

# Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng

## *The Application Of The Active Learning Model Of The Bingo Game Type To The Learning Activity Of Fith Grade Student At SDN 150 Lausa Regency Of Soppeng*

Drs. Latri, S. Pd., M. Pd.<sup>1\*</sup>, Dr. Andi Makkasau, M. Si.<sup>2</sup>, Syukur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Drs. Latri, S.Pd., M.Pd : [unmlatri214@gmail.com](mailto:unmlatri214@gmail.com)

\*Dr. Andi Makkasau, M. Si. : [Andi.makkasau@unm.ac.id](mailto:Andi.makkasau@unm.ac.id)

\*Syukur : [syukurardiansayah@gmail.com](mailto:syukurardiansayah@gmail.com)

### Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar Ips Pada Siswa Kelas V SDN Lausa Kabupaten Soppeng. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model active learning tipe permainan bingo pada siswa Kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng Kecamatan Marioriwawo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang ditujukan untuk mengajar ips guru dengan jumlah dua kali pertemuan dan berada pada kategori sedang dan dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model active learning tipe permainan bingo dengan hasil siklus pertama pertemuan pertama sebesar 75% dan pertemuan ke dua sebesar 80,8%, dalam pelaksanaan tindakan siklus pertama bagi siswa, dengan ketuntasan belajar yang diperoleh dalam siklus pertama pertemuan pertama yaitu 76,8%. Sedangkan pada siklus kedua, dalam pelaksanaan siklus kedua hampir seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM dan secara klasikal ketuntasan belajar yang diperoleh dalam siklus kedua ini yaitu 80,4% dan berada dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keaktifan belajar ips siswa kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng dengan penerapan metode debat mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** Keaktifan belajar siswa, Model active learning

### Abstract

Application of the Active Learning Model of Bingo Game Type to Social Studies Learning Activity of Class V Students of SDN 150 Lausa, Soppeng Regency. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education. Faculty of Education. Makassar State University. (guided by Mr. Latri and Mr. Andi Makkasau). The main problem in this study is how to apply the active learning model of bingo game type to the success of social studies learning in grade V students of SDN Lausa, Soppeng Regency. This study aims to improve student learning effectiveness by using an active learning model of bingo game type in Class V students of SDN 150 Lausa, Soppeng Regency, Marioriwawo District.

This type of research is class action research (PTK) which consists of two cycles where each cycle is carried out as many as two meetings. The research procedure includes planning, execution of actions, observation and reflection. The subjects in this study were 25 grade V students of SDN 150 Lausa, Soppeng Regency. The results showed that in the first cycle aimed at teaching social studies teachers with a number of two meetings and were in the medium category and it could be implied that teachers were good at carrying out learning by applying the active learning model of bingo game type with the results of the first cycle of the first meeting of 75% and the second meeting of 80.8%, in the implementation of the first cycle action for students, With the completeness of learning obtained in the first cycle of the first meeting, which is 76.8%. While in the second cycle, in the implementation of the second cycle almost all students obtained scores above KKM and classically the completeness of learning obtained in this second cycle was 80.4% and was in the medium category. Based on the results of the research mentioned above, it can be concluded that the increase in social studies learning activity of grade V students of SDN 150 Lausa, Soppeng Regency with the application of the debate method has increased.

**Keywords:** Student learning effectiveness, Active learning model

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pelajaran IPS di Sekolah Dasar dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis karena pembelajaran IPS memberikan pengetahuan sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran Semester I Tahun Ajaran 2021/2022 yang dilakukan pada tanggal bulan September 2022 di SDN 150 LAUSA, terlihat bahwa pembelajaran IPS lebih berpusat pada guru. Metode yang sering digunakan dalam pelajaran IPS adalah metode konvensional. Kegiatan siswa lebih banyak duduk di kursi, mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan soal latihan di buku paket atau LKPD secara mandiri. Sumber belajar yang digunakan adalah sumber buku dan kurang memanfaatkan sumber lain di sekitar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang duduk di barisan belakang sering membuat gaduh dengan berbicara dan bermain bersama teman sebangkunya. Ada juga siswa yang berkali-kali minta izin ke kamar mandi. Hal tersebut dilakukan karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran. Pendapat tersebut dibenarkan oleh siswa yang penulis mewawancarai yaitu FZ, MT, dan K yang mengatakan bahwa pelajaran IPS membuat mengantuk, sehingga siswa mengajak bermain teman yang lain ataupun sering pergi ke kamar mandi untuk mencuci muka. Bermain bersama teman dilakukan pada saat pembelajaran di kelas maupun di luar jam pelajaran. Pada saat jam istirahat beberapa siswa bermain *game* di *handphone* atau bermain di halaman sekolah. Siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS karena banyak berisi hafalan teks dalam buku pelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru terus menerus saat pembelajaran IPS. Siswa yang mengalami kesulitan tidak berani bertanya dan diam saja ataupun tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan siswa mudah lupa dengan penjelasan yang disampaikan. Kegiatan siswa juga kurang diarahkan dalam kegiatan kelompok, diskusi, maupun permainan, sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam belajar sehingga aktivitas

belajar siswa menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Rata-rata hasil belajar siswa Semester 1 Tahun Ajaran 2021/2022 adalah 72 dan terdapat 16 (64%) siswa yang memiliki nilai tidak mencapai KKM 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan cara untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa ada berbagai macam cara. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah menggunakan model *active learning*. Menurut (Rusman, 2018: 324) "pembelajaran aktif atau model *active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi". Model *active learning* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS karena model ini memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan demikian, pelajaran IPS dengan model *active learning* menjadi lebih menarik dan menumbuhkan perhatian siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Ada berbagai metode dalam model *active learning*, salah satunya adalah permainan *bingo*. Permainan *bingo* merupakan permainan yang memudahkan penyampaian materi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan (Zahrul F & Widya Y, 2015: 52) yang menyatakan bahwa "teknik permainan dapat menciptakan keaktifan siswa, mewujudkan pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi, mendorong siswa menyimak materi yang disampaikan guru, dan dapat meningkatkan hasil belajar". Permainan *bingo* akan mempermudah siswa untuk memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta kreatif (Rohmiati, D.P., 2016). Berdasarkan uraian di atas, metode permainan *bingo* memberikan manfaat bagi peningkatan aktivitas belajar IPS. Siswa dituntut untuk mencari jawaban sendiri dalam sebuah kelompok dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Menyadari akan kegunaan model *active learning* tipe permainan *bingo* dan melihat kenyataan bahwa model *active learning* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SDN 150 Lausa Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul “Penerapan Model *Active Learning* Tipe Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 150 Lausa”

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: B bagaimana penerapan model *active learning* tipe permainan bingo terhadap keaktifan belajar IPS pada siswa kelas V SDN 150 Lausa?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *active learning* tipe permainan bingo terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 150 Lausa.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini difokuskan pada dua hal, yakni manfaat teoretis dan praktis. Penelitian ini memiliki manfaat antara lain.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPS di kelas.
- b. Bagi guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Kajian Teori

#### 1. Kajian tentang Aktivitas Belajar Siswa

##### a. Pengertian Aktivitas

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sanjaya, 2016) yang menyatakan bahwa “dalam proses pembelajaran guru dan siswa perlu bekerja sama secara harmonis.” Guru berperan untuk membimbing

siswa dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya. Siswa merupakan subjek dalam pembelajaran yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Menurut (Ibrahim & Syaodih, 2015: 27) “agar siswa berperan sebagai subjek dalam pembelajaran, guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Potensi siswa dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Menurut (Hamalik, 2018: 170) “siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembangoleh karena itu, siswa memiliki potensi yang bisa dikembangkan melalui pembelajaran”.

