul : Pengaruh Penggunaan Permainan *Bingo* terhadap Pemahaman
Multikultural Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV
Sekolah Dasar


Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,
pada tanggal: 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NUPN. 9907006131



2. Sekretaris : INDAH YUNITASARI, M.Pd.
NIDN. 0712069402



Mengesahkan,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NUPN. 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanifa Kristanti

NPM : 2186206005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 5 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

METAL
TEMPEL
CFAMX257301476
Hanifa Kristanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda William, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD memberikan kesempatan penyusunan Skripsi.
3. Bapak Angga Setiawan, M.Pd, dan Ibu Indah Yunitasari, M.Pd. pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Kepada kedua orang tua terima kasih atas kasih sayang, dukungan, dan doa yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi inspirasi dan motivasi terbesar bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat serta kepada seseorang yang istimewa atas dukungan, kehangatan, dan kepercayaannya yang telah menjadi penguat selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang secara tidak langsung membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat.

Trenggalek, 5 Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Judul: Pengaruh Penggunaan Permainan *Bingo* terhadap Pemahaman Multikultural Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. Oleh: Hanifa Kristanti, N.P.M : 2186206005 Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : *Permainan Bingo; Pemahaman Multikultural; Sekolah Dasar*

Pembelajaran mengenai keragaman budaya di sekolah dasar sangat penting dalam membentuk sikap toleransi dan saling menghargai antar siswa sejak usia dini. Namun dalam praktiknya, penyampaian materi keragaman budaya sering dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran. Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah permainan edukatif, salah satunya permainan *bingo*, yang mampu mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan aktivitas menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai multikultural.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *bingo* terhadap pemahaman multikultural siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya. Fokus penelitian diarahkan untuk melihat seberapa besar perbedaan pemahaman antara siswa yang belajar dengan strategi permainan *bingo* dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design* jenis *non-equivalent kontrol group design*. Sampel penelitian terdiri dari 53 siswa kelas IV dari empat sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *bingo* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman multikultural siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 \leq 0,05$. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 71,8 dan meningkat menjadi 89,1 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 68 menjadi 81,1. Persentase kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 24,09% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 19,26%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa strategi permainan *bingo* memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya. Permainan ini tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk memahami nilai-nilai multikultural secara lebih mendalam.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah.....	8
1.3. Batasan Penelitian	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Kegunaan Penelitian.....	9
1.7. Penegasan Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Kerangka Teori.....	13
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
2.3. Kerangka Berfikir.....	43
2.4. Hipotesis.....	46

BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1. Rancangan Penelitian	48
3.2. Prosedur Penelitian	50
3.3. Populasi dan Sampel	52
3.4. Identifikasi Variabel Penelitian	54
3.5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	55
3.6. Uji Instrumen.....	60
3.7. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
4.2. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
4.3. Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.4. Interpretasi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Hasil Penelitian yang Relevan	40
Tabel 3.1	Desain <i>Non Equivalent Kontrol Group Design</i>	50
Tabel 3.2	Data Populasi	52
Tabel 3.3	Data Sampel Penelitian	54
Tabel 3.4	Variabel Penelitian	55
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Soal	57
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Lembar Observasi	60
Tabel 3.7	Interpretasi <i>Cronbach Alfa</i>	62
Tabel 3.8	Interpretasi Uji Tingkat Kesukaran	63
Tabel 3.9	Interpretasi Uji Daya Beda Soal	64
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	70
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas	71
Tabel 4.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	72
Tabel 4.4	Hasil Uji Daya Pembeda Tes	73
Tabel 4.5	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.6	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.7	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	78
Tabel 4.8	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	79
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas	82
Tabel 4.11	Hasil Uji Hipotesis	83

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berfikir	45
Gambar 4.1	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	77
Gambar 4.2	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
Gambar 4.3	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	80
Gambar 4.4	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	80

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1	Lembar Persetujuan Judul	97
2a	Surat Balasan SDN 2 Kerjo	98
2b	Surat Balasan SDN 1 Salamrejo	99
2c	Surat Balasan SDN 1 Sumberingin	100
2d	Surat Balasan SDN 2 Sumberingin	101
3	Kisi-Kisi Instrumen Tes	102
4	Hasil Data SPSS	109
5a	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	114
5b	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	118
6	Validasi Rujukan	122
7	Dokumentasi Kegiatan	138
8	Riwayat Hidup	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu komponen yang paling utama dalam mempersiapkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan di kehidupan peserta didik selanjutnya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Wiani dkk., 2021). Pendidikan juga memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik yang berfungsi sebagai landasan dalam mengembangkan sikap, perilaku, dan etika yang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan lingkungan global. Pendidikan ini tidak hanya mengenalkan karakter dan nilai-nilai moral, tetapi juga mengajarkan kehidupan budaya yang berbeda dan bagaimana cara bersosialisasi terhadap budaya yang beragam serta menghargai perbedaan (Munawir dkk., 2024). Pendidikan ini juga berfungsi untuk membekali peserta didik dengan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dalam masyarakat yang plural, sehingga dapat memperkuat persatuan dan kesatuan dalam keragaman.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman multikultural, yang memungkinkan peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai keberagaman, serta membentuk sikap saling menghormati dan toleransi terhadap perbedaan budaya dalam kehidupan sosial. Penerapan pendidikan multikultural di

Indonesia sangatlah penting. *Multikulturalisme* berfungsi sebagai jembatan yang mengakomodasi beragam perbedaan yang terdapat di seluruh negeri, termasuk adat dan tradisi daerah (Wales, 2022). Pendidikan multikultural menawarkan pendekatan yang efektif untuk mengurangi risiko perpecahan. Melalui implementasinya, masyarakat Indonesia akan memperoleh kemampuan yang lebih dalam untuk memahami, menerima, dan menghargai keberagaman di berbagai tingkatan sosial. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memperkenalkan konsep *multikulturalisme* sejak dini dalam pendidikan.

Berdasarkan pentingnya penerapan pendidikan multikultural, pemahaman multikultural juga menjadi kunci dalam membentuk sikap toleran, yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah beradaptasi dan berinteraksi dalam masyarakat yang beragam. Pemahaman multikultural adalah sebuah pandangan yang mendorong penghargaan terhadap keberagaman hidup, termasuk perbedaan agama, ras, etnis, dan budaya (Ramedlon dkk., 2021). Pemahaman multikultural juga mengajarkan peserta didik untuk menghargai perbedaan tersebut sebagai bagian penting dalam membangun masyarakat yang inklusif, saling mendukung, dan penuh toleransi. Pemahaman multikultural berarti hidup berdampingan tanpa memandang perbedaan, dengan menerima keberagaman sebagai bagian dari kehidupan yang saling melengkapi, serta menghargai setiap individu tanpa membedakan agama, ras, etnis, atau budaya (Eriswandi, 2024). Hal ini mendorong terciptanya sikap saling menghormati dan bekerja sama dalam keberagaman.

Implementasi pendidikan multikultural di sekolah juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Mahmudah & Noor,

2023). Peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana kelas yang inklusif dan harmonis. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pendidik karakter yang harus memberikan teladan dalam hal menghargai perbedaan. Guru juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk saling menghormati dan bekerja sama, meskipun memiliki latar belakang yang berbeda. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih terbuka terhadap keberagaman dan dapat mengembangkan sikap toleransi yang tinggi, yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Salamrejo dan SD Negeri 2 Kerjo, meskipun guru sudah berusaha menggunakan media pembelajaran berupa PPT untuk menyampaikan materi, antusias siswa masih sangat rendah karena mereka hanya melihat tampilan slide tanpa adanya interaksi atau keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi pada SD Negeri 1 Salamrejo, masalah lain yang muncul adalah adanya diskriminasi di antara siswa, terutama terhadap teman-teman yang memiliki tubuh lebih besar, yang mengindikasikan kurangnya pemahaman tentang pentingnya saling menghargai perbedaan fisik dan membangun toleransi. Sementara itu, di SD Negeri 2 Kerjo, siswa sering mengejek teman-teman mereka yang dianggap memiliki pemahaman yang lebih rendah atau kesulitan dalam memahami materi pelajaran, menciptakan suasana yang kurang mendukung dan inklusif. Kondisi ini menggambarkan bahwa meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah diterapkan, pendekatan yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan tidak mampu membangun sikap saling

menghargai dapat menghambat terciptanya lingkungan belajar yang positif, harmonis, dan multikultural di kedua sekolah tersebut.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Sumberingin menunjukkan, guru menyampaikan materi melalui ceramah dan menggunakan tebak tebak sederhana sebagai strategi pembelajaran. Strategi tebak tebak yang terlalu sering digunakan mengakibatkan siswa cenderung kurang antusias karena strategi tersebut tidak melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Permasalahan yang muncul di sekolah ini adalah adanya diskriminasi terkait warna kulit, yang menunjukkan masih adanya sikap kurang toleran terhadap perbedaan fisik di antara siswa. Sementara itu, di SD Negeri 2 Sumberingin, guru belum menerapkan strategi khusus dalam pembelajaran multikultural, meskipun sebagian kecil siswa sesekali menunjukkan sikap diskriminatif. Namun, diskriminasi tersebut jarang terjadi karena jika ada siswa yang melakukan tindakan tersebut, mereka akan diberi sanksi sesuai kesepakatan yang telah dibuat di kelas, yang membantu menjaga keharmonisan dan mendorong sikap saling menghargai di antara siswa.

Namun, meskipun pemahaman multikultural memiliki peran yang sangat penting, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman tersebut dalam masyarakat, yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan multikultural. Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya pemahaman multikultural adalah kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya pendidikan multikultural di kalangan pendidik dan masyarakat (Mubarok dkk., 2024). Hal ini berdampak pada terbatasnya penerapan nilai-nilai multikultural dalam proses belajar mengajar di sekolah. Faktor lain yang dapat

mempengaruhi rendahnya pemahaman multikultural termasuk munculnya pandangan negatif, prasangka, dan perbedaan nilai yang bisa menimbulkan konflik (Lusiana & Firdaus, 2024). Pandangan negatif dan prasangka sering kali timbul karena kurangnya pemahaman terhadap budaya atau kelompok lain. Selain itu, perbedaan nilai yang ada dapat menyebabkan ketegangan, karena masing-masing pihak cenderung mempertahankan pandangannya tanpa saling menghargai.

