JCAR 8(3) (2026)

Journal of Classroom Action Research

http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index

Pengaruh Model Pembelajaran Terbalik *(Flipped Classroom)* Berbantuan Game Edukasi Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Mariyanah[1], Sukardi[2], Imam Malik[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/jcar.v8i3.16430

Received: 15 Juni 2026 Revised: 28 Agustus 2026 Accepted: 31 Agustus 2026

Abstract: Low achievement in Sociology is often attributed to the use of less varied and monotonous teaching models. This study aimed to examine the effect of the flipped classroom model assisted by the Bingo educational game on students' Sociology learning outcomes. The study employed a posttest-only nonequivalent control group design. The population consisted of all Grade XI Social Sciences students at SMAN 4 Mataram. The sample was selected using a simple random sampling technique after class matching was conducted. Based on the matching results, Class XI-IS 1 was selected as the experimental group, while Class XI-IS 2 served as the control group. The experimental group was taught using the flipped classroom model assisted by the Bingo educational game, whereas the control group received conventional instruction. Data were collected using an objective test consisting of 25 multiple-choice questions designed to measure students' cognitive abilities. The hypothesis was tested using the parametric Independent Samples t-test. The results showed that the experimental group obtained a higher mean posttest score of 86.23 compared to 76.70 in the control group. The hypothesis testing results indicated a significance value of [insert significance value], leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Therefore, the implementation of the flipped classroom model assisted by the Bingo educational game had a significant effect on improving students' Sociology learning outcomes. This model can serve as an alternative teaching approach for teachers to create more active, interactive, and student-centered Sociology learning experiences.

Keywords: Flipped Classroom, Bingo Educational Game, Learning Outcomes, Sociology.

Abstrak: Rendahnya hasil belajar sosiologi sering kali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran terbalik) dengan rancangan posttest only with nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Ilmu Sosial SMAN 4 Mataram, dan sampel dipilih menggunakan teknik simple random sampling setelah dilakukan penyepadanan kelas. Dari hasil penyepadanan tersebut, terpilih kelas XI-IS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-IS 2 sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen menerapkan model flipped classroom berbantuan game edukasi Bingo, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpilan data yaitu dengan tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 butir soal untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan tes parametrik Independent Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 86,23, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 76,70. Uji hipotesis menghasilkan nilai $t_{hitung} = 5{,}489$ dengan signifikansi $p = 0{,}001 < 0{,}05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sosiologi siswa. Model pembelajaran flipped classroom berbantuan game edukasi Bingo dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Sosiologi yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Flipped Classroom, Game Edukasi Bingo, Hasil Belajar, Sosiologi.

Email: maariyanah@gmail.com

Copyright © 2026, Mariyanah et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Pendahuluan

Masalah yang sering terjadi di sekolah salah satunya Adalah rendahnya hasil belajar siswa (Izzati dkk., 2023). Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton dan kurang mendukung gaya belajar siswa, seperti halnya penyampaian materi yang didominasi oleh metode ceramah (Handayani & Hidayat, 2018). Akibat dari pembelajaran yang monoton tersebut, siswa menjadi bosan, kurang tertarik, dan tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Susanti dkk., 2024). Pada mata pelajaran sosiologi kelas XI, siswa dituntut untuk tidak hanya memahami konsep-konsep sosiologi, tetapi juga mampu menganalisis berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Hasil observasi awal pada proses pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMAN 4 Mataram menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Kondisi tersebut berkaitan dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya, mengemukakan pendapat, maupun berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengorelasikan konsep-konsep Sosiologi dengan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.. Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan upaya untuk menciptakan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Sukmawati dkk., 2022).

Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang relevan adalah *flipped classroom* (pembelajaran terbalik). Menurut Annajmi dan Kuswandi (2024), *flipped classroom* memindahkan penyampaian materi teoretis ke luar kelas memanfaatkan media digital, sementara waktu di dalam kelas digunakan secara intensif untuk kegiatan diskusi, latihan, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Pemanfaatan *flipped classroom* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan ritme belajar masing-masing sebelum kelas dimulai (Eliawati, 2023).

Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu game edukasi bingo. Dengan diberikannya kesempatan untuk belajar secara mandiri sebelum kelas, siswa memiliki waktu untuk memproses dan memahami materi lebih mendalam. Mereka dapat fokus pada aspek-aspek yang lebih kompleks dan menghubungkan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya dengan pengalaman praktis di kelas. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi, bukan sekadar menghafal atau menerima informasi secara pasif. Ketika siswa sudah lebih memahami konsep, mereka cenderung merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang memerlukan penerapan teori atau konsep, seperti studi kasus atau analisis masalah dunia nyata (Kurniawan.dkk, 2024). Model *flipped classroom* dapat dipadukan dengan media permainan edukatif seperti *game* Bingo untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Suriansyah dkk. (2024), penggunaan media permainan seperti *game* edukasi Bingo dapat memicu semangat siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan memperkuat pemahaman konsep. Format kartu Bingo mendorong kompetisi sehat antar kelompok dan mempermudah pengulangan materi tanpa menimbulkan kecemasan belajar (Arifin dkk., 2023). Keterpaduan antara *flipped classroom* dan *game* Bingo diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran terbalik (*flipped classroom*) berbantuan *game* edukasi Bingo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMAN 4 Mataram.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experiment*). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *posttest only with nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberikan *posttest* tanpa *pretest.* Kelas eksperime diberikan perlakuan berupa model *flipped classroom* berbantuan game edukasi bingo, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Tekik pegambilan sampel menggunakan simple random sampling. Penyepadanan ini mencakup guru yang mengajar, jumlah peserta didik, materi pembelajaran, prestasi belajar, serta waktu belajar relatif sama (Khofifatunzahrah dkk., 2025). Dari hasil penyepadanan tersebut, terpilih kelas XI-IS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-IS 2 sebagai kelas kontrol

Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 butir soal untuk mengukur

kemampuan kognitif siswa pada ranah pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) sesuai Taksonomi Bloom. Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria reliabilitas menurut (Azizi dkk., 2025). Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan uji *Levene* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji parametrik *Independent Samples T-Test* menggunakan bantuan software SPSS 27.0 for Windows.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dianalisis melalui statistik deskriptif, uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan independent samples t-test. Penelitian ini melibatkan 68 siswa kelas XI di SMAN 4 Mataram yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing sebanyak 34 siswa. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Analisis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sosiologi antara kedua kelompok setelah pelaksanaan pembelajaran.

Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai tes akhir (posttest). Rangkuman hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Penelitian

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std.Dev
Kontrol-Konvensional	34	60	92	76,70	7,906
Eksperimen-*Flippeed Classroom* Bingo	34	72	100	86,23	6,320

Sumber : Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 86,23, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,70. Dengan demikian, terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 9,53 poin antara kedua kelompok. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 100, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 92. Sementara itu, nilai terendah kelas eksperimen adalah 72 dan kelas kontrol adalah 60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran.

Uji Prasyarat Analisis

Data hasil belajar siswa terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data memenuhi persyaratan analisis statistik parametrik menggunakan independent samples t-test.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,98	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,200	

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,980 pada kelas eksperimen dan 0,200 pada kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, data hasil belajar siswa pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi salah satu persyaratan untuk melanjutkan analisis menggunakan statistik parametrik.

Setelah uji normalitas, pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Uji Homogenitas

		Lavene Statistik	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Rata-rata(mean)	1.325	1	66	0.254
	Nilai tengah (median)	1.000	1	66	0.321
	Berdasarkan Median dan df yang disesuaikan	1.000	1	61.060	0.321
	Berdasarkan rata-rata terpotong	1.318	1	66	0.255

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas berdasarkan rata-rata memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,254. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi

persyaratan normalitas dan homogenitas sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji hipotesis independent samples t-test.