Keterlibatan siswa melalui aktivitas memiliki banyak nilai dalam pembelajaran. (Rusman, 2018: 75) menyatakan bahwa terdapat 8 nilai aktivitas dalam pembelajaran sebagai berikut: Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.

- 1) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- 2) Memupuk kerja sama yang harmonis antar siswa.
- 3) Siswa belajar menurut minat dan kemampuan sendiri.
- 4) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- 5) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat serta hubungan antara orang tua dengan guru.
- 6) Pembelajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalitas.
- 7) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki nilai yang sangat besar. Aktivitas siswa dalam belajar memberikan sumbangan yang besar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Dengan demikian, guru hendaknya merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

##### b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu. Ada beberapa pengertian belajar yang

dikemukakan oleh ahli. Menurut (Syah, 2017: 68) belajar adalah “tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.” Menurut (Ibrahim & Syaodih, 2015) “belajar adalah serangkaian upaya untuk untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotor.”

Menurut (Trianto, 2015) kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dapat dikembangkan secara seimbang setelah melalui proses belajar. Oleh sebab itu, kegiatan siswa dalam belajar hendaknya dapat melibatkan siswa untuk melakukan sesuatu. Menurut (Djamarah, S.B., & Zain, 2015) “belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar karena aktivitas yang dilakukan siswa secara langsung akan lebih mudah untuk dipahami dan lebih diingat oleh siswa. Menurut (Suyono & Hariyanto, 2016: 14) “belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri sehingga keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar akan membuat hasil belajar menjadi lebih bermakna”. (Siregar & Nara, 2019: 107) menyatakan bahwa “belajar yang bermakna terjadi bila siswa atau anak didik berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya.”

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan, sikap, dan psikomotor melalui berbagai aktivitas dengan lingkungan sekitar. Belajar akan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan memecahkan permasalahan dengan caranya sendiri.

### c. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran hendaknya bukan hanya transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Menurut (Rusman, 2018) pembelajaran yang aktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dapat dirancang dengan mengaktifkan siswa dalam berbagai kegiatan secara langsung. Menurut (Uno & Nurdin, 2017) proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta

didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Menurut (Rusman, 2018) kegiatan siswa secara langsung dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang diamati secara langsung maupun tidak bisa diamati secara langsung. Kegiatan yang dapat diamati secara langsung dan yang tidak dapat diamati hendaknya dikembangkan dalam pembelajaran. (Sanjaya, 2016) menyatakan bahwa kegiatan siswa yang dapat diamati secara langsung dapat berbentuk diskusi kelompok, mengerjakan tugas, mengumpulkan data, dan sebagainya. Kegiatan yang tidak bisa diamati secara langsung berupa kegiatan mendengarkan dan menyimak.

Kegiatan siswa hendaknya menyangkut berbagai aspek dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Trianto, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis aktivitas siswa tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional. Oleh sebab itu, pembelajaran di SD hendaknya dirancang agar memfasilitasi siswa untuk belajar secara langsung baik secara individu maupun kelompok dalam materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional.

### d. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam belajar dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan, membuat suatu alat, dan sebagainya (Trianto, 2018). Menurut Diedrich (Sardiman, 2018: 101), aktivitas siswa dapat digolongkan sebagai berikut: kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), misalnya: membaca, memperhatikan gambar, melakukan percobaan, dan mengamati pekerjaan orang lain,

- 1) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), seperti menyatakan suatu fakta, merumuskan suatu tujuan, mengajukan pertanyaan, memberi

saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.

- 2) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan musik, dan mendengarkan radio.
- 3) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), misalnya menulis cerita atau laporan, mengisi angket, dan menyalin rangkuman.
- 4) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- 5) Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*), misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, dan menari.
- 6) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, melihat hubungan, dan membuat keputusan.
- 7) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

(Usman & Setiawati, 2016: 22) juga menjabarkan bahwa jenis aktivitas belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Aktivitas visual (*visual activities*), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti bercerita, membaca puisi, melakukan tanya jawab, dan menyanyi.
- 3) Aktivitas mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan ceramah atau penjelasan guru.
- 4) Aktivitas gerak (*motor activities*), seperti senam pagi, atletik, tari, dan melukis.
- 5) Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti mengarang, membuat makalah, membuat laporan, dan menulis surat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa yang bersifat fisik maupun mental dalam pembelajaran. Aktivitas fisik dapat dilihat secara langsung, sementara aktivitas mental tidak dapat dilihat secara langsung. Aktivitas tersebut dapat dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Jika macam-macam aktivitas tersebut dapat terwujud dalam pembelajaran di kelas, maka kegiatan

pembelajaran lebih bervariasi dan kualitas pembelajaran akan meningkat. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk lebih kreatif merancang pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang menarik.

#### e. Indikator Aktivitas Belajar

Menurut Diedrich (Sardiman, 2018: 101) indikator aktivitas belajar siswa yaitu:

- 1) Aspek visual yang terdiri dari a) membaca materi pelajaran sebelum guru menyampaikannya dan b) memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Aspek lisan yang terdiri dari a) aktif bertanya pada saat pembelajaran, b) mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok, c) menjawab pertanyaan dari guru, d) menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran, dan e) ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
- 3) Aspek menulis yang terdiri dari a) mencatat penjelasan materi dari guru, b) mengerjakan latihan dari guru, dan c) merangkum materi pembelajaran.
- 4) Aspek metrik yaitu berlomba menjawab pertanyaan di depan kelas.
- 5) Aspek emosional yang terdiri dari a) menunjukkan rasa semangat saat pelajaran dan b) menunjukkan rasa senang pada pembelajaran.

Kelima indikator aktivitas belajar di atas yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini.

## 2. Model Pembelajaran *Active Learning*

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut (Trianto, 2018: 52) "model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan". (Mutiah, 2015: 120) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah "suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak."

Menurut (Usman & Setiawati, 2016) pembelajaran dirancang untuk menciptakan interaksi siswa dalam pembelajaran. Interaksi

dapat dilakukan antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, dan siswa dengan sumber belajar lainnya. Untuk menciptakan interaksi dalam pembelajaran dibutuhkan seperangkat alat pembelajaran. Adanya model pembelajaran, segala hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dipersiapkan dengan baik. Menurut Joyce dan Weil (Rusman, 2018) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain."

Seluruh perangkat pembelajaran hendaknya dipersiapkan oleh guru sebagai perencana pembelajaran. Guru bertugas untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran (Uno & Nurdin, 2017). (Suyono & Hariyanto, 2016: 5) menyatakan bahwa "guru sendiri dituntut inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran agar terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah (*multiways and joyful learning*)."