Sebagai solusi untuk mengatasi tantangan tersebut, strategi pembelajaran yang efektif perlu diterapkan untuk meningkatkan pemahaman multikultural di kalangan peserta didik. Strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Marbun, 2019). Strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa dapat memahami dan menghargai perbedaan serta mengembangkan sikap toleransi terhadap keberagaman. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran (Simbolon & Dorlan, 2023). Jadi, strategi pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi secara efektif, sehingga siswa dapat memahami, menghargai perbedaan, dan mengembangkan sikap toleransi terhadap keberagaman.

Pernyataan mengenai pemilihan penerapan strategi pembelajaran yang tepat terdapat perbedaan dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada keempat SD tersebut. Berdasarkan hasil observasi sebagian guru sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya masih menggunakan metode

ceramah dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian Pendidikan Multikultural terbatas pada kegiatan sederhana, seperti tebak-tebakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dalam pendidikan multikultural masih belum optimal. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai multikultural, strategi pembelajaran yang lebih kreatif harus diterapkan.

Meskipun sebagian guru telah mampu mengimplementasikan strategi yang lebih interaktif, sebagian besar masih cenderung mengandalkan metode ceramah yang kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai multikultural. Penggunaan metode yang terbatas, seperti tebak-tebakan, kurang mampu menumbuhkan pemahaman yang komprehensif dan tidak cukup mendukung siswa untuk menginternalisasi pentingnya sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Akibatnya, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam proses pembelajaran beberapa guru juga menggunakan media. Media yang paling sering digunakan adalah gambar atau video yang ditampilkan melalui proyektor. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tingkat keantusiasan siswa dalam penggunaan media tersebut cenderung rendah, karena dalam penggunaan media tersebut siswa tidak ada kontribusi dalam pelaksanaannya. Mereka hanya melihat gambar-gambar lalu oleh guru diberi penjelasan mengenai apa yang ditampilkan di proyektor. Ketika siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam penggunaan media, mereka cenderung menjadi pasif penerima informasi tanpa kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam atau

keterampilan berpikir kritis. Untuk itu, strategi pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif, dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Untuk mendukung penerapan strategi pembelajaran tersebut, salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan *bingo*. Permainan *Bingo* adalah aktivitas yang dapat dimainkan oleh banyak orang yang cocok untuk seluruh kelas atau kelompok kecil, guru bisa bertindak sebagai penyiar, atau siswa bisa bergiliran mengambil peran tersebut, penyiar memberikan definisi, dan peserta harus mencari kata yang sesuai di kartu *bingo* mereka (Mikala dkk., 2024). Aktivitas yang menyenangkan melalui metode ini akan mengembangkan penguasaan konsep matematika peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar siswa (Badjeber & Suciati, 2021). Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mendorong eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial di antara siswa (Elkarimah dkk., 2024). Penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep, kreativitas, dan interaksi sosial siswa, serta mendukung keberhasilan proses dan hasil belajar.

Penerapan permainan *bingo* dalam kelas dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan sosial siswa, serta mendukung pemahaman multikultural. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir cepat dan tepat, tetapi juga memperkuat daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan pengambilan keputusan. Selain itu, *bingo* dapat dimodifikasi untuk memperkenalkan topik-topik tentang keragaman budaya, bahasa, dan latar belakang sosial, dengan setiap kotak berisi pertanyaan yang terkait dengan

keberagaman. Diskusi yang terjadi selama permainan membantu siswa mengembangkan empati, mengurangi stereotip, dan meningkatkan komunikasi antar budaya, sehingga menciptakan ruang belajar yang inklusif dan memperkaya pengalaman pendidikan multikultural mereka.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Deby Erdriani dan Dewi Devita dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kuis *Bingo* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Ruang Vektor” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan *bingo* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Erdriani & Devita, 2020). Penelitian senada dilakukan oleh Nursamsinah, Intan Dwi Hastuti, Syafruddin Muhdar, Nanang Rahman, Sukron Fujiaturrahman dengan judul “Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2” menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan *Bingo* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika (Nursamsinah dkk., 2023). Penerapan metode permainan *Bingo* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, baik pada mahasiswa maupun siswa, dengan membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih menyenangkan dan interaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terdapat pada lokasi penelitian, variabel yang dipengaruhi, dan tahun penelitian.

1.2. Batasan Masalah

Guna memperjelas dan mempermudah penelitian ini maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa belum memahami makna dan bentuk keragaman budaya Indonesia.

2. Pembelajaran masih bersifat verbal dan satu arah.
3. Belum digunakan strategi pembelajaran untuk menanamkan nilai multikultural.

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar untuk melihat pengaruhnya terhadap pemahaman multikultural siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan penjelasan mengenai aspek-aspek seperti apa yang menjadi pusat perhatian yang nantinya akan dijawab tuntas melalui penelitian. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan *bingo* terhadap pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan *Bingo* terhadap Pemahaman Multikultural Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran interaktif, khususnya melalui penggunaan permainan *bingo* sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman multikultural siswa pada materi keberagaman budaya.

2) Aspek Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi:

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan strategi pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan, khususnya melalui penggunaan permainan *bingo*. Guru dapat menerapkan strategi ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep *multikulturalisme* secara efektif. Menyediakan alternative pendekatan aktif-kreatif untuk pembelajaran muatan social.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep *multikulturalisme* dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik melalui permainan *bingo*. Strategi ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang keragaman budaya. Mengembangkan kesadaran dan penghargaan terhadap keberagaman budaya melalui aktifitas permainan.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti permainan *bingo*, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengajaran materi keanekaragaman budaya. Mendorong penerapan model pembelajaran berbasis nilai-nilai kebhinekaan.

d) Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain bisa menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk menerapkan permainan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti *multikulturalisme* dan keragaman budaya.

1.7. Penegasan Istilah

1. Permainan *bingo* dalam penelitian ini merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan kartu berisi informasi, kata kunci, atau pertanyaan terkait materi pembelajaran. *Bingo* digunakan untuk menyampaikan materi keragaman budaya secara menyenangkan dan interaktif.
2. Pemahaman multikultural merujuk pada kemampuan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghargai perbedaan budaya, agama, ras, serta adat istiadat di lingkungan sekitarnya, dan menunjukkan sikap toleransi serta saling menghormati.
3. Keragaman budaya dan kearifan lokal yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada materi IPAS Bab 7, khususnya Topik C “Sikapku Terhadap

Keragaman Budaya”, yang membahas tentang pentingnya menghargai dan bersikap positif terhadap keberagaman.

4. Strategi pembelajaran interaktif dalam konteks ini adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa secara langsung, seperti melalui permainan *bingo*, untuk membangun pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa.
5. Sikap toleransi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap menerima dan menghargai perbedaan yang dimiliki oleh orang lain, baik dari segi budaya, agama, adat, maupun pandangan, yang ditumbuhkan melalui pembelajaran berbasis permainan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Strategi Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Komponen utama dalam tenaga kependidikan adalah guru, yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, diharapkan guru paham tentang pengertian strategi pembelajaran. Beberapa pendapat tentang strategi pembelajaran dikemukakan oleh para ahli pembelajaran, di antaranya adalah bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana atau metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Selain itu, strategi pembelajaran juga mencakup pendekatan yang memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar.

Strategi pembelajaran adalah rancangan sistematis untuk mengelola proses belajar mengajar, mencakup pemilihan metode, pengaturan materi, dan penciptaan pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Hayaturraiyen & Harahap, 2022). Strategi ini melibatkan pemilihan dan pengaturan komponen pembelajaran seperti metode, media, dan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, dengan melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian kegiatan yang terencana (Harisnur, 2022).

Strategi pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang sistematis dalam memilih dan mengelola berbagai sumber belajar, baik itu manusia, bahan, maupun teknologi, dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan secara efektif dan efisien (Hadi, 2020). Dalam hal ini, guru berperan sebagai perancang dan fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan menggunakan berbagai metode dan media yang tepat, strategi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rancangan yang terstruktur dan sistematis yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar. Strategi ini melibatkan pemilihan dan pengaturan berbagai komponen pembelajaran seperti metode, media, dan sumber daya, dengan tujuan utama membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, strategi pembelajaran adalah suatu upaya proaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat terlibat aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.1.2. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi 5, yaitu: strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), tidak langsung (*indirect instruction*), interaktif, mandiri, dan pengalaman (*experiential*).

a) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan pengajaran di mana guru secara aktif menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara bertahap dan sistematis. Metode ini efektif dalam menyampaikan informasi faktual dan membangun pemahaman dasar suatu konsep. Namun, pembelajaran langsung cenderung kurang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih aktif agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dibutuhkan. Dengan kata lain, pembelajaran langsung berperan sebagai fondasi yang kuat, tetapi perlu dilengkapi dengan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya agar siswa dapat mencapai potensi belajar yang optimal.

b) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Pembelajaran tidak langsung merupakan pendekatan yang berfokus pada aktivitas siswa dalam menemukan pengetahuan baru secara mandiri. Berbeda dengan pembelajaran langsung yang berpusat pada guru, dalam pembelajaran tidak langsung, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan yang mendukung siswa untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Metode ini sering melibatkan inkuiri, eksperimen, dan diskusi kelompok, yang mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif. Meskipun berbeda, kedua pendekatan ini saling melengkapi dan dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran.

c) Strategi Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan pedagogis yang menekankan pada dialog dan pertukaran ide di antara peserta didik. Melalui diskusi dan berbagi pengalaman, siswa memiliki kesempatan untuk merespon gagasan, perspektif, serta pengetahuan yang beragam, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

d) Strategi Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri merupakan suatu pendekatan pedagogis yang bertujuan untuk mengembangkan inisiatif, kemandirian, dan kemampuan mengatur diri pada peserta didik. Dalam model ini, peserta didik secara aktif merencanakan dan melaksanakan proses belajarnya dengan dukungan dari guru. Pembelajaran mandiri dapat dilakukan secara individual, berpasangan, maupun dalam kelompok kecil.

e) Strategi Pembelajaran Pengalaman (*Experiential*)

Pembelajaran empirik merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna (Kusuma dkk., 2023).

