

**PENGARUH MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS V SD NEGERI 068344 MEDAN
TUNTUNGAN TP 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE BINGO GAME-TYPE ACTIVE LEARNING MODEL
ON LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF 5TH GRADE
SCIENCES AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 068344
MEDAN TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Tiodora Meyen Tambun⁽¹⁾, Tina Sheba Cornelia⁽²⁾, Dedi Holden Simbolon⁽³⁾,
^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality
Penulis Korespondensi: selviheronikatarigan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo terhadap hasil belajar IPAS materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan di kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan tahun ajaran 2025/2026, (2) Hasil belajar siswa sesudah menggunakan model Active Learning tipe permainan Bingo terhadap hasil belajar IPAS materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan kelas V di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan tahun ajaran 2025/2026, (3) Apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. Penelitian ini dilaksanakan 9 Januari 2026 di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan yang berjumlah 21 siswa. Alat pengumpulan data berupa essay sebanyak 5 soal, analisis data yang digunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian sebagai berikut : (1) Hasil belajar IPAS siswa pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan sebelum menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun ajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata 53,42. (2) Hasil belajar IPAS siswa pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan sesudah menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun ajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata 78,47. (3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model Active Learning tipe permainan bingo terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci : Bingo, Hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) students' learning outcomes before using the Active Learning model of the Bingo game type on IPAS learning outcomes for the topic of social interaction and interaction with the environment in Grade V of SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year; (2) students' learning outcomes after using the Active Learning model of the Bingo game type on IPAS learning outcomes for the topic of social interaction and interaction with the environment in Grade V of SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year; and (3) whether there is a significant effect of the use of the Active Learning model of the Bingo game type on the IPAS learning outcomes of Grade V students at SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. This research was conducted on January 9, 2026, at SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year. The population of this study consisted of all Grade V students of SD Negeri 068344 Medan Tuntungan, totaling 21 students. The data collection instrument was an essay test consisting of five questions. The data analysis techniques used were the normality test and hypothesis testing. The results of the study show that: (1) the IPAS learning outcomes of students on the topic of social interaction and interaction with the environment before using the Active Learning model of the Bingo game type obtained an average score of 53.42; (2) the IPAS learning outcomes of students on the same topic after using the Active Learning model of the Bingo game type obtained an average score of 78.47; and (3) there is a significant effect of the use of the Active Learning model of the Bingo game type on the IPAS learning outcomes of Grade V students at SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Bingo Game, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia untuk mengembangkan minat, bakat, dan kepribadian yang dimilikinya. Pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, memiliki pandangan yang luas dan dapat berbagi beberapa hal yang dapat diandalkan untuk lingkungan sekitarnya. Pendidikan itu sebagai motivasi untuk lebih baik dalam berbagai aspek kehidupannya.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk merancang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Agustira, 2022).

Menurut pendapat hamalik, penggunaan media belajar membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi, memudahkan peningkatan pemahaman siswa, kemudian penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, penafsiran data dan pemadatan informasi (Agustira, 2022). Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan hal-hal seperti Pembelajaran terlalu monoton, membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan, Guru jarang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar, Hasil belajar siswa yang rendah, karena guru jarang menggunakan model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa sulit untuk memahami setiap pembelajaran.

Penyelesaian masalah diatas diperlukan suatu upaya untuk menyelesaikan masalah diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan belajar mengajar adalah Active Learning tipe permainan Bingo. Bingo adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti aturan, kartu Bingo, dan kartu pertanyaan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Buttner menyatakan bahwa Bingo adalah permainan tradisional yang disukai di ruang kelas. Dengan demikian Bingo berfungsi sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dalam menumbuhkan pembelajaran aktif. Membantu siswa dalam memahami betapa pentingnya kegiatan dan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan mereka. Permainan ini memfasilitasi pemahaman yang mudah dan cepat mengenai konsep angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nuraidah, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media Bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media permainan Bingo membuat siswa lebih berminat dalam pembelajaran dan pemahaman siswa meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa lebih tinggi dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP. Guru biasanya menyiapkan kartu berisi kata kunci, istilah, pertanyaan, penjelasan, pernyataan dan siswa diminta mencocokkannya dengan kata atau konsep yang ada di kartu mereka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen pra (Pre-Experimental research). Penelitian eksperimen dengan bentuk pre eksperimen mempunyai berbagai macam 23 24 design. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan One Group Pretest-

