EBTIDA'
JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

E-ISSN 2798-7531
P-ISSN 2798-8309

EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Volume 6, No. 1, Juni 2026

EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SD

Putri Cahyaning Negari[1], Hamidaturrohmah[2]
[1, 2] Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia
[1] 221330001110@unisnu.ac.id
[2] hamidah@unisnu.ac.id

Abstract

The research is grounded in the issue of unsatisfactory learning outcomes among fourth-grade students at SD Negeri 1 Bringin on the topic of understanding the surrounding environment, as indicated by the average score below the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). The research was conducted to evaluate how effective the Problem Based Learning model, combined with a Bingo game, is in enhancing students' learning outcomes. It applied a quantitative approach, utilizing a pre-experimental method with a One Group Pretest–Posttest design. The participants consisted of 27 fourth-grade students. The data were obtained using pretest and posttest instruments, then analyzed by applying the Shapiro–Wilk test for normality and a paired sample t-test, supported by the Jamovi software. The study demonstrated that the mean score rose from 58.9 during the pretest to 76.1 in the posttest phase. The analysis resulted in t(26) = -5.76 with p < .001, confirming a meaningful difference between the two score distributions. The obtained Cohen's d value of -1.11 reflects a substantial effect size. This evidence indicates that the use of Problem-Based Learning combined with a Bingo game is effective in improving students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *Problem Based Learning, Bingo game, learning outcomes, Pancasila Education.*

Abstrak

Latar belakang studi ini yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa SD Negeri 1 Bringin kelas IV pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar, Hal tersebut dapat diamati dari capaian nilai rata-rata yang belum tepat dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian bertujuan menguji efektivitas model *Problem Based Learning* melalui permainan Bingo terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* yang mengacu pada desain *One Group Pretest–Posttest*. Penelitian melibatkan 27 siswa sebagai subjek. Data dikhimpun melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, lalu diolah dengan uji *Shapiro–Wilk test* dan *paired sample t-test* menggunakan bantuan perangkat lunak *Jamovi*. Hasil analisis memperlihatkan rata-rata nilai meningkat dari 58,9 menjadi 76,1. Uji statistik menghasilkan t (26) = -5,76 dengan p < 0,001 yang memperlihatkan perbedaan signifikan nilai *Cohen's* d sebesar -1,11 menunjukkan pengaruh besar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan permainan Bingo memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci*: Problem Based Learning*, Permainan Bingo, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu indikator krusial dalam mewujudkan efektivitas pendidikan. Sebab mengindikasikan tingkat ketercapaian pemahaman siswa, menginternalisasi, serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang disampaikan. Capaian hasil belajar tidak hanya menggambarkan kemampuan akademik, tetapi juga kecakapan sosial, kolaboratif, dan moral siswa (Selvi et al., 2023). Pada konteks pendidikan Indonesia, peningkatan hasil belajar menjadi isu strategis karena berkaitan dengan mutu pendidikan nasional (Wahyudin et al., 2024). Namun demikian, berbagai tantangan masih ditemukan dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, dominasi metode ceramah, serta minimnya variasi model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa (Ameliasari & Fahyuni, 2024). Kondisi ini merusak kualitas hasil belajar sekaligus tingkat keterlibatan siswa.

Rendahnya hasil belajar tidak hanya menghambat pencapaian kompetensi dasar, tetapi juga dapat menyebabkan siswa kehilangan kepercayaan diri, mengalami kesulitan memahami materi serta menurunkan motivasi dan minat terhadap pembelajaran secara keseluruhan (Putra, 2022). Tujuan Pendidikan Pancasila meliputi pengembangan intelektual, spiritual, kemanusiaan, patriotik, emosional, serta fisik siswa (Hamidaturrohmah et al., 2022). Pembelajaran nilai moral dan karakter perlu diintegrasikan dalam seluruh aktivitas belajar agar siswa mampu memahami makna moral Pancasila secara mendalam.

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menghubungkan materi dengan pengalaman nyata (Denico, 2022). Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pembelajaran konvensional seperti ceramah cenderung menurunkan partisipasi siswa dan tidak memberi ruang untuk berpikir kritis serta mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari (Lee & Kennedy, 2024). Hasil belajar buruk menandakan kesenjangan antara tujuan teoretis dan pencapaian praktis, sehingga menjadi isu krusial.

