

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin dan analisis data yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media Bingo pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari terpenuhinya seluruh indikator lembar observasi selama pembelajaran di kelas eksperimen, di mana siswa menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, kerja sama kelompok yang baik, serta kemampuan menganalisis pertanyaan dan memanfaatkan waktu permainan secara optimal.
2. Terdapat pengaruh dari penerapan media Bingo terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis dengan uji-t nilai *posttest* antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan hasil t hitung sebesar 7,414 dengan sig. value $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil Berdasarkan hasil penelitian pada kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan menerapkan media Bingo sebagai variasi pembelajaran interaktif untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada materi tahap pertumbuhan manusia. Guru juga bisa memvariasikan soal Bingo dengan konteks lokal agar lebih relevan dan mudah diterapkan.
2. Kepada pihak sekolah SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, sebaiknya mendukung penerapan media permainan seperti Bingo khususnya pada mata pelajaran IPAS melalui pelatihan guru dan penyediaan bahan sederhana, sehingga pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan terus aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan untuk mengasah berpikir kritis, serta menerapkan konsep IPAS seperti pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari guna mendukung pertumbuhan optimal.
4. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penelitian dengan: (a) sampel lebih besar dari beberapa sekolah untuk generalisasi; (b) perbandingan media Bingo dengan media digital atau yang lainnya; (c) pengukuran komponen berpikir kritis yang lebih luas.