Ahli lain mengungkapkan beberapa jenis strategi pembelajaran yaitu:

a) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Strategi ini berpusat pada guru dan sering digunakan dalam pembelajaran. Metode yang termasuk dalam strategi ini antara lain ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktik, latihan, dan demonstrasi. Pembelajaran langsung efektif untuk memperluas pengetahuan atau mengembangkan keterampilan secara bertahap.

b) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Strategi ini melibatkan siswa secara aktif dalam observasi, penyelidikan, penggambaran, inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis. Dalam strategi ini, peran guru berubah dari sebagai penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber daya. Guru merancang lingkungan belajar yang mendukung, memberi kesempatan siswa untuk terlibat, dan memberikan umpan balik saat mereka melakukan inkuiri. Strategi ini mengharuskan penggunaan berbagai sumber, baik cetak, non-cetak, maupun sumber daya manusia.

c) Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interactive Instruction*)

Pembelajaran interaktif melibatkan diskusi dan saling berbagi di antara siswa. Strategi ini mencakup pengelompokan dan metode interaktif, seperti diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, tugas kelompok, dan kerja sama antar siswa.

d) Strategi Pembelajaran melalui Pengalaman (*Experiential Learning*)

Pembelajaran berbasis pengalaman mengutamakan pendekatan induktif, berfokus pada siswa, dan mengedepankan aktivitas. Penekanan utama pada strategi ini adalah proses pembelajaran, bukan sekadar hasilnya. Strategi ini dapat

diterapkan baik di dalam kelas melalui metode simulasi, maupun di luar kelas dengan metode observasi untuk mendapatkan gambaran umum.

e) Strategi Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri bertujuan untuk mengembangkan inisiatif, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh siswa dengan bantuan guru, yang juga bisa dilakukan secara kelompok kecil atau dengan teman (Nurhasanah dkk., 2019)

Kesimpulannya, berbagai strategi pembelajaran memiliki pendekatan yang berbeda dalam meningkatkan keterlibatan dan efektivitas proses belajar siswa. Strategi pembelajaran langsung lebih berfokus pada pengajaran yang sistematis oleh guru untuk membangun pemahaman dasar, namun perlu dipadukan dengan strategi lainnya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Sebaliknya, strategi pembelajaran tidak langsung memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk aktif mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran interaktif, melalui diskusi dan pertukaran ide antar siswa, juga penting untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam serta keterampilan berpikir kritis.

Sementara itu, pembelajaran melalui pengalaman memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara langsung, mengutamakan proses dan bukan hanya hasil, yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan sosial dan motivasi belajar. Pembelajaran mandiri berfokus pada pengembangan kemandirian siswa dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran mereka sendiri, dengan dukungan dari guru. Kombinasi yang efektif dari berbagai strategi ini dapat

menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inklusif, dan membangun keterampilan yang diperlukan untuk perkembangan siswa secara menyeluruh.

2.1.1.3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang dapat memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Setiap strategi memiliki pendekatan yang berbeda dalam melibatkan siswa, mengembangkan pemahaman, dan meningkatkan keterampilan mereka. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari berbagai strategi pembelajaran yang umum digunakan di dalam kelas.

- a) Siswa mengembangkan pengetahuan melalui penyelidikan, karena mereka terlibat langsung dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
- b) Pengetahuan yang diperoleh siswa lebih mudah diingat dalam jangka panjang, karena hasil pemikiran mereka sendiri lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang diberikan oleh orang lain.
- c) Siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep sains dan mengembangkan ide-ide yang lebih baik.
- d) Pembelajaran yang berfokus pada siswa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- e) Kepercayaan diri siswa meningkat, sehingga mereka dapat bekerja secara mandiri (Nababan dkk., 2023).

Beberapa strategi pembelajaran, seperti pembelajaran kolaboratif dan diskusi kelompok, membutuhkan pengawasan yang intensif dari guru. Tanpa pengelolaan yang tepat, kegiatan ini bisa menimbulkan kebisingan dan

mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran (Aryani & Ma'mur, 2021). Selain itu, jika tidak ada pengarahan yang jelas, siswa mungkin tidak fokus pada diskusi yang produktif, dan tujuan pembelajaran bisa jadi tidak tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menetapkan aturan yang jelas, memantau setiap kelompok, dan memberikan bimbingan agar kegiatan tetap berjalan terarah dan efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa.

Strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Kelebihannya antara lain pengembangan pengetahuan melalui penyelidikan langsung, peningkatan daya ingat jangka panjang, pemahaman konsep yang lebih baik, serta pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Namun, strategi seperti pembelajaran kolaboratif dan diskusi kelompok memerlukan pengawasan intensif dari guru. Tanpa pengelolaan yang tepat, kegiatan ini dapat menimbulkan kebisingan, mengalihkan perhatian siswa, dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan yang jelas dan memantau kelompok agar kegiatan tetap terstruktur dan efektif.

2.1.2. Permainan *Bingo*

2.1.2.1. Pengertian Permainan *Bingo*

Strategi pembelajaran tidak hanya menstimulus kognitif, tetapi juga membentuk keterampilan social dan pemahaman nilai melalui interaksi aktif. *Bingo* adalah permainan berbasis kosakata yang sangat populer di negara-negara Barat. Permainan ini paling efektif dilakukan setelah materi ajar selesai disampaikan (*Post Activity*) karena dapat membantu siswa mengingat dan menguasai pelajaran yang

baru saja dipelajari (Oktafiah & Laksita, 2023). Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, *Bingo* menjadi alat yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, permainan ini mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih siswa dalam mengenali dan mengingat kata atau konsep baru. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan retensi informasi dengan lebih efektif.

Bingo adalah permainan yang menggunakan kartu berisi deretan angka atau huruf, di mana pemain mencocokkan angka atau huruf yang diumumkan dengan yang ada pada kartu mereka (Pohan dkk., 2023). Tujuan permainan ini adalah untuk mencocokkan angka atau huruf dalam pola tertentu, seperti garis lurus, dan mencapai kemenangan. *Bingo* sering dimainkan dalam acara sosial, hiburan, atau kegiatan amal, dan karena kesederhanaannya, permainan ini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia, menjadikannya inklusif dan mudah diakses.

Selain sebagai hiburan, permainan *Bingo* juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pendidikan, *Bingo* dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat, mengenali angka, huruf, atau bahkan kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini mendorong partisipasi aktif, melatih konsentrasi, serta kemampuan bekerja sama saat dimainkan dalam kelompok. Dengan variasi pola yang dapat diterapkan, *Bingo* dapat disesuaikan dengan berbagai topik pembelajaran, seperti matematika, bahasa, atau sains, menjadikannya metode yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

Permainan *bingo* dilakukan di dalam ruang kelas dan biasanya dilakukan secara individu. Setiap anak akan diberikan kartu *bingo* yang berisi angka-angka tertentu, dan kartu yang diberikan kepada masing-masing anak berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dengan teman di sebelah, belakang, maupun di depan. Selanjutnya, anak-anak akan mencari angka sesuai dengan petunjuk yang diberikan, sambil memperhatikan dengan cermat dan mengingat angka-angka yang mereka dapatkan. Aktivitas ini memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, karena anak-anak tidak akan merasa bosan atau jenuh selama kegiatan berlangsung, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Safitri & Marlina, 2020).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, permainan *Bingo* juga dapat membantu mengasah keterampilan kognitif mereka, seperti memori dan konsentrasi. Dengan cara yang interaktif, permainan ini melatih anak untuk lebih fokus dalam mencari dan mencocokkan angka sesuai dengan petunjuk, yang pada gilirannya dapat memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat informasi. Aktivitas ini juga mendorong kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, siswa tidak hanya belajar dengan lebih efektif, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk terus terlibat dalam materi yang diajarkan.

Bingo merupakan permainan yang efektif untuk mendukung pembelajaran, terutama dalam membantu siswa mengingat dan memahami materi yang baru saja diajarkan. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini tidak

hanya mengasah keterampilan kognitif seperti memori dan konsentrasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Melalui pencocokan angka atau huruf yang ada pada kartu, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. *Bingo* juga memungkinkan variasi dalam penerapan materi, yang dapat disesuaikan dengan berbagai topik pelajaran, seperti bahasa, matematika, atau sains.

Permainan *Bingo* yang dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman multikultural dapat dilakukan secara individu, di mana setiap siswa diberikan kartu *Bingo* yang berisi informasi atau pertanyaan terkait keragaman budaya, tradisi, bahasa, atau kelompok sosial. Melalui permainan ini, siswa dapat secara mandiri mengenal dan memahami keberagaman budaya yang ada di sekitarnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan kognitif siswa, seperti memori dan konsentrasi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih menghargai perbedaan budaya, mengembangkan empati, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai multikultural. Dengan demikian, permainan *Bingo* yang dilakukan secara individu dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pemahaman multikultural dalam suasana yang lebih inklusif dan menyenangkan.

2.1.2.2. Karakteristik Permainan *Bingo*

Permainan *Bingo* adalah aktivitas edukatif yang sering digunakan dalam konteks pembelajaran, terutama untuk anak-anak. *Bingo* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan, aturan, dan alat bantu

visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik . Melalui interaksi dengan kartu *bingo* dan kartu pertanyaan, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam permainan *bingo*, terdapat dua konfigurasi papan yang umum digunakan, yaitu 5x5 dan 4x4 kotak, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda (Maharani & Nindhita, 2023).

Dengan memadukan unsur kesenangan dan pembelajaran, *bingo* menjadi media yang efektif untuk memperkaya kosakata, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial pada peserta didik. Bagi pendidik, *bingo* adalah alat yang fleksibel untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif (Pramudita, 2019). Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, *bingo* juga dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, karena permainan ini sering melibatkan interaksi antar peserta didik.