Hasil mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang kesadaran lingkungan di SDN 1 Bringin rendah, berdasarkan wawancara dan observasi. Penilaian Sumatif Tengah Semester (ASTS) mencatat rata-rata kelas 66,56, di bawah ambang KKTP 75. Dari 27 siswa, 11 (40,74%) mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran memahami lingkungan sekitar. Sementara 16 (59,26%) belum mencapai KKTP. Rentang nilai 52-82 (selisih 30 poin), dengan mayoritas siswa di kisaran 60-69. Penguasaan klasikal belum tercapai karena proporsi siswa kompeten di

bawah 75%. Teknik pengajaran lebih efektif dan berpusat pada siswa diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satu tujuan studi kesadaran lingkungan dalam mewujudkan ideologi Pancasila adalah membekali siswa pemahaman konteks sosial, budaya, dan alam sekitar. Siswa diharapkan menunjukkan kepedulian, apresiasi keragaman lingkungan, serta penerapan prinsip Pancasila dalam interaksi sosial. Namun, tujuan ini belum tercapai karena keterlibatan siswa rendah akibat dominasi pendekatan ceramah dan tanya-jawab tidak digunakannya model pembelajaran yang mendorong keaktifan serta berpikir kritis berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, tidak digunakannya model pembelajaran yang mendorong keaktifan dan berpikir kritis turut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hidayani et al., 2022).

Situasi ini mengakibatkan rendahnya perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar siswa banyak yang tampak bosan, berbicara sendiri, dan tidak fokus pada materi (Seftriyana & Megasari, 2025). Kurangnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan minimnya inovasi model pembelajaran dan kurangnya penerapan media yang kontekstual (Sutrisno, 2020). permasalahan umum di sekolah meliputi rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan siswa, serta ketidak bermaknaan pembelajaran nilai-nilai pancasila. Sedangkan secara khusus, guru menghadapi kesulitan mengintegrasikan nilai moral dan sosial ke dalam aktivitas belajar yang menyenangkan. Hal ini menunjukan perlunya pembaruan pendekatan pedagogis yang lebih partisipatif (Hidayani et al., 2022).

Salah satu gagasan inovatif yang dapat diterapkan guna memaksimalkan hasil belajar serta keterlibatan siswa di kelas adalah model PBL yang dipadukan dengan permainan Bingo. Model PBL merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses, dengan guru menjalankan fungsi sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensi keterampilan (Hotimah, 2020). Penerapan PBL dapat membentuk suasana belajar yang mendukung, lebih menarik, bermakna, dan mendorong siswa untuk menjadi pembelajaran yang aktif dan reflektif (Yuanta et al., 2025). PBL menekankan pada konstruksi model konseptual oleh siswa melalui proses berpikir, representasi, dan refleksi. Model ini memandang siswa sebagai pembangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar penerima informasi seperti pada hasil penelitian sebelumnya. (Prasad & Iyer, 2022) mengatakan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan kemampuan analitis dan pemahaman konseptual siswa karena melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi. Relevansi model PBL dalam Pendidikan Pancasila terlihat dari kemampuannya dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai

nilai Pancasila secara konkret. Untuk menambah daya tarik dan keterlibatan emosional, PBL dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif Bingo.

Permainan bingo merupakan permainan yang berupa tabel dengan nomor acak, dan ketika siswa memiliki lima angka terdekat secara vertical, horizontal, atau diagonal dan siswa mengatakan bingo, maka siswa tersebut yang akan memenangkan permainan (Aprilia & Khusumadewi, 2022). Sejalan dengan temuan riset yang menunjukkan bahwa media kartu Bingo mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Pendidikan Pancasila karena menggabungkan unsur permainan, kompetisi sehat, dan pembelajaran bermakna (Widianto & Yulianto, 2025). Penggunaan media berbasis permainan dapat menumbuhkan antusiasme dan kerja sama siswa dalam kelas. Dengan demikian, Model PBL berbantuan Bingo berpotensi merupakan upaya pembelajaran inovatif yang efektif untuk memperdalam pemahaman konsep, keterlibatan aktif, serta penguatan karakter siswa (Rahmatiah & Besse Syukuroni Baso, 2022).