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

#### **b. Pengertian Model Pembelajaran *Active Learning***

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran ada berbagai macam. (Trianto, 2018) menyatakan bahwa "dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kompetensi, dikembangkan pula model pembelajaran seperti *learning strategi* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, *quantum learning*, dan sebagainya".

Salah satu cara untuk mencapai kompetensi pembelajaran adalah melalui model *active*

*learning*. Menurut (Siregar & Nara, 2019: 106) "Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki." (Rusman, 2018: 324) mengatakan bahwa "pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas."

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa dalam pelajaran. Menurut (Hollingsworth & Lewis, 2014) menyatakan bahwa "pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami. Oleh sebab itu, model *active learning* dapat digunakan untuk meningkatkan aktifitas dan semangat siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pembelajaran aktif (*active learning*) yang melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami seperti *learning strategi* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, *quantum learning*, dan sebagainya.

#### **c. Pembelajaran *Active Learning* tipe Permainan *Bingo***

Ada banyak metode dalam model *active learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD. Menurut (Silberman, 2016) menyatakan bahwa terdapat beberapa tipe dalam model *active learning* yang mengajarkan informasi, keterampilan, dan sikap secara aktif dalam pembelajaran aktif, antara lain: 1) pengajaran dengan analogi, 2) tim pendengar, 3) pencatatan terarah, dan 4) permainan *bingo*. Semua tipe dalam model *active learning* dapat digunakan sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai.

(Bennett et al., 2015: 121) menyatakan bahwa "permainan menguatkan sikap positif terhadap pembelajaran sehingga membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri serta bertanggung

jawab pada keputusan mereka sendiri." Oleh sebab itu, permainan *bingo* merupakan cara yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohmiati, D.P., 2016) yang menyatakan bahwa dengan permainan *bingo* siswa akan lebih mudah memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta kreatif. Dengan demikian, permainan *bingo* dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Menurut (Silberman, 2016) "*bingo* merupakan permainan berupa tabel bernomor, ketika siswa dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. (Shafia et al., 2018: 72) menyatakan bahwa:

Permainan *bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan *bingo* dapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal. Dengan permainan *bingo* ini siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, merangsang kemampuan berpikir siswa dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* adalah permainan berupa tabel bernomor, ketika siswa dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, merangsang kemampuan berpikir siswa dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

#### d. Langkah-langkah Model *Active Learning* tipe Permainan *Bingo*

Langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe permainan *bingo* menurut (Silberman, 2016) sebagai berikut:

1) Buatlah penjelasan dengan 9 poin kunci.

- 2) Buatlah kartu *bingo* yang memuat poin-poin kunci tersebut pada kotak 3x3. Tempatkan poin yang berbeda di tiap kotak. Jika memiliki kurang dari 9 poin kunci, biarkan beberapa kotak kosong.
- 3) Buatlah kartu *bingo* tambahan dengan poin kunci yang sama, tetapi tempatkan poin-poin tersebut di kotak yang berbeda. Maka tidak akan ada kartu *bingo* yang serupa dalam hal lokasi poin-poinnya.
- 4) Bagikan kartu *bingo* kepada peserta. Berikan juga kepada peserta lembaran berisi sembilan stiker berbentuk bundaran berwarna. Instruksikan kepada peserta bahwa, saat penjelasan berlanjut dari satu poin ke poin yang lain, mereka harus meletakkan satu stiker mereka di kartu untuk setiap poin yang Anda diskusikan. (Catatan: kotak yang kosong tidak bisa diberi bundaran).
- 5) Saat peserta berhasil mendapatkan tiga bundaran secara vertikal, horizontal, atau diagonal dalam satu deretan, mereka teriak "*bingo*".
- 6) Selesaikan pelajaran. Biarkan peserta mendapatkan *bingo*.

(Hollingsworth & Lewis, 2014) menyatakan langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe permainan *bingo* yang digunakan sesuai dengan pendapat di atas, namun ada beberapa hal yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai suatu materi.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) Guru menyiapkan papan *bingo* yang memuat jawaban pada kolom 3x3.
- 4) Setiap kelompok mendapat lembaran stiker berbeda dan mendapat penjelasan tentang aturan permainan.
- 5) Guru mengajukan pertanyaan dan siswa berlomba untuk menjawabnya dengan cara menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*.
- 6) Ketika kelompok berhasil menempelkan 3 stiker secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal dalam satu deretan, maka mereka harus berteriak "*bingo*".
- 7) Kelompok yang menjadi pemenang adalah yang mendapatkan nilai terbanyak.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Active Learning* tipe Permainan *Bingo***

Menurut (Hamalik, 2018: 91) pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *bingo* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Siswa dapat mencari pengalamannya sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa dan dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa dapat belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuannya sendiri.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dilaksanakan secara realistis dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *bingo* menurut (Silberman, 2016: 28) menyatakan bahwa kekurangan model *active learning* tipe permainan *bingo* adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama karena jumlah siswa banyak dengan maju satu persatu.
- 2) Lebih bertumpu pada keberuntungan siswa dan cekatan siswa dalam menjawab.
- 3) Model *active learning* tipe permainan *bingo* menggunakan konsep permainan sehingga siswa cenderung tidak terkondisi.

**3. IPS di Sekolah Dasar**

**a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Hakikat IPS merupakan telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Menurut (Tusriyanto, 2016: 23) "IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial". Menurut (Somantri et al., 2015) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata

pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora IPS mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat.

(Trianto, 2018: 10) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya". (Saputra, 2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya menjadi orang yang cerdas dalam mengambil keputusan untuk hidup bermasyarakat.

**b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam pembelajaran IPS di sekolah. Mutakin (Alifia, 2017) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat



analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun masyarakat diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS menurut (Suharsimi et al., 2017) yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga Negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan social untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial.
- 5) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

### c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut (Nasution & Lubis, 2018) dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Pengembangan intelektual siswa: berorientasi pada pengembangan kemampuan berfikir, mengidentifikasi dan dapat memecahkan masalah.
- 2) Pengembangan pendidikan kemasyarakatan: berorientasi pada pengembangan diri siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam keluarga dan masyarakat.
- 3) Pengembangan siswa sebagai pribadi: berorientasi pada pengembangan pribadi siswa yaitu kemampuan berpikir dalam menetapkan sikap, nilai, moral, serta mengambil keputusan baik secara sendiri-

sendiri maupun bersama-sama dengan orang lain.

Menurut (Zamroni, 2018) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membantu siswa untuk belajar menghadapi kenyataan sosial, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk membantu memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini mengandung makna bahwa tujuan yang harus dicapai dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pengembangan kepribadian siswa secara keseluruhan berdasarkan apa yang dipandang baik oleh bangsa, masyarakat, dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial adalah menumbuhkan rasa peduli dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar. Siswa diharapkan mampu menggunakan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai landasan untuk memecahkan berbagai masalah yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, siswa akan tumbuh menjadi manusia yang peduli terhadap masyarakat dan lingkungan.

