

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN *BINGO*
DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PESERTA DIDIK KELAS I MIMA 32 SALAFIYAH
SYAFIYAH AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



Disusun oleh:

SYIFA LUBBIL MAULA

NIM. 212101040072

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN *BINGO*
DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PESERTA DIDIK KELAS I MIMA 32 SALAFIYAH
SYAFI'YAH AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disusun oleh:
KIAI HAJI **SYIFA LUBBIL MAULA**
NIM. 212101040072
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN *BINGO*
DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PESERTA DIDIK KELAS I MIMA 32 SALAFIYAH
SYAFI'YAH AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Syifa Lubbil Maula

NIM. 212101040072

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R
Dosen Pembimbing:



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN BINGO
DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PESERTA DIDIK KELAS I MIMA 32 SALAFIYAH
SYAFIYAH AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa

Tanggal: 09 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekertaris


H. Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

)
)

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾

Artinya : Dan orang-orang yang bersungguh-sungguh untuk (mencari keridhaan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik." (QS.Al-Ankabut: 69).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Naf'ah Akhum, *Alquran 'an Pdf* Terjemahan, (Ar `Rawdah:imajinasi fun studio, 2007), 726.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karuniannya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung Mulia Muhammad Saw, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada ummatnya, sehingga skripsi ini dapat peneliti tuntaskan. Ucapan terimakasih peneliti persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku dan panutanku, Bapak Budi Hidayat. yang telah memberikan dukungan dan semangat baik secara materi, mental, dan spiritual. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, serta memberikan dukungan sehingga mampu menyelesaikan studi sarjana sampai selesai.
2. Pintu surgaku, Ibu Luluk Horidah. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi ini, beliau juga tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memeberi semangat, serta do'a yang telah mengiringi langkah sehingga bisa menyelesaikan program studi sarjanah sampai selesai.
3. Kedua adikku tercinta Abdul Ghani Fadil Mubarak dan Azky Khaulannazilah Zamzamy. Terima kasih sudah ikut dalam proses menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Dan karena kalianlah saya lebih semnagat dalam menemupuh sarjana. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adik-adikku.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Papan *Bingo* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di Mima 32 Salafiyah Syafi’iyah Ambulu Jember” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menciptakan lingkungan akademik yang mendukung, serta memberikan kebijakan dan fasilitas yang memadai untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan, kebijakan, serta dukungan dalam proses akademik hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi arahan, dukungan, serta pengelolaan akademik yang memungkinkan saya menjalani proses penyusunan

skripsi ini dengan lancar.

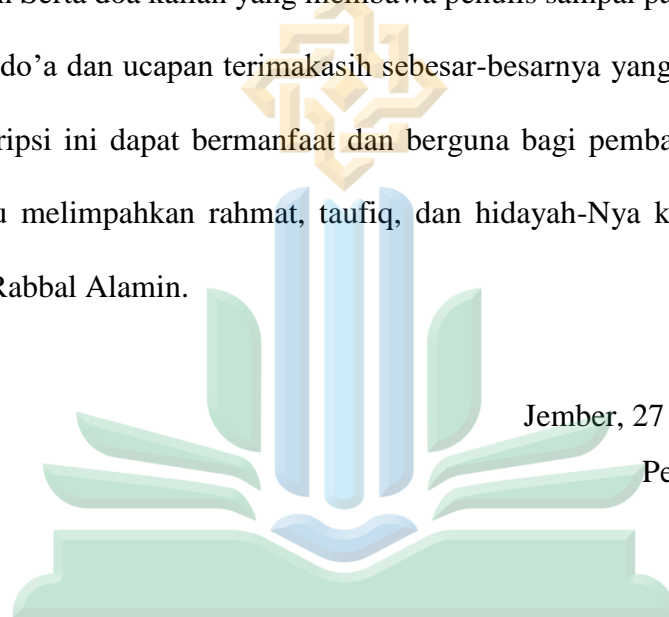
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Shiddiq Ardianto, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia sebagai ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya dan membantu untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Drs. Suyitman selaku kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan

penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Siti Rohmatin, S.Pd selaku guru kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

13. Ulin, Nuril, dan Silvi selaku teman dibangku perkuliahan yang telah menemani penulis, terimakasih kenangan canda dan tawa yang menyenangkan dan berkesan Serta doa kalian yang membawa penulis sampai pada tahap skripsi.

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.