Dengan menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, *bingo* tidak hanya memperkaya kosakata dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial pada peserta didik. Fleksibilitas *bingo* memungkinkan permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat usia. Melalui interaksi dengan kartu *bingo* dan kartu pertanyaan, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, *bingo* juga

mendorong kerja sama dan komunikasi antar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Seperti yang ditekankan oleh Maharani dan Nindhita (2023) serta Pramudita (2019), *bingo* adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

2.1.2.3. Langkah-Langkah Permainan *Bingo*

Sejumlah ahli memiliki pandangan berbeda mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam permainan *bingo*. Dalam permainan ini, setiap kelompok yang terdiri dari empat orang akan menerima dua jenis kartu. Kartu pertama berisi kalimat atau paragraf teks laporan yang disusun secara acak, sementara kartu kedua berisi gambar hewan atau benda yang dijelaskan dalam teks tersebut. Peserta didik diminta untuk memberikan nomor pada gambar-gambar tersebut sesuai dengan urutan yang tercantum dalam teks laporan. Kelompok yang pertama kali selesai dan mengucapkan "*bingo*" akan diperiksa jawabannya, dan jika benar, mereka akan mendapatkan hadiah. Setelah itu, guru akan membahas hasil permainan di depan kelas untuk memastikan pemahaman seluruh siswa terhadap materi tersebut (Hidayah, 2022).

Permainan *bingo* adalah permainan yang bergantung pada kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan ini dapat menjadi aktivitas kolaboratif. Kemenangan dicapai jika kelompok atau tim berhasil menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut, baik secara mendatar, vertikal, atau diagonal. Melalui permainan *bingo*, siswa terlibat aktif dalam kelompok pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka, merangsang kemampuan berpikir, dan

mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif di antara siswa (Latri dkk., 2023).

Permainan *bingo*, yang melibatkan kesempatan, dapat digunakan sebagai aktivitas kolaboratif dalam kelompok. Setiap kelompok menerima dua kartu, satu berisi kalimat atau paragraf teks laporan yang disusun acak dan satu lagi berisi gambar yang sesuai dengan teks tersebut. Siswa diminta untuk menandai gambar sesuai urutan dalam teks, dan kelompok yang pertama kali berhasil menutupi tiga kotak berturut-turut akan mengucapkan "*bingo*" dan diperiksa jawabannya. Jika benar, mereka mendapat hadiah. Permainan ini tidak hanya menguatkan pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir dan meningkatkan keterampilan komunikasi interaktif, serta memungkinkan guru untuk memastikan pemahaman seluruh siswa melalui diskusi setelah permainan.

2.1.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Bingo*

Permainan *Bingo* adalah strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Peserta didik akan menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan tersebut karena mereka baru pertama kali mengenal permainan *bingo*, sehingga rasa ingin tahu mereka sangat besar. Penerapan metode permainan ini juga mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Masrohah dkk., 2019).

Penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat mendorong interaksi positif antara siswa, guru, dan antar sesama siswa. Selain menyenangkan,

permainan ini memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang sikap toleransi, kerja sama, dan menghargai pendapat orang lain (Oktaviani dkk., 2019). Permainan bingo mendorong identifikasi secara cepat, meningkatkan atensi siswa, dan melibatkan mereka secara kompetitif dalam pembelajaran. Siswa juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan memperkuat hubungan sosial di dalam kelompok. Suasana santai dan interaktif memungkinkan guru memberikan umpan balik konstruktif, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta berkontribusi pada pembentukan karakter siswa yang lebih baik.

Sedangkan menurut pendapat lain strategi permainan *Bingo* dapat membantu peserta didik membangun penguasaan istilah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, melalui permainan yang dimainkan secara berkelompok atau berpasangan (Badjeber & Suciati, 2021). Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk mengingat istilah-istilah tertentu, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelompok. Dengan bekerja sama, siswa dapat saling memberikan penjelasan atau klarifikasi, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap istilah-istilah yang dipelajari. Selain itu, atmosfer permainan yang bersifat kompetitif namun menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga penguasaan materi menjadi lebih efektif.

Sedangkan kekurangan dari permainan *bingo*, yaitu strategi pembelajaran ini memerlukan bimbingan yang lebih intensif dari guru untuk memastikan keberhasilan siswa. Di kelas dengan jumlah siswa yang banyak, guru akan menghadapi kesulitan dalam mengelola pembelajaran, karena waktu yang

dibutuhkan cukup lama dan hasilnya mungkin kurang efektif jika kondisi kelas tidak mendukung. Selain itu, pembelajaran juga menjadi tidak efektif jika guru tidak mampu menguasai kelas dengan baik, dan sulit untuk mengontrol kegiatan serta keberhasilan siswa (Lisdiana, 2023). Ketidaksesuaian antara dinamika kelas dan metode ini dapat mengurangi kualitas pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Kesimpulannya, permainan *Bingo* sebagai strategi pembelajaran memiliki banyak kelebihan, seperti meningkatkan minat dan motivasi siswa, menciptakan suasana menyenangkan, serta mendorong interaksi positif antara siswa dan guru maupun antar sesama siswa. Selain itu, permainan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, toleransi, dan kerja sama. Namun, permainan ini juga memiliki kekurangan, seperti kebutuhan bimbingan intensif dari guru, tantangan dalam mengelola kelas besar, dan potensi ketidakefektifan jika kondisi kelas tidak mendukung. Meski demikian, dengan pengelolaan yang tepat, *Bingo* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan penguasaan materi dan membangun karakter siswa.

2.1.3. Pemahaman Multikultural

2.1.3.1. Pengertian Pemahaman Multikultural

Pemahaman multikultural adalah suatu konsep yang menekankan pengakuan dan penerimaan terhadap keberagaman kelompok dalam masyarakat, di mana setiap individu dihargai sebagai bagian yang setara meskipun terdapat perbedaan dalam budaya, agama, jenis kelamin, atau bahasa (Nugraha dkk., 2020). Konsep ini bertujuan untuk menciptakan kerangka sosial yang memungkinkan

interaksi harmonis antarindividu dengan saling menghormati dan memahami perbedaan yang ada. Pemahaman multikultural tidak hanya sekadar toleransi, tetapi juga mencakup penghargaan terhadap keunikan dan kontribusi masing-masing budaya dalam membangun masyarakat. Dengan mengedepankan nilai-nilai inklusivitas, pemahaman multikultural berfungsi untuk mengurangi potensi konflik yang dapat muncul akibat perbedaan.

Pemahaman multikultural adalah sebuah konsep yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang harmonis dan damai, di mana konflik dan kekerasan dapat dihindari (Bukhori, 2019). Konsep ini menekankan pentingnya penerimaan dan pengakuan terhadap keberagaman, sehingga setiap individu merasa dihargai dan diterima tanpa memandang perbedaan dalam budaya, agama, jenis kelamin, atau bahasa. Dengan menekankan nilai kerukunan, suatu pemahaman multikultural berusaha membangun hubungan saling menghormati di antara individu dalam masyarakat. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta lingkungan sosial yang aman dan inklusif, di mana perbedaan dapat menjadi sumber kekuatan alih-alih pemecah belah.

Pemahaman multikultural adalah istilah yang merujuk pada pandangan seseorang mengenai keragaman kehidupan di dunia, serta kebijakan budaya yang menekankan penerimaan terhadap nilai-nilai, sistem, adat istiadat, dan praktik politik yang ada dalam masyarakat (Vanesia dkk., 2023). Konsep ini mengakui keberagaman sebagai bagian integral dari kehidupan sosial dan berusaha untuk menciptakan lingkungan di mana berbagai budaya dapat hidup berdampingan secara harmonis. Dengan demikian, pemahaman multikultural mendorong

pengakuan dan penghargaan terhadap perbedaan yang ada, serta mempromosikan interaksi yang positif di antara kelompok-kelompok yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk membangun masyarakat yang inklusif dan adil, di mana setiap individu dapat merasa dihargai dan diterima tanpa memandang latar belakang budaya atau identitas mereka.

Pemahaman multikultural merupakan konsep yang mengedepankan penghargaan dan penerimaan terhadap keberagaman dalam masyarakat, baik itu dalam hal budaya, agama, jenis kelamin, atau bahasa. Konsep ini tidak hanya terbatas pada toleransi, tetapi lebih pada pengakuan terhadap nilai-nilai unik setiap kelompok yang ada, serta membangun kerangka sosial yang inklusif. Dengan menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan, pemahaman multikultural berupaya menciptakan interaksi yang harmonis, mengurangi potensi konflik, dan mempromosikan kedamaian dalam masyarakat yang beragam.

Selain itu, pemahaman multikultural juga mendorong terciptanya masyarakat yang lebih adil dan inklusif, di mana setiap individu dapat merasa dihargai dan diterima tanpa memandang latar belakangnya. Penerimaan terhadap perbedaan budaya bukan hanya sekadar menghindari kekerasan atau konflik, tetapi juga menjadikan perbedaan sebagai kekuatan untuk membangun hubungan sosial yang lebih kuat dan saling mendukung. Dengan mengedepankan prinsip kerukunan dan penghargaan terhadap keberagaman, konsep ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang aman dan sejahtera bagi semua kelompok dalam masyarakat.

2.1.3.2. Indikator dari Pemahaman Multikultural

Indikator multikultural mengandaikan bahwa setiap individu mampu memahami, menghargai, dan menyadari perbedaan budaya yang ada di sekitar mereka. Ini tidak hanya mencakup pengenalan terhadap keragaman budaya, tetapi juga mendorong sikap tidak menilai atau mendiskriminasi budaya lain. Secara konseptual, indikator multikultural terdiri dari tiga aspek utama: kesadaran multikultural (*multikultural awareness*), yang mencakup pemahaman tentang pentingnya keberagaman; pemahaman kultural (*multikultural understanding*), yang melibatkan pengetahuan mendalam tentang nilai, tradisi, dan praktik berbagai budaya; serta keterampilan multikultural (*multikultural competence*), yang mencakup kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan individu dari latar belakang budaya yang berbeda (Efianingrum dkk., 2022).

Multikulturalisme menjadi kompetensi penting bagi peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan berbagai budaya di masyarakat. Untuk itu, diperlukan indikator kompetensi multikultural yang meliputi kesadaran budaya, pemahaman tentang budaya sendiri dan orang lain, serta keterampilan budaya. Kesadaran budaya membantu siswa menghargai keberagaman, pemahaman budaya memfasilitasi pengertian tentang perbedaan, dan keterampilan budaya mencakup kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan individu dari latar belakang budaya yang berbeda. Penguasaan ketiga indikator ini akan mempersiapkan siswa untuk hidup di masyarakat yang beragam dan mendorong hubungan yang harmonis (Pratama & Fatmawati, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kesadaran multikultural, pemahaman budaya sendiri dan orang lain, serta keterampilan budaya, sangat relevan dalam penelitian pendidikan. Ketiga indikator ini membentuk dasar untuk mengembangkan kompetensi multikultural peserta didik. Kesadaran multikultural membantu siswa menghargai keberagaman, pemahaman budaya memperdalam pengetahuan tentang perbedaan nilai dan tradisi, sementara keterampilan budaya memfasilitasi interaksi yang efektif dan saling menghormati. Integrasi ketiga indikator ini dalam penelitian akan memberikan wawasan tentang bagaimana siswa dapat dibekali keterampilan multikultural untuk berinteraksi dalam masyarakat yang semakin beragam.