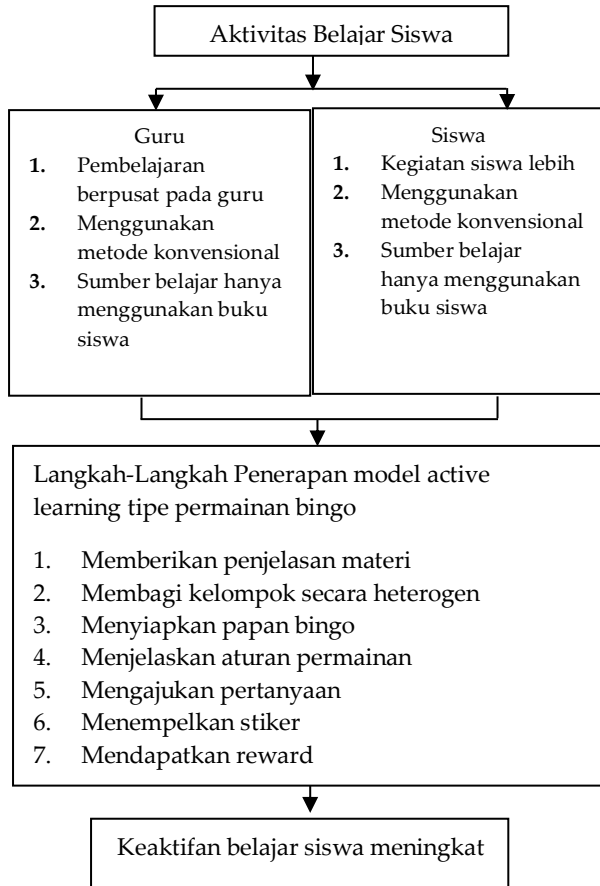
### 2.2. Kerangka Pikir

Aktivitas belajar siswa penting untuk ditingkatkan karena merupakan faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa kelas V SDN 150 LAUSA memiliki aktivitas belajar yang masih rendah. Siswa kurang merespon guru saat memberikan pertanyaan, siswa takut untuk bertanya atau berpendapat, dan kurangnya interaksi siswa dengan siswa lain berkaitan dengan pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru, sementara siswa cenderung pasif.

Siswa yang pasif perlu mendapatkan perhatian agar kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran yang bervariasi, menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu caranya adalah melalui model *active learning* tipe permainan *bingo*. Model *active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa di kelas.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih bervariasi, karena siswa akan berkompetisi secara berkelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, sehingga siswa dapat saling bekerja sama dengan siswa lain. Siswa dapat berdiskusi dengan

teman sekelompoknya, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar di kelas. Dengan demikian, diharapkan model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Bagan kerangka pikir akan diuraikan sebagai berikut:



### 2.3. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan dengan penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* pada siswa kelas V SDN 150 Lausa.”

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) menggunakan model Kemmis dan Taggart yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan siswa, interaksi antar siswa untuk dapat menjawab permasalahan. Menurut (Suharsimi et al., 2017) penelitian tindakan kelas sifatnya bukan menyangkut hal-hal statis, tetapi dinamis, yaitu adanya perubahan. Pemilihan jenis

penelitian tindakan kelas dengan alasan bahwa pembelajaran siswa kelas II masih perlu diperbaiki khususnya dalam kemandirian belajar dengan mengikuti empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) pengamatan dan (d) refleksi.

### 3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 150 Lausa dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. tahun ajaran 2022/2023.

### 3.3. Prosedur Penelitian

Menurut Arikunto (2014) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus. Adapun bagan untuk masing-masing tahapan penelitian sebagai berikut:

Gambar 1. Model Kemmis dan Taggart



(Wiriaatmadja, 2012: 66)

### 3.4. Instrumen Penelitian

#### a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran IPS menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Observasi dilakukan untuk memperoleh data aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* dan data aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

#### b. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* pada mata pelajaran IPS. Angket ini terdiri dari 38 butir pernyataan. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda √ sesuai kondisi yang dialaminya pada setiap pernyataan.

Indikator dalam kisi-kisi angket dijabarkan dari teori tentang aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich (Sardiman, 2018: 101). Indikator yang dikembangkan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang diambil di kelas penelitian. Data tersebut berupa gambar atau foto pada saat proses belajar yang dapat memberikan informasi data keberhasilan siswa dan dokumen yang menggambarkan situasi pembelajaran.

### 3.5. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis data kualitatif.

#### 1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah dengan menghitung skor maksimal dan skor minimal skala aktivitas belajar serta skor masing-masing subjek. Menurut (Azwar, 2015: 109) langkah-langkah dalam mengkategorikan aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Menentukan skor tertinggi

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} &= 4 \times \text{jumlah item} \\ &= 4 \times 32 \\ &= 128 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor terendah} &= 1 \times \text{jumlah item} \\ &= 1 \times 32 \\ &= 32 \end{aligned}$$

##### b. Menghitung mean (M)

$$\begin{aligned} M &= \frac{1}{2} \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} \times (128 + 32) \\ &= \frac{1}{2} \times (160) \\ &= 80 \end{aligned}$$

##### c. Menghitung standar deviasi (SD)

$$\begin{aligned} SD &= \frac{1}{6} \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} \times (128 - 32) \\ &= \frac{1}{6} \times 96 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, berikut ini adalah kategori skala aktivitas belajar.

Tabel 3.2 Rumusan Kategori Skala Aktivitas Belajar

Batas (interval)	Kategorisasi
(skor terendah) sampai dengan (M-1SD)-1	Rendah
(M-1SD) sampai dengan (M+1SD)-1	Sedang
(M+1SD) sampai dengan (skor tertinggi)	Tinggi

Keterangan:

M : Mean

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan tabel diatas pengkategorian tingkat skala dibagi menjadi 3, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah antara skor terendah sampai dengan (M-1SD)-1. Kategori sedang antara M-1SD sampai dengan (M+1SD)-1. Sementara kategori tinggi antara M+1SD sampai dengan skor tertinggi. Berikut ini batas kategori skor aktivitas belajar:

Tabel 3.3 Kategori Skala Aktivitas Belajar

Batas (interval)	Kategorisasi
32-63	Rendah
64-95	Sedang
96-128	Tinggi

#### 2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berdasarkan data hasil observasi pembelajaran. Observasi pembelajaran dilakukan selama proses tindakan berlangsung dan setelah proses tindakan berlangsung. Data kualitatif ini digunakan untuk mendukung data kuantitatif.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Kondisi Awal

Peneliti melaksanakan observasi di kelas V SDN 150 LAUSA untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa secara fisik maupun mental juga belum tercipta dengan baik. Kegiatan siswa lebih banyak berada di meja masing-masing dan jarang berkelompok. Beberapa siswa sering jalan-jalan mengelilingi kelas sambil mengganggu teman yang lain. Ketika ditegur oleh guru, siswa beralasan sedang meminjam alat tulis.

Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman dan tidak berani menyampaikannya kepada guru. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan dari guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Siswa mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi. Jika diberi

kesempatan untuk bertanya, siswa hanya diam dan guru melanjutkan penjelasan materi selanjutnya karena beranggapan bahwa semua siswa sudah paham. Ketika guru memberikan soal untuk dikerjakan, ada beberapa siswa yang terlihat bingung dan belum paham, namun mereka tidak mau bertanya kepada guru. Sebagian siswa yang tidak bisa mengerjakan soal, justru membuat gaduh dengan berbicara maupun mengganggu teman yang lain maka disusunlah rencana perbaikan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V SDN 150 LAUSA

## 2. Gambaran Model *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo* terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa

Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei sampai tanggal 06 Juni 2023 di kelas V SDN 150 LAUSA dengan 25 siswa sebanyak 2 siklus (masing-masing siklus terdiri dua pertemuan).