Posstest design sebagai design penelitian. Desain One Group Pretest-Posttest yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja, tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini, objek penelitian akan diberikan Pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan treatment atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan Posttest atau test akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat) sugiyono (dalam Nuryanti, 2020). Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti akan memberikan perlakuan sebanyak dua kali. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan penelitian yang telah dilaksanakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

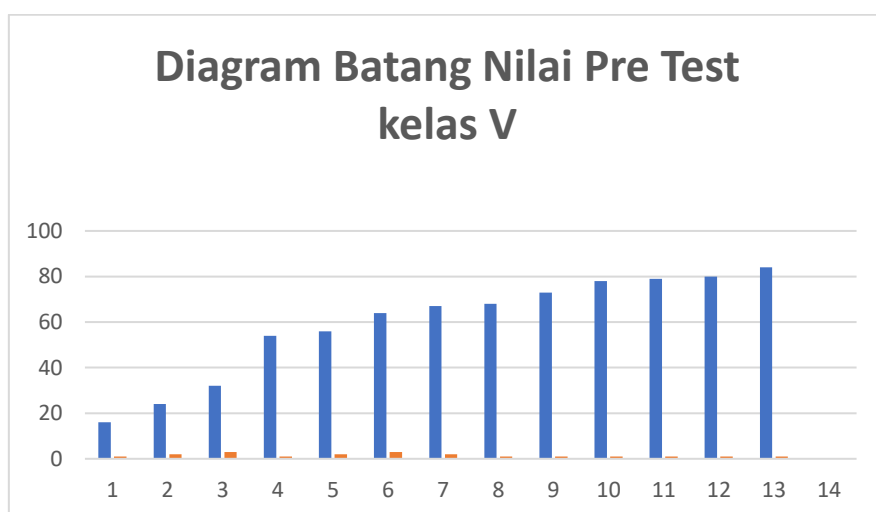
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dianalisis berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas satu kelas saja yang berjumlah 21 siswa.

1. Deskripsi Data Pretest

Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda peneliti terlebih dahulu memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas V. Data tersebut diperoleh dari data tertulis dengan jenis soal essay yang berjumlah 5 soal. Hasil pretest siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan berfungsi untuk mengetahui kemampuan siswa antar kelompok sampel.

Berikut hasil pretest yang digunakan dikelas V. nilai rata-rata 53,42 dengan standar deviasi 23,22 Untuk menyimpulkan data yang telah disusun dalam distribusi frekuensi relatif pada Tabel menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh siswa. Data tes awal kelas V pada Tabel digambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut

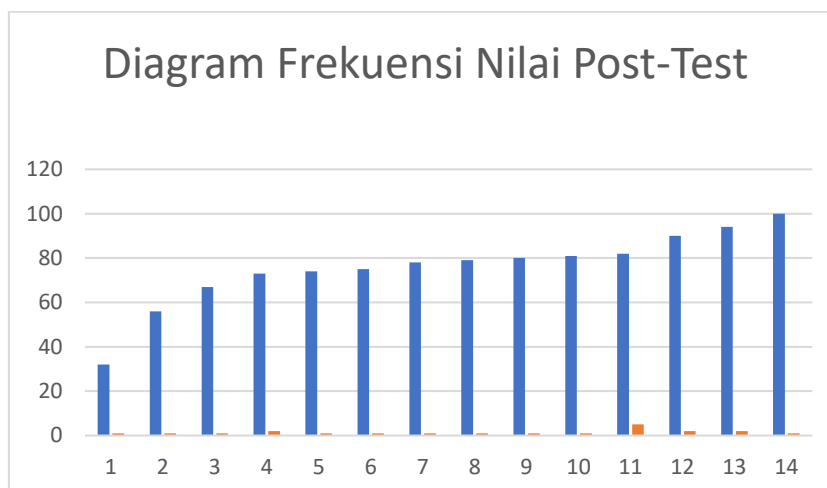


Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 8 terdapat 1 orang siswa, nilai 16 terdapat 1 orang siswa, 24 terdapat 2 orang siswa, 32 terdapat 3 orang siswa, 54 terdapat 1 orang siswa, 56 terdapat 2 orang siswa, 64 terdapat 3 orang siswa, nilai 67 terdapat 2 orang siswa, 68 terdapat 1 orang siswa, nilai 73 terdapat 1 orang siswa, nilai 78 terdapat 1 orang siswa, nilai 79 terdapat 1 orang siswa, nilai 80 terdapat 1 orang siswa, dan nilai 84 terdapat 1 orang siswa. Data pre test memberikan gambaran kemampuan siswa sebelum mendapatkan perlakuan.