2.1.3.3. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Multikultural

Pemahaman multikulturalisme dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor geografis. Kondisi geografis yang berbeda antar wilayah dapat memengaruhi kebiasaan dan cara hidup masyarakat, yang pada gilirannya menciptakan perbedaan budaya. Selain itu, pengaruh budaya asing juga memainkan peran penting dalam pemahaman multikulturalisme, karena interaksi dengan budaya luar dapat mengubah cara berpikir dan memunculkan perbedaan antara budaya asli dan budaya yang baru dipelajari. Faktor lain yang turut berperan adalah kondisi iklim yang berbeda, yang mempengaruhi cara hidup dan adat istiadat suatu kelompok masyarakat. Gabungan dari faktor-faktor ini memperkaya pemahaman kita tentang multikulturalisme, yang mencerminkan keragaman budaya dalam kehidupan bersama (Rasyid dkk., 2024).

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman multikultural antara lain: a) Konflik Budaya: Keanekaragaman budaya sering menimbulkan konflik antara nilai, tradisi, dan keyakinan yang berbeda. Ketidaktahuan atau kesalahpahaman terhadap budaya lain dapat memperburuk ketegangan sosial. b) Ketidakadilan Sosial: Meskipun diharapkan ada penghargaan terhadap perbedaan, sering terjadi ketidakadilan sosial, seperti kesenjangan ekonomi, pendidikan, dan akses terhadap sumber daya antara kelompok budaya yang berbeda. c) Tantangan Integrasi: Mengintegrasikan kelompok budaya yang berbeda dalam satu masyarakat bisa sulit, terutama dengan perbedaan bahasa, adat istiadat, dan norma sosial yang dapat mengarah pada segregasi atau isolasi. d) Ancaman Identitas Budaya: Proses penciptaan masyarakat multikultural yang inklusif berisiko mengancam identitas budaya kelompok tertentu, yang bisa menyebabkan hilangnya kekayaan dan keunikan budaya mereka (Apriliani dkk., 2023).

Kesimpulannya, pemahaman multikulturalisme sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang beragam, seperti faktor geografis, pengaruh budaya asing, dan kondisi iklim. Kondisi geografis yang berbeda antar wilayah menciptakan kebiasaan dan cara hidup masyarakat yang beragam, yang pada akhirnya memunculkan perbedaan budaya. Selain itu, pengaruh budaya asing juga turut membentuk cara berpikir dan pandangan seseorang, yang dapat menciptakan perbedaan antara budaya asli dan budaya yang baru dipelajari. Faktor iklim yang berbeda juga mempengaruhi cara hidup serta adat istiadat, yang memperkaya keragaman budaya dalam masyarakat multikultural.

Namun, dalam mempengaruhi pemahaman multikultural, terdapat tantangan yang harus dihadapi, seperti konflik budaya, ketidakadilan sosial, tantangan integrasi, dan ancaman terhadap identitas budaya. Konflik antara nilai, tradisi, dan kepercayaan yang berbeda sering muncul akibat ketidakpahaman terhadap budaya lain, yang dapat memicu ketegangan sosial. Selain itu, kesenjangan sosial antara kelompok budaya yang berbeda juga dapat menimbulkan ketidakadilan. Proses integrasi antar kelompok budaya yang berbeda juga tidak mudah, terutama dengan adanya perbedaan bahasa, adat istiadat, dan norma sosial. Jika tidak dikelola dengan baik, hal ini dapat mengancam identitas budaya kelompok tertentu dan mengurangi kekayaan budaya yang ada. Dengan memahami berbagai faktor ini, kita dapat lebih bijak dalam menghadapi dan mengelola keragaman budaya di masyarakat.

2.1.4. Materi Keragaman Budaya

Materi pembelajaran mengenai Keberagaman Budaya kelas IV SD pada Bab 7 (Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal) Topik C (Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya) mencakup pemahaman yang lebih mendalam tentang keberagaman budaya di Indonesia, termasuk budaya daerah, tradisi, pakaian adat, makanan khas, dan bahasa. Tema keragaman budaya dipilih karena menjadi materi pokok dalam Kurikulum Merdeka kelas IV, dan merupakan kesempatan strategis untuk menanamkan nilai-nilai multikultural. Selain itu, materi ini juga menekankan pentingnya menghargai dan merayakan keberagaman budaya sebagai bagian dari identitas bangsa. Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang mendorong pemahaman, penghargaan, dan kecintaan terhadap tanah air mereka. Pengembangan materi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang lebih

dalam serta apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia. Mengingat siswa kelas IV SD telah berada pada tahap pemahaman yang lebih matang, materi ini dirancang untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas dan komprehensif mengenai keragaman budaya (Ramadhani dkk., 2023).

Keragaman budaya adalah salah satu aspek yang memperkaya kehidupan masyarakat, terutama di Indonesia yang terdiri dari berbagai suku, agama, dan adat istiadat. Keberagaman ini memberikan banyak manfaat, di antaranya meningkatkan toleransi dan pengertian antar individu, karena dengan memahami perbedaan budaya, kita dapat mengurangi prasangka dan menciptakan suasana yang lebih harmonis. Selain itu, keragaman budaya juga mendorong inovasi dan kreativitas, karena setiap budaya memiliki nilai dan ide unik yang dapat digabungkan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dengan mengenal berbagai budaya, kita juga memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang cara hidup, kebiasaan, dan pandangan dunia yang berbeda. Keragaman ini juga memperkuat rasa persatuan, karena dengan saling menghormati perbedaan, kita dapat hidup berdampingan dalam kedamaian (Fitri, Kusumawardhani, dkk., 2023).

Untuk hidup harmonis dalam keragaman budaya, sikap yang harus kita miliki sangat penting. Salah satu sikap yang perlu diterapkan adalah menghargai perbedaan budaya, karena setiap budaya memiliki nilai dan norma yang patut dihormati. Sikap terbuka dan ingin belajar dari budaya lain juga sangat penting, karena dengan belajar dan memahami kebiasaan atau adat yang berbeda, kita dapat mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan saling pengertian. Selain itu, sikap toleransi juga sangat dibutuhkan untuk hidup bersama dalam masyarakat yang

plural, sehingga kita dapat hidup berdampingan tanpa memandang perbedaan suku, agama, atau adat.

Selain itu, kita juga harus menghindari diskriminasi dan stereotip terhadap budaya lain, karena hal ini dapat memicu ketegangan antar kelompok. Sikap saling menghargai dan menerima keberagaman budaya akan membangun hubungan yang lebih baik dan menciptakan kedamaian. Tak kalah pentingnya adalah menjaga dan melestarikan budaya lokal, karena di tengah arus globalisasi, budaya lokal tetap perlu dihargai dan dijaga sebagai bagian dari identitas bangsa. Melalui edukasi yang tepat, terutama kepada generasi muda, kita dapat menanamkan sikap positif terhadap keragaman budaya, sehingga tercipta masyarakat yang lebih inklusif, toleran, dan saling menghargai.

Keberagaman budaya Indonesia, yang mengandung nilai-nilai dan sikap yang mencerminkan karakter bangsa, menjadi salah satu sarana penting untuk penanaman karakter di sekolah. Dalam keberagaman budaya tersebut, terdapat banyak nilai dan sikap yang perlu dikaji lebih dalam dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya, termasuk peninggalan dari masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam, yang meliputi berbagai aspek seperti bangunan bersejarah, tokoh-tokoh penting, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai ini dapat dijadikan teladan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar.

Materi mengenai keberagaman budaya di Indonesia sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Materi ini tidak hanya mencakup aspek budaya seperti adat istiadat, pakaian tradisional, makanan khas,

dan bahasa, tetapi juga memperkenalkan siswa pada berbagai bentuk seni dan warisan budaya yang ada di Indonesia. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengenali berbagai ragam budaya yang terdapat di setiap daerah, mulai dari seni rupa, musik, tari, hingga arsitektur bangunan yang memiliki nilai sejarah tinggi. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa mengenai keberagaman budaya yang membentuk identitas bangsa Indonesia.

Lebih jauh lagi, materi ini juga mengajarkan pentingnya sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan budaya. Siswa diajak untuk mengembangkan pemahaman bahwa keberagaman budaya adalah aset yang harus dilestarikan dan dirayakan sebagai bagian dari kekayaan bangsa. Dalam konteks ini, keberagaman budaya Indonesia bukan hanya menjadi topik yang menarik, tetapi juga menjadi dasar untuk penanaman karakter positif seperti toleransi, solidaritas, dan kebersamaan. Dengan memperkenalkan keberagaman budaya secara komprehensif, siswa diharapkan dapat lebih memahami peran budaya dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam interaksi sosial mereka.

2.1.5. Hubungan Penggunaan Permainan *Bingo* dengan Pemahaman Multikultural

Penerapan permainan *bingo* di dalam kelas dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan, tetapi juga dilatih untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam memilih jawaban yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Selain itu, permainan *bingo* dapat membantu memperkuat daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan pengambilan keputusan

siswa, karena mereka perlu fokus dan memproses informasi secara aktif selama permainan berlangsung. Dengan mengintegrasikan permainan ini dalam pembelajaran, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan sosialnya melalui interaksi dengan teman-teman sekelas. Secara keseluruhan, permainan *bingo* menawarkan cara yang efektif dan menarik untuk merangsang perkembangan kognitif siswa dalam suasana yang lebih dinamis dan interaktif (Sirait & Handayani, 2019).