### a. Deskripsi Siklus 1

Sebelum pelaksanaan siklus 1, peneliti melakukan prosedur yang disesuaikan Penelitian Tindakan Kelas. Tidak lepas dari pengambilan data sebelum penelitian, pembuatan proposal, pengajuan instrumen, mempersiapkan teori pendukung, mempersiapkan buku penunjang dan lain-lain. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Peneliti memasuki tahap tindakan yang mengacu pada perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya. Pada siklus pertama berlangsung pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 menggunakan pengamatan observer saat berlangsung.

#### 1) Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator guru yang terlibat dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti sebagai perancang melibatkan observer sebagai pengamat. Penyusunan RPP telah disesuaikan dengan hasil pengamatan peneliti. Tidak hanya observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh hasil yang akurat.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti dan kolaborator guru yang terlibat, disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dengan model *active learning* tipe

permainan *bingo* berdasarkan pedoman penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada keaktifan belajar IPS siswa.

Peneliti melibatkan dosen pembimbing sebagai validator lembar observasi. Lembar yang disusun ini sebagai penilaian observer untuk mengamati model pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang berlangsung nantinya berfokus pada keaktifan belajar siswa yang telah disusun berdasarkan indikator yang telah tertera dalam lembar observasi.

Penyusunan instrumen pada siklus I berupa lembar observasi (pengamatan) yang ditujukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada pengambilan data, observer duduk dibelakang dengan mengamati siswa dan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran pada siklus I berlangsung dalam jangka waktu 2 x 35 menit yang terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun deskripsi langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ialah sebagai berikut:

##### a) Pertemuan 1 siklus I

Pada pelaksanaan pertemuan 1 dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap awal, guru melakukan apersepsi. Tahap ini peneliti juga menjelaskan kepada siswa mengenai model *active learning* tipe permainan *bingo* yang akan digunakan. Tahap inti, peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan melakukan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat dan menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran.

Pada langkah awal mengantar siswa masuk pembelajaran, guru membahas materi mengenai Proses masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Setelah guru memberikan garis-garis besar tentang materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo*. Kelompok mendapatkan

sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi pada peta konsep yang dibagikan. Siswa tidak berdiskusi dengan kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* saja.

Pada kegiatan inti, permainan *bingo* dimulai dengan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Pertanyaan ini terdiri dari 9 soal dan jawaban sudah tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang menjawab pertanyaan harus mengangkat bendera terlebih dahulu dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab. Kemudian salah satu anggota kelompok menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan *bingo*.

Pada permainan *bingo*, siswa yang bisa menjawab pertanyaan mendapat *reward* berupa replika bintang sebagai penghargaan dan jawaban yang benar mendapatkan nilai 10 bagi kelompoknya. Pada pertemuan ini masih ada beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan, sehingga guru mengoreksi jawaban tersebut.

Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, namun belum ada siswa yang berani menyimpulkan pembelajaran. Pada saat permainan, siswa lebih bekerja secara individual. Siswa yang tidak membawa bendera ikut berebut menjawab pertanyaan sehingga membuat kelas menjadi gaduh. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sering mendahului dalam mengangkat tangan sebelum guru selesai membacakan pertanyaan. Hal ini membuat siswa lain protes dan suasana kelas menjadi gaduh.

#### b) Pertemuan 2 Siklus I

Tindakan pada pertemuan kedua pada siklus I dilakukan pada hari Kamis 25 Mei 2023, tanggal Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan kedua sama seperti kegiatan pada pertemuan pertama. Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi. Sebagai aperepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" sekaligus memberi semangat kepada siswa. Pada pertemuan ini,

materi yang dibahas tentang perumusan dasar negara. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa "Siapa yang memberi nama istilah Pancasila sebagai dasar negara kita?" Beberapa siswa bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar dan yang lain hanya diam saja. Kemudian guru menjelaskan proses masuknya bangsa Eropa ke Indonesia.

Materi disampaikan melalui peta konsep yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa. Materi yang disampaikan berupa hal-hal penting dalam materi. Siswa tampak memperhatikan penjelasan guru sambil mencatatnya. Beberapa kali guru bertanya kepada siswa terkait materi yang sedang dibahas sekaligus sebagai stimulus agar siswa mau berpikir dan berani menjawab pertanyaan. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.

Kegiatan dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok dan masing-masing terdiri dari 5 siswa. Siswa berkumpul dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan permainan *bingo*. Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi bersama kelompoknya. Siswa tidak berdiskusi kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* maupun berbicara dengan teman lain.

Setelah papan *bingo* disiapkan, guru membacakan pertanyaan yang terdiri dari 9 soal. Kemudian, kelompok berlomba mengangkat bendera untuk menjawab dan guru menunjuk kepada satu kelompok. Setelah itu anggota kelompok maju untuk menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan *reward* dan nilai 10 bagi kelompoknya.

Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, namun belum ada siswa yang berani menyimpulkan pembelajaran.

### c. Observasi Siklus I

#### 1) Lembar Observasi Mengajar IPS Guru

Pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan guru dan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi proses masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Hasil observasi mengajar guru Siklus I terdiri dari dua pertemuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Penilaian Observasi Mengajar IPS Guru Siklus I

Penilaian Aktivitas Mengajar Guru	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Skor	Persentase	Jumlah Skor	Persentase
	39	75%	42	80,8%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 75% dan pertemuan 2 sebesar 80,8% yang sama-sama berada pada kategori sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan *active learning* tipe permainan *bingo*.

#### 2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar IPS Siswa

Pengambilan data dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan siswa dan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi proses masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Hasil observasi aktivitas belajar IPS siswa Siklus I terdiri dari dua pertemuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Penilaian Observasi Aktivitas Belajar IPS Siswa Siklus I

Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Skor	Persentase	Jumlah Skor	Persentase
	43	76,8%	45	80,4%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar IPS siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 76,8% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yakni 80,4% yang sama-sama

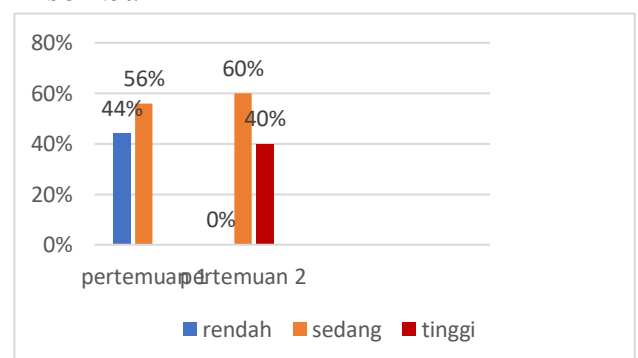
berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mulai aktif dan tertarik dengan pembelajaran dengan menerapkan *active learning* tipe permainan *bingo*.