Jember, 27 November 2025

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Syifa Lubbil Maula
212101040072

ABSTRAK

Syifa Lubbil Maula, 2025 Pengembangan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember

Kata Kunci : Pengembangan Media, Papan Bingo, Keterampilan Membaca

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar peserta didik sangatlah penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan *bingo* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I serta mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap media tersebut. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan terbatasnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini merumuskan tujuan penelitian yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember.

Pengembangan media permainan papan *bingo* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara (guru dan peserta didik), angket (validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa), tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik kelas I sebagai subjek uji coba media, yang berasal dari MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media permainan papan dilakukan dengan menganalisis (analisis permasalahan, kinerja, kebutuhan, dan materi), mendesain dan membuat media pembelajaran, mengembangkan dengan validasi ahli (ahli materi, media dan bahasa), mengimplementasikan kepada peserta didik dan mengevaluasi hasil pengembangan media tersebut. (2) Hasil rata-rata kelayakan media dari ketiga validator yaitu Ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah 88,66% dengan kriteria sangat layak digunakan (3) Hasil Keefektifan dengan nilai *pretest* 47,79% dan nilai *posttest* 85,29% memperoleh peningkatan mencapai 64,3% dengan kategori efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan.....	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan	42

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	50
D. Desain Uji Coba	50
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	66
A. Penyajian Data Uji Coba.....	66
B. Analisis Data	89
C. Revisi Produk.....	100
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	116



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Skala likert	58
Tabel 3. 2 Analisis Kelayakan	60
Tabel 3. 3 Kriteria Uji Kelayakan	61
Tabel 3. 4 Skor Respon Peserta Didik	62
Tabel 3. 5 Kriteria Respon Peserta Didik	63
Tabel 3. 6 Kriteria Kefektifan Produk.....	65
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	82
Tabel 4. 4 Komentar Ahli Media	83
Tabel 4. 5 Komentar Ahli Materi.....	83
Tabel 4. 6 Data Hasil Respon Peserta Didik	84
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru	85
Tabel 4. 8 Hasil Preetest dan Posttest Siswa.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Ahli Media.....	88
Tabel 4.10 Hasil Analisis Ahli Media.....	90
Tabel 4.11 Hasil Analisi Validasi Materi.....	91
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Bahasa	93
Tabel 4.13 Hasil respon peserta didik	95
Tabel 4.14 Data Hasil Respon Guru	96
Tabel 4.15 Hasil Analisis soal <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur pengembangan ADDIE	45
Gambar 4.1 Desain media permainan papan bingo	75
Gambar 4.2 Media permainan papan bingo	76
Gambar 4.3 Desain kartu bingo	76
Gambar 4.4 Desain identitas produk	77
Gambar 4.5 Desain kartu materi	77
Gambar 4.6 Desain buku panduan	77
Gambar 4.7 Cetak kartu bingo	78
Gambar 4.8 Media papan bingo	78
Gambar 4.9 Pengimplementasian Media	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Karena itu, bagaimana pun peradaban suatu masyarakat, di dalamnya berlangsung dan terjadi suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.¹

Didalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Jadi, dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan

¹ Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8.

² Octiana Ristanti and others, 'Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003', *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.2 (2020), p. 152, doi:10.32832/tawazun.v13i2.2826.

mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik.³ Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. *National Education Association* (NEA) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.⁴

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses

³ Savira³ dan Dase Erwin Juansah⁴ M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan² and ⁴Universitas Sultan Ageung Tirtayasa 1, 2, 3, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)', *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2.6 (2023), pp. 784–808.

⁴ Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993.

pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.⁵

Gagne and Briggs menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka merangsang proses belajar. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar.⁶

Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi peserta didik. Terbatasnya media yang digunakan di dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab rendahnya mutu belajar peserta didik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah

⁵ Usriyah, Lailatul, . Perencanaan Pembelajaran. Penerbit Adab, 2021,hal,7

⁶ M Teguh Saefuddin, Tia Norma Wulan ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)’.

kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.⁷Salah satu media pembelajaran yang cukup efektif adalah media permainan papan *bingo*. Dengan adanya media permainan papan *bingo* dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Jadi, jika materi pembelajaran tersebut dikemas menjadi sebuah media yang menarik maka dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar. Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosakata selain itu permainan *bingo* juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik dan juga bagi pendidik.

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. dalam surat An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.⁸

Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-misbah, memuat tiga metode yang digunakan dalam dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendikiawan yang memiliki intelektual tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak

⁷ Bambang Hariyanto, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan', *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1.1 (2023), pp. 1–13.