Pemahaman multikultural adalah pendekatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menghargai, menghormati, dan memahami keragaman budaya, etnis, agama, bahasa, serta latar belakang sosial di lingkungan pendidikan. Pendekatan ini menyadari bahwa masyarakat kita merupakan masyarakat yang multikultural, di mana individu dengan beragam latar belakang hidup bersama. Dalam pemahaman multikultural, sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam diskusi dan dialog terbuka terkait isu-isu keragaman budaya. Diskusi ini mencakup pemahaman dan penghargaan terhadap perbedaan budaya, kesadaran akan stereotip yang ada, serta pemberdayaan siswa untuk berbagi pengalaman pribadi mereka. Melalui hal ini, siswa dapat memperluas wawasan mereka, mengembangkan empati terhadap pandangan orang lain, dan meningkatkan keterampilan komunikasi antar budaya (Saripudin dkk., 2023).

Pemahaman multikultural dapat dipahami sebagai sebuah kebijakan sosial yang berlandaskan pada prinsip-prinsip penghargaan terhadap keberagaman budaya dan saling menghormati antar kelompok budaya dalam masyarakat. Pemahaman ini juga mencakup sikap untuk melihat keunikan setiap individu tanpa membedakan

ras, budaya, jenis kelamin, kondisi fisik, atau status ekonomi. Dalam konteks pendidikan, penting untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mencakup nilai-nilai multikulturalisme, sehingga peserta didik dapat mengakui, menghormati, dan memahami keragaman kelompok sosial yang ada di sekitarnya (Sipuan dkk., 2022).

Penerapan permainan *bingo* dalam kelas dapat diintegrasikan dengan pemahaman multikultural sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya dan nilai-nilai sosial. Dalam konteks ini, permainan *bingo* bukan hanya sekadar alat untuk mengasah kemampuan kognitif siswa, tetapi juga bisa dimodifikasi untuk memperkenalkan topik-topik multikulturalisme, seperti keragaman budaya, bahasa, dan latar belakang sosial. Misalnya, setiap kotak dalam permainan *bingo* dapat berisi pertanyaan atau informasi terkait dengan berbagai kelompok budaya atau tradisi yang berbeda. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui permainan yang menyenangkan, tetapi juga memperoleh pengetahuan tentang keberagaman yang ada di sekitar mereka.

Melalui interaksi dan diskusi yang terjadi selama permainan *bingo*, siswa dapat belajar untuk menghargai perbedaan budaya dan memperkuat keterampilan sosial mereka, yang merupakan komponen penting dalam pemahaman multikultural. Diskusi tentang keragaman yang muncul dalam permainan dapat membantu siswa untuk mengembangkan empati terhadap sudut pandang orang lain, mengurangi stereotip, dan meningkatkan komunikasi antar budaya. Dengan demikian, permainan *bingo* dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan ruang belajar yang inklusif, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengakui,

menghormati, dan memahami keragaman kelompok sosial, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman pendidikan multikultural mereka.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Permainan *Bingo* terhadap Pemahaman Multikultural Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar” terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
1.	Deby Erdriani, Dewi Devita	2020	Penerapan Metode Pembelajaran Kuis <i>Bingo</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Ruang Vektor	Hasil dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa metode permainan <i>bingo</i> dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa nilai signifikansi untuk uji <i>Mann-Whitney</i> adalah 0,434, yang lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima. Namun, uji <i>Wilcoxon</i> menunjukkan nilai signifikansi 0,004, yang lebih kecil dari 0,005, sehingga H_A diterima, menunjukkan ada pengaruh metode permainan <i>bingo</i> terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu, penggunaan permainan <i>bingo</i> membuat mahasiswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran,

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
				serta terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
	<p>Kesimpulan: Menggunakan strategi permainan permainan <i>bingo</i>, sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan <i>bingo</i> dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah ruang vector. Subjek yang digunakan pada penelitian ini mahasiswa. Penelitian yang akan dilakukan meneliti pengaruh permainan <i>bingo</i> terhadap pemahaman multikultural, sedangkan penelitian ini meneliti pengaruh permainan <i>bingo</i> terhadap hasil belajar secara umum.</p>			
2.	Renata, Herinto Sidik Iriansyah, Alam S. Barkah	2021	Pengembangan Media Permainan <i>Bingo</i> pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berupa permainan <i>bingo</i> untuk materi keberagaman sosial budaya masyarakat dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,64 dan dari ahli materi 4,5, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan rata-rata skor 4,7, yang juga dikategorikan sangat baik. Setelah menggunakan permainan <i>bingo</i> , keadaan siswa menunjukkan antusiasme yang cukup

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
				tinggi dalam melakukan permainan tersebut.
	<p>Kesimpulan: Menggunakan permainan <i>bingo</i> sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya atau keragaman budaya, dan berfokus pada siswa di tingkat sekolah dasar, meskipun penelitian yang ada lebih spesifik pada kelas V. Penelitian ini berfokus pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan dan menguji media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif yang lebih menekankan pada pengaruh penggunaan permainan tersebut terhadap pemahaman siswa.</p>			
3.	Nursamsinah, Intan Dwi Hastuti, Syafruddin Muhdar, Nanang Rahman, Sukron Fujiaturrahman	2023	Pengaruh Metode Permainan <i>Bingo</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan <i>Bingo</i> dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Rata-rata <i>pretest</i> kelompok eksperimen adalah 40.50, dan setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan <i>Bingo</i> , nilai rata-rata <i>posttest</i> kelompok eksperimen meningkat menjadi 89.50. Sementara itu, rata-rata <i>pretest</i> kelompok kontrol adalah 44.80, dan nilai rata-rata <i>posttest</i> kelompok kontrol meningkat menjadi 67.20. Hasil tes kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 49%, sedangkan kelompok

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
				kontrol mengalami peningkatan sebesar 23%.
<p>Kesimpulan: Menggunakan metode eksperimen untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil belajar siswa, dan menggunakan metode permainan (<i>Bingo</i>) sebagai perlakuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, meskipun fokus materi yang diajarkan berbeda. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada keragaman budaya. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar matematika sebagai variabel terikat.</p>				

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

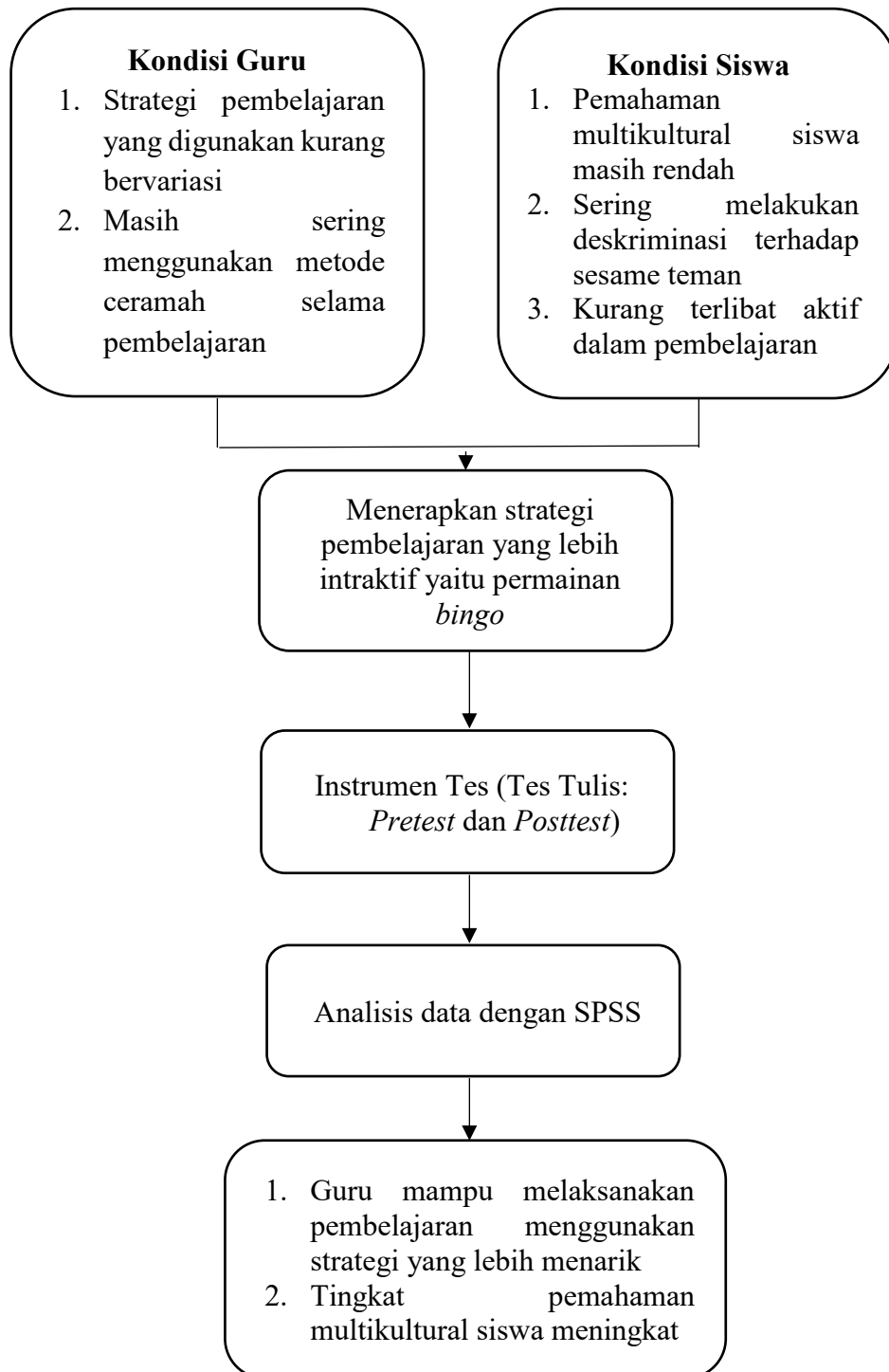
2.3. Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah, meskipun teknologi seperti PPT sudah digunakan dalam pembelajaran, antusiasme siswa masih rendah karena kurangnya interaksi aktif dalam proses belajar. Di SD Negeri 1 Salamrejo dan SD 2 Kerjo, masalah diskriminasi fisik antar siswa mengindikasikan kurangnya pemahaman tentang pentingnya toleransi dan saling menghargai perbedaan. Di SD 1 Sumberingin, meskipun ceramah dan permainan sederhana digunakan, kurangnya keterlibatan siswa membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, dan diskriminasi terkait warna kulit masih terjadi. Di SD 2 Sumberingin, meskipun terdapat diskriminasi yang jarang terjadi, kebijakan sanksi membantu menjaga keharmonisan dan mengembangkan sikap saling menghargai di kalangan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu melalui permainan *bingo*. Strategi permainan *bingo* adalah jenis permainan yang menarik dan melibatkan anak untuk berperan aktif selama permainan (Winaya & Kurniati, 2020). Minat belajar dan motivasi yang ada

dalam diri peserta didik akan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka melalui permainan *bingo* ini (Masrohah dkk., 2019). Kesimpulannya, permainan *bingo* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa ketika guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi yang lebih menarik, seperti menggunakan permainan atau pendekatan yang aktif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, dengan penerapan strategi yang inklusif, pemahaman siswa terhadap konsep multikultural juga meningkat, karena mereka lebih terbuka dan mampu menghargai perbedaan dalam lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang biasanya berbentuk pertanyaan (Sugiyono, 2019). Disebut sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan kata lain, hipotesis dapat dipandang sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah, yang belum diuji secara empirik.