#### 3) Hasil Aktivitas Belajar IPS Siswa

Hasil aktivitas belajar siswa dinilai berdasarkan angket aktivitas belajar IPS yang telah dibuat berdasar pada angket. Angket aktivitas belajar IPS yang digunakan terdapat 38 butir soal yang setiap butir soal diberikan bobot nilai masing. Adapun skala yang digunakan untuk memberikan bobot pada setiap butir soal dengan menggunakan skala Likert, yaitu 4, 3, 2, dan 1. Hasil aktivitas belajar tampak bahwa pada pertemuan 1 siklus I dari 25 siswa, pada pertemuan 1 tidak ada yang memiliki kategori aktivitas belajar IPS siswa sebanyak 11 siswa atau 44% aktivitas belajar IPS siswa berada pada kategori rendah, sebanyak 14 siswa atau 56% berada pada kategori sedang, dan tidak ada aktivitas belajar siswa yang berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada pertemuan 2, tidak ada aktivitas belajar siswa yang berada pada kategori rendah tetapi berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 15 siswa atau 60% dan pada kategori tinggi yaitu sebanyak 10 siswa atau 40%.

Berdasarkan hasil observasi, hasil angket aktivitas belajar IPS siswa telah menunjukkan adanya peningkatan. Siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius. Siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga dapat berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan *bingo* karena dapat bekerja secara kelompok dan berkompetisi dengan kelompok lain.

Persentase indikator minat belajar siklus I juga dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



#### d. Refleksi

Peningkatan skor aktivitas belajar pada siklus I dalam penelitian ini sudah baik, yaitu mencapai rata-rata 66,2% pada pertemuan 1 dan meningkat pada pertemuan sebesar 79,9%. Namun masih belum sesuai dengan target yaitu 80% dari jumlah siswa belum mencapai skor aktivitas belajar IPS tinggi dan peningkatan skor belum merata pada seluruh siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I terdapat beberapa permasalahan antara lain:

- 1) Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengganggu teman yang lain.
- 2) Siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok dan mencatat materi. Siswa mencatat materi setelah guru memberi instruksi untuk mencatatnya.
- 3) Kerjasama antar siswa dalam saat diskusi kelompok juga kurang berjalan dengan baik. Ada siswa yang mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa lain hanya diam.
- 4) Pada saat permainan *bingo* kelompok saling berebut dan berteriak untuk menjawab pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi gaduh.
- 5) Saat permainan *bingo* siswa laki-laki masih mendominasi dalam menjawab pertanyaan, sementara siswa perempuan hanya diam saja.
- 6) Ketika diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif dan beberapa siswa perempuan hanya diam saja.

Berdasarkan hasil angket aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa masih lebih banyak siswa yang memiliki kategori yang sedang dibanding sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus yang ke dua.

#### b. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus I hanya saja pelaksanaannya di dasarkan pada refleksi pada siklus I.

##### 1) Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator guru yang terlibat dalam

penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti sebagai perancang melibatkan observer sebagai pengamat. Penyusunan RPP telah disesuaikan dengan hasil pengamatan peneliti. Tidak hanya observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh hasil yang akurat.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti dan kolaborator guru yang terlibat, disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dengan model *active learning* tipe permainan *bingo* berdasarkan pedoman penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada keaktifan belajar IPS siswa.

Peneliti melibatkan dosen pembimbing sebagai validator lembar observasi. Lembar yang disusun ini sebagai penilaian observer untuk mengamati model pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang berlangsung nantinya berfokus pada keaktifan belajar siswa yang telah disusun berdasarkan indikator yang telah tertera dalam lembar observasi.

Penyusunan instrumen pada siklus I berupa lembar observasi (pengamatan) yang ditujukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada pengambilan data, observer duduk dibelakang dengan mengamati siswa dan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar.

##### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran pada siklus II berlangsung dalam jangka waktu 2 x 35 menit yang terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun deskripsi langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ialah sebagai berikut:

###### a) Pertemuan 1 siklus II

Pada pelaksanaan pertemuan 1 dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap awal, guru melakukan apersepsi. Tahap ini peneliti juga menjelaskan kepada siswa mengenai model *active learning* tipe permainan *bingo* yang akan digunakan. Tahap inti, peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan melakukan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat dan menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran.

Pada langkah awal mengantar siswa masuk pembelajaran, guru membahas materi mengenai

Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda. Setelah guru memberikan garis-garis besar tentang materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo* agar semua siswa terlibat dalam permainan. Guru memberikan motivasi kepada semua siswa untuk aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya sehingga tidak hanya siswa perempuan yang aktif dalam kelompoknya. Guru juga menjelaskan kepada siswa untuk tidak berebut dan berteriak pada saat menjawab pertanyaan agar kelas tidak menjadi gaduh.

Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi pada peta konsep yang dibagikan. Siswa tidak berdiskusi dengan kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* saja.

Pada kegiatan inti, permainan *bingo* dimulai dengan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Pertanyaan ini terdiri dari 9 soal dan jawaban sudah tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang menjawab pertanyaan harus mengangkat bendera terlebih dahulu dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab. Kemudian salah satu anggota kelompok menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan *bingo*.

Pada permainan *bingo*, siswa yang bisa menjawab pertanyaan mendapat *reward* berupa replika bintang sebagai penghargaan dan jawaban yang benar mendapatkan nilai 10 bagi kelompoknya. Pada pertemuan ini masih ada beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan, sehingga guru mengoreksi jawaban tersebut.

Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa juga diminta untuk menyampaikan kesannya selama mengikuti pembelajaran.

#### b) Pertemuan 2 Siklus II

Tindakan pada pertemuan kedua pada siklus I dilakukan pada hari Kamis 25 Mei 2023, tanggal. Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan kedua sama seperti kegiatan pada pertemuan pertama. Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi. Sebagai

apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu "Halo-halo Bandung" sekaligus memberi semangat kepada siswa. Pada pertemuan ini, materi yang dibahas tentang perumusan dasar negara. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa "Siapa saja yang pernah menjajah Indonesia?" Beberapa siswa bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar dan yang lain hanya diam saja. Kemudian guru menjelaskan materi mengenai Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda.

Pada langkah awal mengantar siswa masuk pembelajaran, guru membahas materi mengenai Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda. Setelah guru memberikan garis-garis besar tentang materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo* agar semua siswa terlibat dalam permainan. Guru memberikan motivasi kepada semua siswa untuk aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya sehingga tidak hanya siswa perempuan yang aktif dalam kelompoknya. Guru juga menjelaskan kepada siswa untuk tidak berebut dan berteriak pada saat menjawab pertanyaan agar kelas tidak menjadi gaduh.

Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi pada peta konsep yang dibagikan. Siswa tidak berdiskusi dengan kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* saja.

Pada kegiatan inti, permainan *bingo* dimulai dengan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Pertanyaan ini terdiri dari 9 soal dan jawaban sudah tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang menjawab pertanyaan harus mengangkat bendera terlebih dahulu dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab. Kemudian salah satu anggota kelompok menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan *bingo*.

Pada permainan *bingo*, siswa yang bisa menjawab pertanyaan mendapat *reward* berupa replika bintang sebagai penghargaan dan jawaban yang benar mendapatkan nilai 10 bagi kelompoknya. Pada pertemuan ini masih ada



beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan, sehingga guru mengoreksi jawaban tersebut.

Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa juga diminta untuk menyampaikan kesannya selama mengikuti pembelajaran.