Upaya mengatasi kurang optimalnya hasil belajar serta rendahnya motivasi siswa di SD Negeri 1 Bringin menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran. Sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan inovasi pembelajaran melalui kombinasi model PBL berbantuan permainan Bingo yang ditawarkan sebagai solusi inovatif. Metode ini bertujuan mendorong siswa agar menunjukkan keaktifan serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran, sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila. Permainan Bingo tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mendorong interaksi siswa dengan materi, membangun kepercayaan diri, serta memperdalam pemahaman (Radoti et al., 2023). Riset ini mengevaluasi, melalui observasi kelas, apakah model PBL berintegrasi permainan Bingo dapat memperbaiki tingkat pencapaian belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Model ini diarahkan untuk memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan partisipasi, dan mendorong motivasi belajar. Penelitian ini menilai perpaduan model PBL dan permainan bingo mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model Problem Based Learning (PBL) berbantuan permainan Bingo terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Bringin pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest–Posttest. Dalam rancangan ini, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest sebelum diberikan perlakuan, kemudian mendapatkan intervensi dalam bentuk

penggunaan model Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan permainan Bingo, dan diakhiri dengan posttest untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar (Melani et al., 2023). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bringin dengan melibatkan 27 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Penentuan subjek dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan pendekatan jenuh, seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dengan menggunakan instrumen berupa 30 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Pendidikan Pancasila untuk kelas IV. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menerapkan koefisien Cronbach's Alpha melalui program Jamovi untuk memastikan ketepatan dan konsistensi soal. Sebelum dilakukan uji empiris, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi Pendidikan Pancasila dan ahli evaluasi pembelajaran, guna memastikan kesesuaian butir soal dengan indikator capaian pembelajaran dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk siswa kelas IV SD. Analisis data juga dilakukan dengan bantuan Jamovi melalui uji normalitas Shapiro Wilk dan uji paired sample t-test guna mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Efektivitas model PBL berbantuan permainan Bingo ditentukan berdasarkan nilai p-value < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan partisipan seluruh siswa kelas IV sebanyak 27 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model PBL yang dipadukan dengan permainan Bingo dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan meliputi ujicoba soal, pretest, treatment dan post-test. Ujicoba soal dilaksanakan dengan menyebarkan soal pada siswa kelas lima.

Berdasarkan uji validitas instrumen terhadap 30 butir soal yang telah dianalisis, diperoleh 20 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan 10 butir soal yang disebutkan tidak valid karena nilai r hitung yang lebih rendah dari pada r tabel sebesar 0,388. Sebanyak dua puluh soal yang telah teruji validitasnya kemudian digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian kegiatan tes awal dan tes akhir guna mengukur capaian belajar siswa, sehingga data yang diperoleh dapat dimanfaatkan dalam menganalisis pengaruh model pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, 10 butir soal yang tidak valid terdiri atas Q1, Q3, Q4, Q7, Q9, Q11, Q13, Q17, Q19, dan Q27 disebabkan nilai r hitung yang lebih rendah dari nilai r tabel. Sebaran

kualitas pada setiap butir soal didasarkan pada hasil perhitungan uji validitas yang disajikan berikut ini:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Scale Reliability Statistics

	Cronbach's α
scale	0.873

Tabel 1 menunjukkan koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,873 berdasarkan Cronbach's Alpha. Nilai ini melampaui ambang minimal 0,7, menandakan instrumen reliabel dan layak untuk pengumpulan data. Temuan ini memungkinkan lanjut ke uji normalitas sebagai tahap berikutnya. Pre-test dan post-test diberikan siswa pra- dan pasca-intervensi media Bingo pada Pendidikan Pancasila untuk membandingkan hasil belajar. Data mencatat kenaikan signifikan rata-rata skor siswa. Bingo tidak hanya menyempurnakan proses pembelajaran, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif siswa. Pemahaman siswa terhadap materi "mengenal lingkungan sekitar" meningkat, disertai perbaikan hasil belajar. Tabel berikut menyajikan perbandingan skor pre- dan post-intervensi:

Tabel 2 Statistik Deskriptif

	N	Mean	Median	Mode	SD	Minimum	Maximum
pretest	27	58.9	65	40.0[a]	22.7	20	95
postest	27	76.1	75	75.0	11.7	50	95