Dalam suatu penelitian, bisa saja terdapat hipotesis penelitian tanpa hipotesis statistik. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan pada seluruh populasi, mungkin akan ada hipotesis penelitian, namun tidak ada hipotesis statistik. Perlu diingat bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dan hipotesis yang akan diuji disebut sebagai hipotesis kerja. Sebaliknya, hipotesis nol (nihil) merupakan kebalikan dari hipotesis kerja, yang dirumuskan karena teori yang digunakan masih diragukan kebenarannya.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi $T\text{-test} \geq 0.005$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika signifikansi $T\text{-test} \leq 0.005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Keterangan :

H_0 : Apabila $T_{hitung} \geq T_{tabel}$, maka dapat dinyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi strategi pembelajaran permainan *bingo* tidak berpengaruh terhadap pemahaman multikultural siswa.

H_a : Apabila $T_{hitung} \leq T_{tabel}$, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi strategi pembelajaran permainan *bingo* berpengaruh terhadap pemahaman

multikultural siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Metode penelitian dapat dipahami sebagai suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang sah, dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan tertentu. Hal ini bertujuan agar pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memahami, menyelesaikan, dan memprediksi masalah yang ada dalam dunia pendidikan. Penelitian itu sendiri merujuk pada langkah-langkah atau prosedur yang dilaksanakan dalam proses penelitian (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, untuk mencapai tujuan penelitian, diperlukan penggunaan metode penelitian yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *bingo* terhadap pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar.

Peneliti memilih metode kuantitatif karena dinilai tepat untuk membuktikan atau mengonfirmasi data penelitian yang berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif biasanya digunakan dalam penelitian inferensial hipotesis, di mana hasil uji statistik dapat menunjukkan signifikansi hubungan yang dicari, dan arah hubungan tersebut bergantung pada hipotesis dan hasil uji statistik, bukan pada logika ilmiah (Priadana & Sunarsi, 2021). Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan antar variabel secara objektif dan sistematis, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih

dipercaya dan memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena yang sedang diteliti.

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* berupa jenis *non-equivalent kontrol group design*, di mana penelitian dilakukan dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B). Desain ini dipilih karena dalam konteks kelas sekolah dasar tidak memungkinkan melakukan randomisasi kelas. Kedua kelompok tersebut diberi *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok A yang mendapatkan perlakuan tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kemungkinan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel dengan cara memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Jenis instrumen yang sesuai dengan penelitian ini adalah observasi dan tes (*pretest-posttest*) pada *kontrol group design* yang dimana dalam desain ini efek suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan di uji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

$$\frac{O_1 \quad X \quad O_2}{O_3 \quad X \quad O_4}$$

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

O₁ : Kelompok eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan

O₂ : Kelompok eksperimen sesudah dilakukan diperlakukan

O₃ : Kelompok kontrol

O₄ : Kelompok kontrol

X : Perlakuan

Dalam penelitian ini, digunakan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok tersebut akan diberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan melalui penerapan permainan *bingo*, sementara kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran secara konvensional. Adapun rancangan penelitian ini dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain *Non Equivalent Kontrol Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
A	O ₁	Menggunakan permainan <i>bingo</i>	O ₂
B	O ₃	Tanpa menggunakan permainan <i>bingo</i>	O ₄

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yang disusun secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan dari penelitian.

3.2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti. Tahap persiapan yang dilakukan sebagai berikut :

- 1) Penentuan atau pemilihan populasi dan sampel.
- 2) Meminta surat izin untuk melakukan observasi di sekolah yang dipilih.
- 3) Melakukan observasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah.

- 4) Menentukan judul penelitian berdasarkan permasalahan yang ditemukan.
- 5) Konsultasi judul penelitian dengan dosen pembimbing.
- 6) Menuliskan proposal penelitian
- 7) Mengembangkan instrumen penelitian.
- 8) Konsultasi instrumen dengan dosen pembimbing.
- 9) Memvalidasi instrumen penelitian.

3.2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap di mana peneliti menggali atau memperoleh informasi secara mendalam dari pihak-pihak yang terkait. Tahap pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mengimplementasikan strategi pembelajaran permainan *bingo* pada kelompok eksperimen.
- 2) Mengimplementasikan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.
- 3) Memberikan instrumen penelitian pemahaman multikultural siswa.

3.2.3. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, peneliti akan melakukan langkah-langkah berikut:

- 1) Menganalisis data penelitian.
- 2) Menarik kesimpulan.
- 3) Menuliskan laporan hasil penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak di gunakan dalam penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi penelitian yang didasarkan pada objek penelitian merupakan suatu atribut, data yang memiliki karakteristik tertentu dan variasi tertentu yang telah ditetapkan peneliti sehingga mudah untuk dikumpulkan (Riyanto & Hatmawan, 2020). Populasi bukan sekadar jumlah dari objek atau subjek yang dipelajari, melainkan mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Hal ini berarti, populasi dalam penelitian mencakup keseluruhan elemen yang relevan dengan fokus penelitian, baik berupa individu, kelompok, objek, maupun fenomena yang ingin dipelajari untuk memahami berbagai aspek yang terkait dengan topik tersebut. Berdasarkan observasi dapat diketahui jumlah populasi seperti di Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Data Populasi

No.	Nama Sekolah
1	SD Negeri 1 Buluagung
2	SD Negeri 1 Jati
3	SD Negeri 1 Jatiprahu
4	SD Negeri 1 Karang
5	SD Negeri 1 Kedungsigit
6	SD Negeri 1 Kerjo
7	SD Negeri 1 Ngentrong
8	SD Negeri 1 Salamrejo
9	SD Negeri 1 Sukowetan
10	SD Negeri 1 Sumberingin

No.	Nama Sekolah
11	SD Negeri 2 Buluagung
12	SD Negeri 2 Jati
13	SD Negeri 2 Jatiprahu
14	SD Negeri 2 Karang
15	SD Negeri 2 Kedungsigit
16	SD Negeri 2 Kerjo
17	SD Negeri 2 Ngentrong
18	SD Negeri 2 Salamrejo
19	SD Negeri 2 Sukowetan
20	SD Negeri 2 Sumberingin
21	SD Negeri 3 Jatiprahu
22	SD Negeri 3 Karang
23	SD Negeri 3 Kedungsigit
24	SD Negeri Kayen
25	SD Negeri Sumber
26	SD Negeri Creative

Sumber: <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd/3/051707>, 2024

Berdasarkan tabel 3.2 Populasi yang di ambil oleh peneliti adalah siswa kelas IV diseluruh Kecamatan Karang.

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang telah ditentukan oleh peneliti, dengan karakteristik dan kualitas yang telah dirancang untuk tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel ini mewakili sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu. Jenis sampling pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Jenis *purposive sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan ciri atau latar belakang tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Riyanto & Hatmawan, 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *bingo* terhadap pemahaman multikultural siswa pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, pemilihan indikator dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

- 1) Kesiediaan guru sekolah dasar.
- 2) Kemiripan karakteristik siswa antar sekolah.
- 3) Kesetaraan kurikulum.

Tabel 3.3 Data Sampel Penelitian

Jenis Kelas	SD	Sampel	Teknik
Kelas Eksperimen	SDN 2 Kerjo	12 siswa	<i>Purposive Sampling</i>
	SDN 2 Sumberingin	16 siswa	
Kelas Kontrol	SDN 1 Salamrejo	12 siswa	
	SDN 1 Sumberingin	13 siswa	
Jumlah		53 siswa	

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 3.3, dapat diketahui bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dari SDN 2 Kerjo, SDN 2 Sumberingin, SDN 1 Salamrejo, dan SDN 1 Sumberingin. Sehingga total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 53 siswa.

3.4. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang diinginkan, yang kemudian akan digunakan untuk menarik kesimpulan. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen (Y) adalah pemahaman multikultural, sementara variabel independen (X), yang berupa perlakuan, adalah strategi pembelajaran permainan *bingo*. Variabel terikat dan variabel bebas ditunjukkan pada Tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Variabel Penelitian

No	Variabel	Indikator	Jenis Instrumen
1	Variabel Terikat (Y) Pemahaman Multikultural	Peningkatan pemahaman multikultural berdasarkan indikator: 1) Kesadaran multikultural 2) Pemahaman budaya sendiri dan orang lain 3) Keterampilan budaya	Tes
2	Variabel Bebas (X) Strategi Pembelajaran Permainan <i>Bingo</i>	Penggunaan Strategi Pembelajaran Permainan <i>Bingo</i>	Lembar Observasi

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

3.5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini melalui wawancara, tes, dan observasi.

1) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data (Trivaika & Senubekti, 2022). Teknik ini memungkinkan pengumpul data untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan jelas, serta memberikan kesempatan untuk menggali jawaban lebih lanjut berdasarkan respon yang diberikan oleh narasumber. Wawancara dilakukan peneliti kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut

2) Tes

Tes dapat diartikan sebagai serangkaian pertanyaan atau tugas yang disusun untuk mendapatkan informasi tentang sifat atau kemampuan tertentu dalam bidang

pendidikan atau psikologi (Inanna dkk., 2021). Setiap pertanyaan atau tugas dalam tes tersebut memiliki jawaban atau aturan yang dianggap benar. Tes dapat memberikan gambaran tingkat intensitas perilaku seseorang baik dibandingkan dengan siswa lainnya maupun dibandingkan dengan tolok ukur tertentu.

3) Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019).

4) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar atau dokumendokumen untuk memperoleh data (Sugiyono, 2019). Dokumentasi merupakan teknik yang efektif untuk mendokumentasikan informasi yang relevan dalam proses penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menyimpan bukti visual atau tulisan yang dapat digunakan sebagai referensi dalam analisis data.

3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena baik dalam bidang alam maupun sosial (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, instrumen penelitian dapat disimpulkan sebagai alat yang digunakan

untuk mengukur dan mengumpulkan data. Beberapa contoh instrumen pengumpulan data antara lain angket, ceklis, pedoman wawancara, pedoman observasi, serta tes atau soal tes. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi. Berikut adalah penjelasan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

1) Lembar Tes

Jumlah soal tes yang diberikan kepada siswa sebanyak 25 pertanyaan. Soal-soal tersebut terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda dan 5 soal uraian. Jawaban yang salah untuk semua pertanyaan akan diberi skor 0. Pedoman penilaian untuk setiap pertanyaan adalah sebagai berikut: untuk soal pilihan ganda, penilaian dilakukan dengan rumus (jumlah skor yang diperoleh : skor maksimum) x 100. Kisi-kisi soal tes dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Kisi -Kisi Soal

Kompetensi	TP	Indikator Pemahaman Multikultural	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal
Siswa dapat memahami keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya	Dengan memahami keragaman budaya disekitar tempat tinggal, siswa dapat mengidentifikasi cara-cara menjaga kelestarian	Keterampilan budaya	1) Menghubungkan upaya menjaga kelestarian budaya dengan sikap toleransi antarbudaya.	C2	1,2,3
			2) Menganalisis tantangan yang dihadapi dalam	C2	4,5,6,7

Kompetensi	TP	Indikator Pemahaman Multikultural	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal
	budaya di lingkungan sekitar dengan benar		menjaga kelestarian budaya di lingkungan yang multikultural. 3) Menganalisis cara melibatkan masyarakat dalam menjaga kelestarian budaya di lingkungan multikultural.	C3	8
	Dengan memahami keragaman budaya disekitar tempat tinggal, siswa dapat memahami dan menyebutkan manfaat keberagaman budaya dalam kehidupan	Kesadaran multikultural	1) Menganalisis pengaruh keberagaman budaya dalam meningkatkan toleransi dan kerukunan antarwarga. 2) Menganalisis manfaat keberagaman budaya dalam	C2 C2	9,10 11,12,13

Kompetensi	TP	Indikator Pemahaman Multikultural	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal
	n sehari-hari dengan benar.		memperka ya kehidupan sosial di masyarak at. 3) Menilai pentingny a menjaga keberaga man budaya untuk menciptak an kehidupan yang lebih harmonis.	C3	14,15, 16,17
	Dengan memaha mi keragam an budaya disekitar tempat tinggal, siswa dapat mengena li dan menulisk an sikap yang tepat terhadap keberaga man budaya di lingkung an sekitar	Pemahaman budaya sendiri dan orang lain	1) Menganal isis sikap yang dapat membantu menjaga kerukunan dalam masyarak at yang beragam 2) Menganal isis contoh sikap yang tidak sesuai dalam menghada pi perbedaan budaya dan dampakny a.	C4 C2 C3	18,19, 20 21,22, 23 24,25

Kompetensi	TP	Indikator Pemahaman Multikultural	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal
	dengan benar.		3) Menilai sikap yang paling efektif dalam mendukung keberagaman budaya di lingkungan sekitar.		

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

2) Lembar Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran permainan *bingo*. Kisi-kisi lembar observasi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Subjek Penelitian	Aspek	Indikator
1	Siswa	Proses pembelajaran berlangsung menggunakan strategi permainan <i>bingo</i>	1) Keterlibatan siswa dalam permainan <i>bingo</i> 2) Pemahaman materi oleh siswa 3) Keaktifan dan inisiatif siswa dalam permainan

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

3.6. Uji Instrumen

3.6.1. Uji Validitas

Validitas merupakan kunci penting dalam menyusun penelitian yang efektif.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan

sebuah instrumen (Muin, 2023). Artinya suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Validitas merujuk pada sejauh mana instrumen atau alat ukur dapat mengukur konsep yang dimaksudkan dengan akurat (Riyanto & Hatmawan, 2020). Untuk mengetahui validitas bisa menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* yang menggunakan rumus statistik, yang direalisasikan dengan alat bantu komputer yaitu program SPSS 25 (*Statistical Package for the Sosial Sciences*).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N\Sigma X^2) - (\Sigma X^2)\} \{(N\Sigma Y^2) - (\Sigma Y^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Validitas butir soal

$N\Sigma XY$: Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya

ΣX : Skor soal yang dicapai tes

ΣY : Jumlah peserta tes

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Pada penelitian ini menggunakan SPSS 25 dalam pengujian validitas instrumen. Tes dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai signifikansi 0,05

3.6.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sebuah derajat pengulangan hasil dari sebuah instrumen untuk mendapatkan hasil yang sama dari waktu ke waktu (Muin, 2023).

Sebuah tes dapat dikatakan reliable jika instrumen yang di uji cobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau tidak jauh berbeda. Agar dapat mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *AlphaCronbach* yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25

$$\alpha_{Cr} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_j s_j^2}{st^2} \right)$$

Sumber : (Suraya dkk., 2021)

Keterangan:

α_{Cr} : *Alpha Cronbach*

k : Jumlah item

s_j^2 : Variansi skor item ke-j ; j = 1, 2,, k

st^2 : Variansi skor total

Dengan penilaian penilaian *Cronbach Alfa (Alpha cronbach's)* sebagai berikut.

Tabel 3.7 Interpretasi Cronbach Alfa

Koefisien	Interprestasi
<0.50	reliabilitas rendah
0.50 - 0.70	reliabilitas moderat
>0.70	reliabilitas mencukupi (<i>sufficient reliability</i>)
>0.80	reliabilitas kuat
>0.90	reliabilitas sempurna

Sumber : Suraya dkk., 2021

3.6.3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada suatu tingkat kemampuan atau bisa dikatakan untuk mengetahui sebuah soal

itu tergolong mudah atau sukar (Fatimah & Alfath, 2019). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sumber: (Fatimah & Alfath, 2019)

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Sedangkan kriteria yang digunakan adalah, makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria Indeks kesulitan soal ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interprestasi
<0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Cukup (Sedang)
> 0,70	Mudah

Sumber: Fatimah & Alfath, 2019

3.6.4. Uji Daya Beda Soal

Sebuah butir soal tes yang baik adalah butir soal yang mempunyai daya pembeda positif dan signifikan. Daya pembeda akan positif apabila jumlah siswa kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar lebih banyak dari pada jumlah siswa kelompok bawah. Daya pembeda yang signifikan dimaksudkan sebagai mempunyai indeks minimal +0,30.¹² (Azurah dkk., 2024).Rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda pada penelitian ini yaitu:

$$DB = \frac{\Sigma TB}{\Sigma T} - \frac{\Sigma RB}{\Sigma R}$$

Sumber: (Azurah dkk., 2024)

Keterangan:

ΣTB : Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

ΣT : Jumlah kelompok yang mempunyai kemampuan tinggi

ΣRB : Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

ΣR : Jumlah siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Dengan klasifikasi indeks daya beda soal sebagai berikut.

Tabel 3.9 Interpretasi Uji Daya Bada Soal

Indeks	Interprestasi
< 0	Rendah Sekali
0 – 0,20	Rendah
0,20 - 0,40	Sedang
0,40 – 0,70	Tinggi
0,70 – 1,00	Tinggi Sekali

Sumber: Azurah dkk., 2024

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan apakah data yang telah dikumpulkan memenuhi persyaratan yang diperlukan agar dapat dianalisis menggunakan teknik yang telah direncanakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas. Adapun syarat untuk melakukan uji t satu sampel adalah sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan sebuah asumsi yang menjadi prasyarat untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas sering digunakan untuk mengukur data yang memiliki skala interval, ordinal, maupun rasio. Dalam penelitian kuantitatif jika analisis menggunakan metode parametrik, salah satu syarat yang harus terpenuhi yaitu data terdistribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, karena data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, karena data berdistribusi normal (Fitri, Rahim, dkk., 2023). Penelitian ini menggunakan uji normalitas data *one sample kolmogorov sminorv test* dengan aplikasi hitung SPSS 25. Pemilihan uji normalitas *one sample kolmogorov sminorv test* karena ingin membandingkan dan melihat kesesuaian distribusi antara 2 data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas *data one sample kolmogorov sminorv test* memastikan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Semua karakteristik populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain. Dua di antaranya adalah mean dan varian (selain itu masih ada bentuk distribusi, median, modus, range, dll). Uji homogenitas menjadi prosedur uji statistik yang dapat memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel yang

berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama atau tidak. Sehingga, dapat diasumsikan bahwa homogenitas berarti kumpulan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama (Fitri, Rahim, dkk., 2023). Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *levene* dengan aplikasi hitung SPSS 25. Pemilihan uji homogenitas *levene* karena sampel dalam penelitian ini terkumpul 60 dari dua data yang berbeda yaitu data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria uji *levene* memastikan jika *based on mean* memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen.

3.7.2. Uji Hipotesis

Hasil dari penelitian yang telah melewati uji prasyarat selanjutnya dilanjutkan dengan uji hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran permainan *bingo* terhadap pemahaman multikultural siswa kelas IV. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sampel independen (*independent sample t-test*) yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS 25. Pemilihan uji t sampel independen ini didasarkan pada asumsi bahwa tidak ada hubungan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t sampel independen adalah suatu uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata dua kelompok yang tidak saling terkait (Riyanto & Hatmawan, 2020). Rumus uji t sampel independen adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata kelompok sampel pertama

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata kelompok sampel kedua

n_1 : Ukuran kelompok sampel pertama

n_2 : Ukuran kelompok sampel kedua

S_1 : Simpangan baku kelompok sampel pertama

S_2 : Simpangan baku kelompok sampel kedua

Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dengan uji t sampel independen menggunakan pendekatan dua arah (*two-tailed*) dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1) Nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.