### 3. Observasi Siklus II

#### a) Lembar Observasi Mengajar IPS Guru

Pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan guru dan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda. Hasil observasi mengajar guru Siklus I terdiri dari dua pertemuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Penilaian Observasi Mengajar IPS Guru Siklus II

Penilaian Aktivitas Mengajar Guru	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Skor	Persentase	Jumlah Skor	Persentase
	43	82,7%	45	86,5%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil observasi aktivitas mengajar IPS guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 82,7% dan pertemuan 2 sebesar 86,5% yang sama-sama berada pada kategori sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan *active learning* tipe permainan *bingo*.

#### b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Pengambilan data dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan siswa dan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan *active learning* tipe permainan *bingo* pada materi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda. Hasil observasi aktivitas belajar siswa Siklus II terdiri dari dua pertemuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Penilaian Observasi Aktivitas Belajar IPS Siswa Siklus II

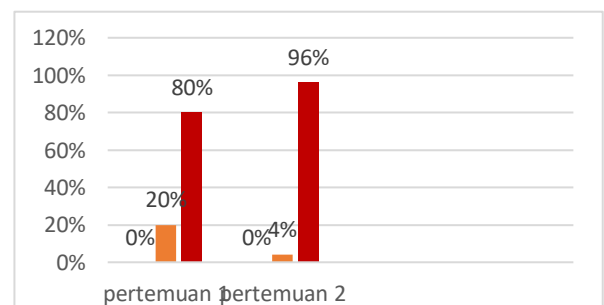
Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Skor	Persentase	Jumlah Skor	Persentase
	48	87,5%	50	89,3%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *observasi* aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 87,5% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yakni 89,3% yang sama-sama berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mulai aktif dan tertarik dengan pembelajaran dengan menerapkan *active learning* tipe permainan *bingo*.

#### c) Hasil Aktivitas Belajar IPS Siswa

Hasil aktivitas belajar IPS siswa dinilai berdasarkan angket aktivitas belajar IPS yang telah dibuat berdasar pada angket. Angket aktivitas belajar yang digunakan terdapat 38 butir soal yang setiap butir soal diberikan bobot nilai masing. Adapun skala yang digunakan untuk memberikan bobot pada setiap butir soal dengan menggunakan skala Likert, yaitu 4, 3, 2, dan 1. Hasil aktivitas belajar IPS Siklus II bahwa dari 25 siswa, pada pertemuan 1 dan 2 tidak ada kategori aktivitas belajar IPS siswa yang rendah. Pada pertemuan 1, sebanyak 5 atau 20% siswa yang memiliki aktivitas belajar sedang dan sebanyak 20 siswa atau 80% yang berada pada interval tinggi. Pada pertemuan 2 terdapat 1 siswa atau 4% yang berada yang berada pada interval sedang dan sebanyak 24 orang atau 96% yang berada pada kategori tinggi dalam aktivitas belajar. Berdasarkan hasil observasi, hasil angket aktivitas belajar IPS siswa siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2.

Persentase indikator minat belajar siklus II juga dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar Hasil Angket Aktivitas Belajar IPS Siklus II

#### d) Refleksi

Pelaksanaan siklus II terlihat bahwa siswa sangat semangat, merasa senang serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Hal ini sebagai hasil dari refleksi pada siklus I dan siklus II guru lebih mempersiapkan model pembelajaran serta semua yang diperlukan dalam pembelajaran secara matang. Semua siswa juga aktif berdiskusi dalam kelompoknya dan terlibat dalam permainan *bingo*. Kelas juga menjadi tertib selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal di atas dapat dikatakan bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* pada 25 siswa kelas V SDN 150 LAUSA telah berhasil pada siklus II sesuai dengan kriteria keberhasilan yakni pada pertemuan 1 sebesar 98,6% meningkat pada pertemuan 2 mencapai rata-rata skor aktivitas belajar yaitu 109,08% sesuai dengan target 80% skor minimal aktivitas belajar IPS siswa.

#### 4.2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas V SDN 150 LAUSA. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus. Kegiatan pada siklus I sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborasi guru yang terlibat dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti dan kolaborasi guru yang terlibat, disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* berdasarkan pedoman penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada aktivitas belajar IPS siswa. Pembelajaran yang berlangsung nantinya berfokus pada aktivitas belajar IPS siswa yang telah disusun berdasarkan indikator yang telah tertera dalam lembar observasi. Penyusunan instrumen pada siklus I berupa lembar observasi (pengamatan) yang ditujukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada pengambilan data, observer duduk dibelakang dengan mengamati

siswa dalam proses belajar-mengajar.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan I dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap awal, guru melakukan apersepsi. Tahap ini peneliti juga menjelaskan kepada siswa mengenai model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Tahap inti, peneliti melakukan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat dalam pembelajaran pada materi proses masuknya bangsa asing ke Indonesia.

Siswa kemudian dibagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing terdiri dari 5 siswa. Siswa berkumpul dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan permainan *bingo*. Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi bersama kelompoknya. Siswa tidak berdiskusi kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* maupun berbicara dengan teman lain.

Setelah papan *bingo* disiapkan, guru membacakan pertanyaan yang terdiri dari 9 soal. Kemudian, kelompok berlomba mengangkat bendera untuk menjawab dan guru menunjuk kepada satu kelompok. Setelah itu anggota kelompok maju untuk menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan *reward* dan nilai 10 bagi kelompoknya.

##### 3. Observasi

Pengambilan data pada observasi guru dilakukan oleh peneliti dibantu oleh observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan guru dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* pada siswa kelas V SDN 150 LAUSA. Sedangkan pengambilan data pada observasi siswa dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa indikator aktivitas belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dalam penelitian ini mengalami peningkatan dari pertemuan 1 sebesar 66,2% dengan kategori sedang menjadi 79,9% dengan kategori sedang pada pertemuan 2 namun, masih belum sesuai dengan target yaitu

80% dari jumlah siswa belum mencapai skor aktivitas belajar minimal dan peningkatan skor belum merata pada seluruh siswa sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus yang ke II.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil angket aktivitas belajar IPS siswa, guru peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus 1. Adapun hasil refleksi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a) Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengganggu teman yang lain.
- b) Siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok dan mencatat materi. Siswa mencatat materi setelah guru memberi instruksi untuk mencatatnya.
- c) Kerjasama antar siswa dalam saat diskusi kelompok juga kurang berjalan dengan baik. Ada siswa yang mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa lain hanya diam.
- d) Pada saat permainan *bingo* kelompok saling berebut dan berteriak untuk menjawab pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi gaduh.
- e) Saat permainan bingo siswa laki-laki masih mendominasi dalam menjawab pertanyaan, sementara siswa perempuan hanya diam saja.
- f) Ketika diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif dan beberapa siswa perempuan hanya diam saja.

