

ABSTRAK

Nika Kurniati. 1192090071. 2023. Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV MI Cikapayang)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa kelas IV MI Cikapayang yang sebagian besar hasil belajar pada pembelajaran PPKn tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dibuktikan dengan wawancara terstruktur bersama wali kelas serta tes objektif pra siklus yang memperoleh nilai rata-rata 64,64 dengan ketuntasan klasikal 46% kategori “Sangat Kurang” yang menghasilkan 12 orang siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas mencapai KKM. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang tidak aktif selama pembelajaran berlangsung, suasana belajar yang monoton serta penggunaan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan *bingo*. 2) Proses penerapan metode permainan *bingo* pada setiap siklusnya. 3) Hasil belajar siswa setelah menggunakan metode permainan *bingo*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mix method*), yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh: 1) Hasil belajar siswa pada tahap sebelum penerapan metode permainan *bingo* pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang memperoleh nilai rata-rata 64,64 dengan ketuntasan klasikal 46% kategori sangat kurang. 2) Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *bingo* memperoleh hasil aktivitas siswa pada siklus I 67% dengan kategori baik, kemudian siklus II meningkat sebesar 81% dengan kategori baik. Sedangkan untuk aktivitas guru pada siklus I 65% dengan kategori baik, kemudian siklus II meningkat sebesar 95% dengan kategori sangat baik. 3) Hasil belajar siswa pada tahap setelah penerapan metode permainan *bingo* mengalami suatu peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70,71 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36% kategori cukup, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,21 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% kategori sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode permainan *bingo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Cikapayang.