Uji Hipotesis

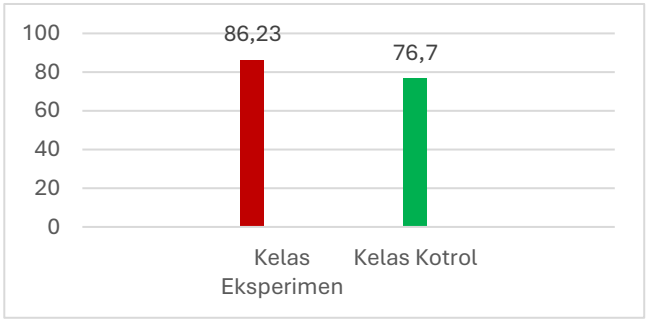
Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sosiologi yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Mean	Min	Max	Sig.	T_{Hitung}	Ket
Eksperimen	86,23	72	100	0.001	5.489	H_0 ditolak
Kontrol	76,70	60	92			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji hipotesis menggunakan independent samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05, dengan nilai t hitung sebesar 5,489. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata *Posttest* Hasil Belajar

Pada Gambar 1, perbedaan dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,23 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,70. Hasil pengujian ini memberikan bukti statistik bahwa penerapan model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMAN 4 Mataram.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMAN 4 Mataram. Temuan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,23, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,70. Selisih rata-rata sebesar 9,53 poin menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model flipped classroom berbantuan game edukasi Bingo dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 dan nilai t hitung sebesar 5,489, sehingga hipotesis nol ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi dkk. (2023) mengenai penerapan model flipped classroom pada mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 1 Pasaman. Penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,55 dan kelas kontrol sebesar 68,97. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Ningsih dkk. (2025) dalam penelitian mengenai pengaruh model flipped classroom terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X di SMAN 1 Enam Lingkung. Penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,38, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,13, dengan nilai t hitung sebesar 4,250 yang lebih besar daripada t tabel sebesar 1,994. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa model flipped classroom berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran sosiologi.

Perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok dalam penelitian ini dapat dipahami melalui karakteristik model flipped classroom. Model ini membalik pola pembelajaran yang umumnya menempatkan penyampaian materi sebagai kegiatan utama di kelas dan latihan sebagai kegiatan lanjutan di luar kelas. Dalam penerapannya, siswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran tatap muka, kemudian menggunakan waktu di kelas untuk mendalami materi, berdiskusi, dan menyelesaikan kegiatan pembelajaran bersama guru. Khusna dan Febrianto (2023) menjelaskan bahwa flipped classroom memberikan struktur pembelajaran melalui kegiatan belajar sebelum pertemuan tatap muka dan pendalaman materi ketika berada di kelas. Pola tersebut memungkinkan siswa mempersiapkan pemahaman awal terhadap materi sosiologi sehingga kegiatan pembelajaran di kelas dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

Game edukasi Bingo menjadi unsur pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen. Permainan Bingo dapat digunakan untuk mengemas kegiatan pengulangan materi dan penguatan pemahaman dalam bentuk aktivitas yang

lebih menarik. Melalui permainan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan pertanyaan atau informasi yang disajikan selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan kegiatan yang hanya berpusat pada penyampaian materi. Meskipun demikian, pengaruh masing-masing komponen tidak diuji secara terpisah dalam penelitian ini sehingga hasil yang diperoleh menggambarkan pengaruh penerapan model flipped classroom berbantuan game edukasi Bingo sebagai satu kesatuan perlakuan.

Temuan mengenai penggunaan permainan Bingo dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nuraidah dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa permainan Bingo berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian Anastasya dan Sukoyo (2024) melaporkan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis permainan Bingo memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,71, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 74,54. Kedua penelitian tersebut memberikan dukungan terhadap penggunaan Bingo sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran. Namun, karena penelitian terdahulu dilakukan pada konteks mata pelajaran yang berbeda, hasilnya menjadi pembanding pendukung dan bukan bukti langsung bahwa pengaruhnya akan selalu sama pada semua mata pelajaran.

Penggabungan flipped classroom dan game edukasi Bingo dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari konsep terlebih dahulu secara mandiri, kemudian menguji dan memperkuat pemahamannya melalui aktivitas pembelajaran di kelas. Materi sosiologi yang berkaitan dengan konsep, gejala, dan fenomena sosial membutuhkan pemahaman terhadap istilah serta kemampuan menghubungkan konsep dengan kehidupan masyarakat. Persiapan belajar sebelum pertemuan dan kegiatan penguatan melalui permainan dapat mendukung proses tersebut. Penafsiran ini merupakan penjelasan yang mungkin mendasari perbedaan hasil belajar, bukan mekanisme yang diukur secara langsung dalam penelitian.