Peneliti kemudian mencari solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Solusinya pun sesuai dengan refleksi pada siklus I yaitu:

- a) Peneliti lebih awal datang ke sekolah untuk mempersiapkan kesiapan alat-alat yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- b) Guru mengarahkan siswa agar fokus memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengganggu teman yang lain.
- c) Guru memberikan aturan dan sanksi yang lebih kepada siswa agar semua siswa aktif berdiskusi bersama teman kelompoknya.
- d) Guru memotivasi semua siswa agar terlibat dalam permainan bingo.
- e) Guru membimbing siswa pada saat permainan *bingo* kelompok agar tidak saling berebut dan tidak berteriak untuk menjawab pertanyaan, sehingga suasana kelas tidak menjadi gaduh. Guru juga memberikan motivasi kepada semua

siswa agar lebih berani dalam mengemukakan pendapatnya maupun memberikan pertanyaan kepada guru sehingga siklus II dapat meningkat. Analisis yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus I hanya saja pelaksanaannya di dasarkan pada refleksi pada siklus I. Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator guru yang terlibat dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti dan kolaborator guru yang terlibat, disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dengan menggunakan model model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* berdasarkan pedoman penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada aktivitas belajar siswa. Pembelajaran yang berlangsung nantinya berfokus pada aktivitas belajar siswa yang telah disusun berdasarkan indikator yang telah tertera dalam lembar observasi. Penyusunan instrumen pada siklus I berupa lembar observasi (pengamatan) yang ditujukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada pengambilan data, observer duduk dibelakang dengan mengamati siswa dalam proses belajar-mengajar.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan I dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap awal, guru melakukan apersepsi. Tahap ini peneliti juga menjelaskan kepada siswa mengenai model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Tahap inti, peneliti melakukan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat dalam pembelajaran pada materi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda.

Pada langkah awal mengantar siswa masuk pembelajaran, guru membahas materi mengenai Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda. Setelah guru memberikan garis-garis besar tentang materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya

dan memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo* agar semua siswa terlibat dalam permainan. Guru memberikan motivasi kepada semua siswa untuk aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya sehingga tidak hanya siswa perempuan yang aktif dalam kelompoknya. Guru juga menjelaskan kepada siswa untuk tidak berebut dan berteriak pada saat menjawab pertanyaan agar kelas tidak menjadi gaduh.

Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi pada peta konsep yang dibagikan. Siswa tidak berdiskusi dengan kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* saja.

Pada kegiatan inti, permainan *bingo* dimulai dengan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Pertanyaan ini terdiri dari 9 soal dan jawaban sudah tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang menjawab pertanyaan harus mengangkat bendera terlebih dahulu dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab. Kemudian salah satu anggota kelompok menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan *bingo*.

Pada permainan *bingo*, siswa yang bisa menjawab pertanyaan mendapat *reward* berupa replika bintang sebagai penghargaan dan jawaban yang benar mendapatkan nilai 10 bagi kelompoknya.

#### b. Observasi

Pengambilan data pada observasi guru dilakukan oleh peneliti dibantu oleh observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa kegiatan guru dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* pada siswa kelas V SDN 150 Lausa. Sedangkan Pengambilan data pada observasi siswa dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai observer yang diperoleh dari pengisian lembar observasi. Pada lembar tersebut, aspek yang diamati oleh observer berupa indikator aktivitas belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil observasi, hasil angket

aktivitas belajar IPS siswa siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2. Pada siklus II aktivitas belajar mengalami peningkatan pada pertemuan 1 sebesar 98,6% dengan kategori sedang meningkat pada pertemuan 2 sebesar 109,1% dengan kategori tinggi sehingga telah mencapai target 80% skor minimal aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, adanya peningkatan aktivitas belajar IPS siswa dari siklus I ke siklus II salah satu penyebabnya yaitu menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo*. Menurut Hamalik (2018, h.91) pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *bingo* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Siswa dapat mencari pengalamannya sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa.
3. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa dan dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa dapat belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuannya sendiri.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
6. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
7. Pembelajaran dilaksanakan secara realistis dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalisme.
8. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Sanjaya, (2016) yang menyatakan bahwa kegiatan siswa yang dapat diamati secara langsung dapat berbentuk diskusi kelompok, mengerjakan tugas, mengumpulkan data, dan sebagainya. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dengan berdiskusi kelompok,

menjawab pertanyaan dengan menggunakan permainan bingo sehingga melibatkan semua siswa sehingga aktivitas belajar siswa menjadi meningkat.

#### c. Refleksi

Hasil dari refleksi pada siklus I dan siklus II guru lebih mempersiapkan model pembelajaran serta semua yang diperlukan dalam pembelajaran secara matang. Semua siswa juga aktif berdiskusi dalam kelompoknya dan terlibat dalam permainan *bingo*. Kelas juga menjadi tertib selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa hasil aktivitas belajar IPS siswa kelas V SDN 150 Lausa dengan penerapan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan yakni 109,1% siswa memiliki kategori aktivitas belajar IPS yang tinggi.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil aktivitas belajar IPS siswa kelas V SDN 150 LAUSA pada siklus I pertemuan 1 dan 2 belum berhasil dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan dan dapat dikategorikan berhasil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 150 LAUSA

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, E. . (2017). *Pengembangan Media Buku Bergambar Pada Pembelajaran Ips Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas V Sdn Pesantren Mijen Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas Dan Validitas*. Ed.4 Cet.9. Pustaka Pelajar.
- Bennett, N., Wood, L., & Rogers, S. (2015). *Teaching Through Play, Teachers Thinking And Classroom Practice (Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Guru Dan Praktik Di Kelas)*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Pt. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hollingsworth, P., & Lewis, G. (2014). *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Di Kelas*. Indeks.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2015). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2015). *K T S P (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman Dan Pengembangan; Cetakan Ke-10*. Bumi Aksara.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Edisi 1, Cetakan 3*. Kencana Prenada Media Group.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar Ips*. Samudra Biru.
- Rohman, A. (2017). *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan; Edisi Cetakan 2*. Aswaja Pressindo.
- Rohmiati, D.P., S. (2016). Penerapan Permainan Bingo Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht (Numbered Heads Together) Pada Materi Cahaya Di Kelas Viii Smpn 2 Jombang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 1(2), 15–23. [Http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Inovasi-Pendidikan-Fisika/Article/View/903/666](http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Inovasi-Pendidikan-Fisika/Article/View/903/666)
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru; Cetakan Ke-7*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan; Edisi 1 Cetakan Ke 12*. Prenadamedia Group.
- Saputra, T. A. (2016). *Jurnal -Ips Berbasis Tematik.Pdf. Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Sardiman. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Edisi 1, Cetakan Ke-24*. Rajawali Pers.
- Shafia, D., Nazar, M., & Ismayani, A. (2018). Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks Untuk Siswa Kelas X Sma Laboratorium Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (Jimpk)*, 3(1), 71–79.
- Silberman, M. L. (2016). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.
- Siregar, E., & Nara, H. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Somantri, M. Numun, Supriadi, D., Mulyana, R., & Junaedi, D. (2015). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Ips*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.

- Suharsimi, A., Sukardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi Cetakan 2*. Bumi Aksara.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Dasar; Cetakan Ke-6*. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar. Cetakan Ke-15*. Rajawali Pers.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ( KTSP )*. Kencana.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Kharisma Putra Grafika.
- Uno, H. B., & Nurdin, M. (2017). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menarik. Cetakan Ke-Tujuh*. Sinar Grafika.
- Usman, M. U., & Setiawati, L. (2016). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- UU No.20 Tahun 2003. (N.D.). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Zahroul F, C., & Widya Y, C. (2015). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Pick Up Cards Game Di Sdn Kebonsari 04 Kabupaten Jember. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V2i1.46>