Tabel 2 memperlihatkan hasil penelitian terhadap 27 siswa SD kelas IV sebagai subjek penelitian. Data memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan permainan Bingo pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar. Nilai tes awal memperoleh rata-rata 58,9, median 65, modus 40.0, serta simpangan baku 22.7, dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 95. Nilai tes akhir mengalami peningkatan dengan rata-rata 76.1, median 75, modus 75, simpangan baku 11.7, serta nilai maksimum 95. Berikut adalah data distribusi interval sebelum dan sesudah treatment:

Tabel 3. Hasil Belajar Sebelum treatment

Interval Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
81–100	Sangat Baik	2	7,41%
61–80	Baik	8	29,63%
41–60	Cukup	10	37,04%
21–40	Kurang	7	25,93%
0–20	Sangat Kurang	0	0%

Tabel 4. Hasil Belajar Sesudah Treatment

Interval Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
81–100	Sangat Baik	10	37,04%
61–80	Baik	15	55,56%
41–60	Cukup	2	7,41%
21–40	Kurang	0	0%
0–20	Sangat Kurang	0	0%

Sebagaimana Tabel 3, hasil tes awal menunjukkan mayoritas siswa masih berada pada tingkat kemampuan sedang hingga rendah, sedangkan hanya sedikit yang telah mencapai tingkat baik maupun sangat baik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum optimal dan masih memerlukan perbaikan. pada Tabel 4 ditemukan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan. Mayoritas siswa berada pada kategori baik dan sangat baik, dan hanya sedikit siswa yang masih berada pada kategori cukup, bahkan tidak ditemukan lagi siswa pada kategori kurang maupun sangat kurang. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa implementasi model Problem Based Learning melalui permainan Bingo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut sejalan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 58,9 pada pretest menjadi 76,1 pada posttest, yang memperkuat bahwa intervensi yang diterapkan menunjukkan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar siswa.

Penurunan simpangan baku menunjukkan capaian belajar siswa menunjukkan perbaikan serta penyebaran yang lebih merata, sehingga data layak dilanjutkan pada tahap analisis uji normalitas sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas Shapiro Wilk

Descriptives

		Shapiro-Wilk	
	N	W	p
pretest	27	0.945	0.163
postest	27	0.939	0.113

Uji Shapiro-Wilk diterapkan berdasarkan data Tabel 5 untuk memeriksa normalitas. Hasil riset menunjukkan nilai W pra-test 0,945 dan pasca-test 0,939, dengan korelasi 0,163-0,113. Kedua himpunan data memenuhi asumsi normalitas karena p > 0,05. Distribusi data normal, sehingga layak diuji paired sample t-test seperti tertera pada tabel berikut.:

Tabel 6 Uji Paired Sample T-test

Paired Samples T-Test											
								95% Confidence Interval			
			statistic	df	p	Mean difference	SE difference	Lower	Upper		Effect Size
pre test	pos test	Student's t	-5.76	26.0	<.001	-17.2	2.99	-23.4	-11.1	Cohen's d	-1.11

Hasil uji paired sample t-test mengonfirmasi peningkatan signifikan skor siswa pra- dan pasca-permainan Bingo. Hasil riset t(26) = -5,76; p < .001 dengan selisih mean -17,2 serta interval kepercayaan tak mencakup nol menunjukkan perubahan performa bukan kebetulan. Efek ukuran besar (Cohen's d = -1,11) membuktikan pengaruh substansial permainan Bingo terhadap hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran ini memicu lonjakan performa signifikan. Bukti yang diperoleh mendukung hipotesis alternatif (H_a) diterima, sekaligus menolak hipotesis nol (H_0). Riset membuktikan manfaat besar permainan Bingo bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Bringin pada Pendidikan Pancasila, terutama materi mengenal lingkungan sekitar.

Pembahasan

Hasil riset membuktikan bahwa penerapan Permainan Bingo terbukti mampu meningkatkan kemampuan secara nyata meningkatkan capaian belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bringin. Adanya peningkatan dapat dilihat dari rata-rata skor siswa yang bertambah dari 58,9 pada

pretest menjadi 76,1 pada posttest, dengan selisih 17,2 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar -5,76 pada derajat kebebasan t(26) dengan $p < 0,001$ atau lebih kecil dari 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan signifikan secara statistik, sehingga perubahan yang terjadi tidak bersifat kebetulan. Nilai Cohen's d sebesar -1,11 menunjukkan ukuran efek yang besar. Analisis data menunjukkan bahwa media permainan Bingo memberikan kontribusi yang bermakna terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Beautemps et al., 2025).