Ditinjau dari hasil uji prasyarat, nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen sebesar 0,980 dan kelas kontrol sebesar 0,200 menunjukkan bahwa kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya, nilai signifikansi uji homogenitas sebesar 0,254 menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Terpenuhinya kedua asumsi tersebut mendukung penggunaan uji independent samples t-test untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar. Hasil pengujian yang memperoleh nilai signifikansi 0,001 memperlihatkan bahwa perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 5%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran terbalik (flipped classroom) berbantuan game edukasi Bingo memperoleh hasil belajar sosiologi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan flipped classroom dan penggunaan permainan Bingo dalam mendukung hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran terbalik berbantuan game edukasi Bingo dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran sosiologi di sekolah menengah. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain posttest-only, kesimpulan yang dapat ditarik adalah adanya perbedaan hasil belajar setelah perlakuan, bukan peningkatan nilai dari kondisi awal siswa. Hasil penelitian juga perlu dipahami sesuai konteks sampel dan pelaksanaan pembelajaran di SMAN 4 Mataram.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran terbalik (*flipped classroom*) berbantuan *game* edukasi Bingo berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMAN 4 Mataram. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *flipped classroom* berbantuan *game* Bingo memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi secara nyata dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penerapan strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep sosiologis secara lebih mendalam. Praktisi pendidikan, khususnya guru sosiologi, disarankan untuk mengimplementasikan kombinasi model dan media ini sebagai salah satu inovasi pembelajaran di kelas.

Referensi

Anastasya, N., & Sukoyo, J. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2).

Annajmi, A., & Kuswandi, D. (2024). Flipped Classroom; Inovasi Pengaturan Lingkungan

Belajar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 116–124.

Arifin, A., & Wati, R. (2020). Penggunaan Media Bingo dalam Memotivasi Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 8(1), 45–52.

Azizi, H., Sukardi, S., Wadi, H., Suryanti, N. M. N., & Fitriah, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Berbantuan Media Poster Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research,* 7(3), 933–940.

Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Jogjakarta: Diva Press.

Dewi, P. K., Zuwirna, Z., Zuliarni, Z., & Supendra, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 1 Pasaman. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3).

Eliawati, T. (2023). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Flipped Class Room Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Smp Swabina Karya-Medan. *CORAL (Community Service Journal)*, 2(2), 209–219.

Handayani, N., & Hidayat, F. (2018). Hubungan kemandirian terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas X SMK kota cimahi. *Journal on Education*, 1(2), 1-8.

Hartini, S., & Prasetya, A. (2023). Game edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif*, 6(1), 22–30.

Izzati, H.., Sukardi, S., & Masyhuri. (2023). Implementasi Model Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Classroom Action Research,* 5(1), 271–276.

Khofifatunzahrah, Sukardi, Wadi, H., Suryanti, N. M. N., & Zakaria. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 3–10.

Khusna, M., & Febrianto, P. T. (2023). Model Pembelajaran Blended Learning Tipe Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 231–246.

Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education*, 4(4), 836–843.

Magfirah, A. Y., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4936-4948.

Maiprillia, P., Mailizar, M., & Elizar, E. (2022). Model Pembelajaran *Flipped Classroom* untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 264–271.

Ningsih, P., Bentri, A., Yeni J., F., & Amsal, M. F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Enam Lingkung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 2630–2636.

Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *ELSE*, 7(2), 146–153.

Nursamsinah, N., Hastuti, I. D., Muhdar, S., Rahman, N., & Fujiaturrahman, S. (2023). Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3.

Sari, R. (2021). Analisis rendahnya hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 112-120.

Sukmawati, S., Karim, A. S., & Mangesa, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMAN 4 LUWU. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1), 64–74.

Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., & Putra, E. C. S. (2024). Media Game Poki. Com Arithmetika Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 210-216.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.