2. Deskripsi Data Posttest

Hasil Posttest siswa Adalah hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dengan menerapkan model pembelajaran Active Learning tipe permainan Bingo dengan materi Interaksi sosial dan Interaksi dengan lingkungan. untuk mengetahui kemampuan akhir siswa kelas V peneliti memberi 5 soal essay. Hasil posttest siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

diperoleh nilai rata-rata 78,47 dengan standar deviasi 14,41 Untuk menyimpulkan data yang telah disusun dalam distribusi frekuensi relatif pada Tabel menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh siswa. Data tes kelas V pada Tabel digambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 32 terdapat 1 orang siswa, nilai 56 terdapat 1 orang siswa, nilai 67 terdapat 1 orang siswa, nilai 73 terdapat 2 orang siswa, nilai 74 terdapat 1 orang siswa, 75 terdapat 1 orang siswa, nilai 78 terdapat 1 orang siswa, nilai 79 terdapat 1 orang siswa. nilai 80 terdapat 1 orang siswa, nilai 81 terdapat 1 orang siswa, 82 terdapat 5 orang siswa, 90 terdapat 2 orang siswa, 94 terdapat 2 orang siswa, 100 terdapat 1 orang siswa. Dari diagram batang diatas memberikan gambaran kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah ada hasil belajar sudah berdistribusi normal, uji normalitas data hasil belajar pada soal pre test dihitung dengan uji *liliefors*.

A. Nilai Pre test

Hasil perhitungan uji normalitas pre test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pre test berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata α 0,05, untuk lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai pre test dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pre-test	0,155	0,190	Normal

Dari data hasil perhitungan yang diperoleh L_{hitung} dari harga paling besar selisih antara $F(z)$ - $S(z)$, yaitu sebesar 0,155. Dari daftar uji *liliefors* pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan

$N = 21$ maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,155 < 0,190$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

B. Nilai Post-test

Hasil perhitungan uji normalitas Post-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pre test berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha 0,05$, untuk lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai pre test dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Post-test	0.165	0,190	Normal

Dari data hasil perhitungan yang diperoleh L_{hitung} dari harga paling besar selisih antara $F(z)-S(z)$, yaitu sebesar 0,165. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan $N = 21$ maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,165 < 0,190$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji hipotesis gunanya untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan pada penggunaan model *active learning* tipe permainan bingo terhadap hasil belajar IPAS kelas V pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t (*paired sample t-test*) dan untuk mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

T-hitung	9.239
T-tabel	2.085
Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.	

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t-berpasangan menunjukkan nilai t- hitung sebesar 9.239 sedangkan nilai t-tabel sebesar 2.085 pada taraf signifikan 0,05 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga perlakuan yang diberikan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberi

soal pretest (sebelum perlakuan) sehingga diperoleh hasil nilai rata-rata 53,42 setelah itu peneliti memberi perlakuan terhadap kelas tersebut lalu memberikan tes akhir (Posttest) dan hasil rata-rata nilai posttest yaitu 78,47. Dari hasil posttest dapat dilihat ada peningkatan dari hasil belajar siswa. Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, dari uji normalitas Pretest diketahui bahwa $L_{hitung} = 0,155$ dan $L_{tabel} = 0,190$ dan uji normalitas posttest diketahui $L_{hitung} = 0,165$ dan $L_{tabel} = 0,190$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9.239 dengan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2.085$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$, diperoleh $9.239 > 2.085$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga ada Pengaruh penerapan model Active Learning tipe permainan Bingo terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang diajar sebelum menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan kelas V SD Negeri 068344 Tahun Ajaran 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 53,42
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan model Active Learning tipe permainan bingo pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan kelas V SD Negeri 068344 Tahun Ajaran 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 78,47.
3. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model Active Learning tipe permainan bingo pada materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan kelas V SD Negeri 068344

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72-80.

- Agustin, B. S. (2018). Penerapan strategi bingo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MI: Penelitian tindakan kelas di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 325- 331.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darman, R. A. (2020). Belajar dan pembelajaran. Guepedia.
- Dewi, Komang Anila, Ni Made Anggreni, and Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani. "PENGARUH MEDIA KARTU BINGO TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT EFEKTIF SISWA DI SD NEGERI 3 KESIMAN." *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan* 8.3 (2025) Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11, 1-17.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom.
- Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 146- 153.