⁸ Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya, Kementerian Agama RI, Jakarta Selatan: Penerbit WALI

sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah*, yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang terhadap *Ahl alkitab* dan penganut agama-agama lain yang di perintahkan menggunakan jidal ahsan (perdebatan dengan cara yang terbaik), yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan.⁹

Ayat di atas menunjukkan bahwa, penggunaan media dalam pembelajaran perlu memperhatikan penyampaian pesan yang positif dan menggunakan bahasa yang santun. Jika terjadi perbedaan pendapat, pendidik hendaknya memberikan penjelasan secara logis agar mudah diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, media penyampai pesan yang dimaksud di sini adalah bahasa lisan sebagai alat komunikasi utama. Dengan berpegang pada prinsip ayat ini, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun karakter dan menanamkan nilai-nilai positif selama proses belajar.

Untuk menciptakan pembelajaran dimana peserta didik berperan aktif, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk memotivasi anak dalam menumbuhkan minat untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang

⁹ Nasaruddin Nasaruddin and Fathani Mubarak, 'Metode Pengajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125)', *TAJIDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.2 (2022), pp. 135–48, doi:10.52266/tajid.v6i2.1190.

pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.¹⁰

Metode Permainan *Bingo*, menurut Buttner merupakan metode mengajar dengan suatu permainan sederhana yang akan memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar, mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan masing-masing tanpa mengubah informasi atau menggunakan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis. Dengan menggunakan metode permainan *Bingo* dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan menyenangkan untuk belajar secara aktif dan memahami kosa kata bahasa Indonesia lebih dalam.¹¹

Pengembangan media permainan papan *bingo* untuk membaca didasarkan pada berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas permainan dalam meningkatkan keterampilan literasi. Beberapa studi menyatakan bahwa permainan papan seperti *bingo* dapat merangsang minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran membaca. Penelitian oleh Encep Andriana dkk. menunjukkan bahwa permainan Bingo Kata efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3B SD Negeri Pabuaran. Permainan ini membantu siswa mengenali huruf, suku kata, dan kata secara

¹⁰Munawaroh, S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Pledokan Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 2(4), 28–37.

¹¹ Nur Fitriani Dewi, Devidescu Cristiana Victoria, Ike Anita. Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *EDUCARE jurnal pendidikan dan pembelajaran*. Vol. 17, No. 1, Juni 2019.29-30

utuh melalui media yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran. Permainan *Bingo* menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak membosankan. Suasana ini meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan memengaruhi prestasi dan minat belajar. Media pembelajaran *Bingo* digolongkan sebagai education games yang memberikan pengalaman belajar bermakna. Media edukatif seperti ini mendukung keterampilan bahasa, kognitif, dan sosial siswa, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget.¹² Oleh karena itu, pengembangan media permainan papan *bingo* menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran membaca, dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional sekaligus mata pelajaran yang wajib ada pada setiap jenjang Pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik Sekolah Dasar. Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah harus bervariasi agar peserta didik tertarik untuk belajar. Kemampuan membaca dan memahami teks pada anak-anak sekolah dasar merupakan sarana yang sangat mendasar dan penting bagi perkembangan di masa mendatang untuk memburu, menyerap, dan memanfaatkan informasi guna pengembangan

¹² Encep Andriana and others, 'Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B Sd Negeri Pabuaran', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.September (2023), pp. 6235–49
 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10328%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/10328/4438>>.

ilmu dan teknologi ketika kelak mereka sudah mencapai pendidikan yang lebih tinggi.

Bahasa Indonesia memiliki ciri-ciri penting, terutama saat belajar membaca. Membaca menjadi kompetensi yang paling penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping tiga keterampilan berbahasa lainnya. Pentingnya membaca, oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia menjadi dasar dari semua pembelajaran dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tanpa kita sadari hampir semua informasi kita peroleh melalui literasi membaca. Untuk itu pentingnya prancangan pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹³

MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember merupakan lembaga pendidikan dasar yang berlokasi di Jl. Candradimuka, No. 13, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sebagai salah satu madrasah berbasis Islam, MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah berada di bawah naungan Yayasan dan terdaftar di bawah Kementerian Agama. Madrasah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dengan nilai-nilai keislaman, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan akhlak mulia dan pemahaman agama. Selain menargetkan keunggulan akademis, MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah juga berfokus pada

¹³ Siti Munawaroh, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Pledokan Tahun 2020 / 2021', 2.4 (2021), pp. 28–37.