Penurunan standar di deviasi dari 22.7 menjadi 11.7 data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata. Peningkatan ini tidak hanya tampak pada rata-rata nilai, tetapi juga pada sebaran kemampuan siswa di kelas IV SD Negeri 1 Bringin. Siswa yang sebelumnya belum mencapai ketuntasan mulai mengalami peningkatan setelah diterapkan model PBL berbantuan permainan Bingo. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa berperan dalam mengurangi ketimpangan hasil belajar. Temuan ini konsisten dengan penelitian Kilay dan Farhana (2024) yang menyatakan bahwa model PBL berperan dalam meningkatkan hasil pembelajaran sekaligus memastikan pemerataan capaiannya Sejalan dengan teori dari Jerome Bruner dalam teori kontruktivisme pembelajaran penemuan (discovery learning), yang menyampaikan bahwasannya pengetahuan menjadi lebih bermakna ketika siswa berkontribusi aktif dalam kegiatan belajar dalam proses pembelajaran menemukan konsep melalui pengalaman pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan konteks kehidupan (Khoiriyah & Murni, 2021).

Hasil studi ini memperkuat berbagai kajian empiris yang menunjukkan bahwasannya penggunaan model PBL yang dipadukan media inovatif berpotensi memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantuan media seperti *Quizizz*, *Prezi*, maupun media konkret terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Utari & Mansurdin, 2025). Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, namun juga oleh media yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual (Ayari et al., 2025). Dalam konteks penelitian ini, permainan Bingo berperan sebagai stimulus yang memperkuat implementasi PBL sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Secara spesifik, permainan Bingo dalam penelitian ini berperan sebagai media evaluasi formatif yang interaktif pada tahap akhir pembelajaran PBL. Melalui mekanisme permainan di

mana siswa berlomba mencocokkan jawaban dengan kotak-kotak pada kartu Bingo — tercipta suasana kompetisi sehat yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan emosional siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan Widianto & Yulianto (2025) yang menemukan bahwa media kartu Bingo mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Pendidikan Pancasila karena menggabungkan unsur permainan, kompetisi sehat, dan pembelajaran bermakna. Dengan demikian, Bingo tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai komponen pedagogis yang memperkuat retensi materi melalui pengulangan yang menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam studi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek utama (*student-centered learning*) memiliki dampak positif terhadap pemerataan capaian belajar. Model PBL memberikan peluang kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga mampu mengurangi kesenjangan hasil belajar di dalam kelas (Sari & Widiyono, 2026). Pernyataan tersebut didukung oleh hasil studi yang menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media saat pembelajaran dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara klasikal dari kategori rendah menjadi tinggi (Octaviana, A., Kurniawati, R. P., Chasanah, 2024). Oleh sebab itu, implementasi model PBL berbantuan permainan Bingo direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif alternatif dalam Pendidikan Pancasila dalam upaya meningkatkan hasil belajar, partisipasi siswa, dan kemampuan berpikir kritis secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Temuan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan Bingo memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bringin. Peningkatan itu dapat dilihat dari pergeseran nilai rata-rata, yaitu dari 58,9 sebelum perlakuan (pretest) menjadi 76,1 setelah perlakuan (posttest), serta dibuktikan melalui hasil uji statistik dengan nilai $p < 0{,}001$ serta ukuran efek (Cohen's d) sebesar -1,11, yang menunjukkan pengaruh besar; keberhasilan ini memperlihatkan bahwa pengintegrasian PBL dengan permainan edukatif mampu menghasilkan pembelajaran yang mendorong keaktifan, interaksi, serta pemahaman yang lebih mendalam, maka mendorong keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, diskusi kelompok, serta penguatan pemahaman konsep yang berdampak pada meningkatnya motivasi, partisipasi, dan pemerataan hasil belajar, meskipun jumlah sampel dalam penelitian ini relatif terbatas yang digunakan serta melibatkan kelompok control,

berdasarkan hal tersebut, penelitian selanjutnya perlu mengadopsi desain eksperimen yang lebih kuat, termasuk penggunaan kelompok kontrol, peningkatan jumlah sampel, serta cakupan lingkungan sekolah yang lebih beragam.serta mendorong pendidik untuk terus mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis masalah dengan dukungan media interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

Ameliasari, E., & Fahyuni, E. F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *6*(2), 262–274.