pembentukan karakter islami yang kokoh, sehingga mampu melahirkan generasi yang berilmu, beriman, dan berakhlak mulia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2024 bersama guru kelas I mengungkapkan bahwa “beberapa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam mencapai kefasihan membaca. kesulitan ini terlihat dari ketidak mampuan peserta didik mengenali kata-kata dengan pola huruf yang sama, membaca kata-kata bersuku dua, serta menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan membaca secara keseluruhan. Media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang menarik. Pendekatan seperti ceramah atau penggunaan buku pelajaran secara tekstual kurang interaktif, sehingga tidak mampu mendorong minat siswa dalam pembelajaran membaca. Selama ini, pemberian umpan balik dilakukan dengan cara monoton, seperti meminta siswa membaca dari buku secara bergantian. Cara ini kurang membantu mereka memahami materi secara menyeluruh”.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang telah dilakukan di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya mendukung kebutuhan peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, khususnya dalam aspek membaca. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan membaca peserta didik, yang berimplikasi pada kesulitan memahami bahan ajar lainnya. Dalam konteks ini, guru sering

¹⁴ Siti Rohmatin, di wawancarai oleh penulis, Jember, 23 September 2024.

kali menghadapi tantangan besar untuk memotivasi peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Kekurangan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, seperti permainan edukatif, untuk menarik minat siswa dan meningkatkan kemampuan membaca mereka secara bertahap.¹⁵

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan solusi yang inovatif dan menyenangkan agar pembelajaran membaca menjadi lebih menarik. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah menggunakan permainan edukatif, seperti papan bingo. Permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, melibatkan siswa secara langsung, dan meningkatkan minat mereka terhadap aktivitas membaca. Dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, siswa diharapkan lebih termotivasi dan kemampuan membaca mereka dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada permasalahan di atas dengan fokus “Pengembangan media permainan papan bingo untuk menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember. Peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media permainan papan *bingo* ini agar peserta didik mampu membaca dengan lebih baik dan juga tidak merasa jenuh saat pembelajaran dilakukan.

¹⁵ Observasi di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu, Jember, 23 September 2024.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember?
2. Bagaimana kelayakan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan media permainan papan *bingo* dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember

D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa media permainan “Papan *Bingo*” untuk menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik. Adapun spesifik produk yang di harapkan pada peneliti ini adalah :

1. Papan *Bingo* ini terbuat dari kayu. Papan *Bingo* ini dapat di lipat dan mempunyai pegangan di bagian atas untuk memudahkan saat dibawa.
2. Ukuran saat dilipat yaitu 40x40 cm, bagian belakang terdapat penyangga untuk digunakan saat papan berdiri, saat papan berdiri menjadi berukuran 80x40 cm.
3. Kartu *Bingo* terdiri dari kartu *bingo* huruf abjad yang berukuran 6cmx9,5cm dan kartu *bingo* bergambar berukuran 10cmx10cm yang didesain secara bolak balik, bagian depan kartu berupa gambar, bagian belakang kartu berupa nama dari gambar kartu tersebut.
4. Papan *bingo* memiliki 9 kotak kecil berukuran 12cmx12cm yang digunakan untuk bermain memasangkan kartu *bingo*.
5. 2 kotak bagian bawah berukuran 36cmx12cm yang digunakan untuk menempatkan beberapa pilihan kartu *bingo* yang akan digunakan saat bermain.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini, penulis ingin memberikan kontribusi pemikiran baru dalam bidang membaca. Khususnya, penelitian ini berfokus pada pentingnya variasi media pembelajaran dalam menumbuhkan

efektifitas keterampilan membaca anak. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian selanjutnya di bidang pengembangan media permainan membaca. Pada akhirnya, penulis berharap penelitian ini dapat memperkuat landasan teori tentang media pembelajaran dan membuktikan efektivitasnya dalam mengatasi kendala peserta didik dalam belajar membaca.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Media permainan papan bingo membaca merupakan alat yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan membac peserta didik. Dengan mengubah kegiatan membaca menjadi sebuah permainan yang menyenangkan, peserta didik akan lebih termotivasi untuk membaca buku atau teks bacaan yang telah ditentukan. Selain itu, papan bingo juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat menikmati proses membaca dengan lebih baik.