Aprilia, J. F., & Khusumadewi, A. (2022). Permainan Bingo Untuk Menggali Bakat Minat Santri Kelas IX di Madrasah Tsanawiyah. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling*, *6*(2), 151–169.

Ayari, M. A., Sellami, A., Santhosh, M. E., Naji, K. K., Al-Ali, A., & Al-Hazbi, S. M. A. (2025). From problems to performance: a systematic review of problem-based learning in K-12 mathematics. *Frontiers in Education*, *10*, 1731307.

Beautemps, J., Bresges, A., & Becker-Genschow, S. (2025). Enhancing Learning Through Animated Video: An Eye-Tracking Methodology Approach. *Journal of Science Education and Technology*, *34*(1), 148–159. https://doi.org/10.1007/s10956-024-10162-4

Denico, A. (2022). Inovasi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kontektual. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, *4*(1), 8–16.

Hamidaturrohmah, H., Widiyono, A., Murniati, M., & Imhemd, R. B. (2022). Strategy for Internalizing the Value off Character Education Based on Aswaja in Elementary School. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, *14*(1), 48–65. https://doi.org/10.18326/mdr.v14i1.48-65

Hidayani, M., Jamaris, J., & Solvema, S. (2022). Upaya Guru BK Dalam Meningkatkan Nilai Dan Moral Pada Siswa. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, *9*, 24–33.

Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, *7*(2), 5–11.

Khoiriyah, B. K., & Murni, M. (2021). Peran Teori "Discovery Learning" Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, *2*(2 SE-Articles), 67–80. https://doi.org/10.54150/thawalib.v2i2.20

Lee, J. C., & Kennedy, K. J. (2024). *The Routledge international handbook of life and values education in Asia*. Taylor & Francis.

Melani, B. D., Trisiana, A., & Rahman, I. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Jenggrik 3 Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(2), 17279–17287.

Octaviana, A., Kurniawati, R. P., Chasanah, S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN 01 Manisrejo. 09*(September).

Prasad, P., & Iyer, S. (2022). VeriSIM: A model-based learning pedagogy for fostering software design evaluation skills in computer science undergraduates. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *17*(1). https://doi.org/10.1186/s41039-022-00192-0

Putra, D. E. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *6*, 14951–14958.

Radoti, N. V., Mardani, D. M. S., & Rahman, Y. (2023). Implementasi Model Pembelajaran

Kooperatif STAD berbantuan Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana dan Katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, *3*(2), 177–189.

Rahmatiah, R., & Besse Syukuroni Baso. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia V Upt Sdn 11 Kabupaten Soppeng. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, *1*(2), 190–213. https://doi.org/10.55606/jurribah.v1i2.528

Sari, D. P., & Widiyono, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Flipbook 3D terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(1), 103–113. https://doi.org/10.31538/adrg.v6i1.3095

Seftriyana, E., & Megasari, I. I. (2025). Teacher perceptions of educational board games based on Pancasila values to increase student learning interest in Civics learning. *Inovasi Kurikulum*, *22*(2), 723–736.

Selvi, S. N. M., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran kolaboratif untuk peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *4*(1), 130–135.

Sutrisno. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas XI TKRO SMK Negeri 3 Semarang Tahun Pelajaran 2018-2019*. *1*(1), 37–52.

Utari, R., & Mansurdin, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Quizizz Paper Mode Kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(1 SE-Articles of Research), 3102–3113. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25377

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Ina Kencana Syafiie, Al- Qur'an Dan Politik (Jakarta: Ciputat Pers, 2014), hal. 18. *Kemendikbud*, 1–143.

Widianto, U., & Yulianto, S. (2025). *EduBasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar The Development of Pancasila Bingo Card Media to Increase Students ' Learning Interest and Learning Outcomes*. *7*(2), 162–172.

Yuanta, F., Partika, N. T., Okatavianti, P. D., Hanantha Murty, T. I. G., Kurnyawan, A. V., & Noorwinanda, M. N. R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *ALACRITY : Journal of Education*, *5*(1), 392–401. https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.615