b. Bagi guru

Media permainan papan bingo ini, dapat menjadi alat penilaian yang sederhana namun efektif. Guru dapat menggunakan papan bingo ini untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep atau topik tertentu. Dengan mengamati peserta didik saat bermain bingo, guru dapat mengidentifikasi peserta didik yang sudah menguasai materi dan peserta didik yang masih membutuhkan bantuan tambahan.

c. Bagi MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah

Dengan adanya media permainan papan bingo ini, dapat dijadikan sebagai ide baru dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam membaca.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dalam tahap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran khususnya dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik.

e. Bagi peneliti lainnya

Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan inovasi serupa. Mendorong peneliti lain untuk mengembangkan lebih dalam lagi dan menguji variasi dari model ini atau diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda dan memperluas pengetahuan dan praktik dalam bidang pendidikan.

f. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengembangan produk pada penelitian ini bertujuan menyediakan tambahan sumber bacaan dan referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan, diantaranya sebagai berikut :
 - a. Media permainan papan bingo diharapkan mampu mempermudah mengatasi kesulitan peserta didik dalam membaca suku kata
 - b. Media permainan papan bingo dapat menarik daya minat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan, diantaranya sebagai berikut:
 - a. Media permainan papan *bingo*, produk pengembangan media pembelajaran yang hanya difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I.
 - b. Media permainan papan bingo hanya bisa digunakan terbatas hanya untuk materi membaca suku kata yang ada di kelas I.

G. Definisi Istilah

1. Pengertian pengembangan media pembelajaran
 Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu yang memfasilitasi proses belajar-mengajar. Tujuan utama pengembangan media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan retensi informasi, dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran

memungkinkan penyampaian materi yang seragam dan efisien, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima. Penggunaan media tidak hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih konkret tetapi juga mendorong minat, motivasi, serta pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi serta proses pembelajaran secara keseluruhan, menjadikannya lebih menarik dan berdampak positif bagi siswa.

3. Media permainan papan *bingo*

Permainan *bingo* adalah jenis permainan kata dan huruf yang menciptakan suasana belajar santai tanpa tekanan atau kecemasan. Dalam permainan ini, anak-anak aktif terlibat dengan memberikan tanggapan selama bermain. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih kemampuan membaca awal anak. Melalui aktivitas memegang kartu huruf, menempelkannya pada papan *bingo*, membaca huruf, dan mengingatnya, anak-anak secara bertahap mengembangkan keterampilan membaca mereka.

4. Keterampilan membaca

Membaca adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa, yang dapat diartikan sebagai proses menerjemahkan simbol atau gambar menjadi suara, kemudian menyusunnya menjadi kata-kata agar dapat dipahami. Kemampuan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya dalam dunia pendidikan tetapi juga dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui membaca, peserta didik dapat memahami berbagai hal, memperluas pengetahuan, dan menambah wawasan. Keterampilan membaca menjadi bekal utama bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu lain, menyampaikan ide-ide mereka, serta mengekspresikan diri dengan lebih baik.

5. Membaca suku kata

Membaca suku kata adalah kemampuan awal dalam kegiatan membaca yang melibatkan proses mengenali dan melafalkan gabungan huruf yang membentuk satuan bunyi tertentu. Membaca suku kata biasanya terdiri dari pengenalan kombinasi huruf konsonan dan vokal, seperti ba, bi, bu, be, dan bo, yang kemudian dirangkai menjadi kata sederhana. Keterampilan membaca suku kata sangat penting bagi peserta didik kelas awal karena menjadi dasar untuk membaca kata dan kalimat secara lancar. Dengan menguasai membaca suku kata, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara bertahap dan berkelanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan tentang media permainan papan *Bingo*. Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian pada skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang ditulis oleh Dona Riki Satriawan (2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN 1 Blitar”. Tujuan dari pengembangan media permainan kartu bingo adalah untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Tujuan penelitian ini antara lain :
(1) mengembangkan media permainan kartu bingo pada pembelajaran materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II MIN 1 Blitar yang valid, (2) mengetahui kemenarikan media permainan kartu bingo pada pembelajaran materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II MIN 1 Blitar, (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan kartu bingo pada pembelajaran materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II MIN 1 Blitar. Berdasarkan hasil analisis tingkat validasi media permainan kartu bingo mendapatkan kriteria valid dengan rata-rata nilai sebesar 82,65%. Tingkat kemenarikan media permainan

mendapatkan kriteria menarik dengan rata-rata nilai sebesar 83,86%. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 57,36 sedangkan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 67,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu bingo sebesar 10,23 atau 17,84%.¹⁷

2. Penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Andhika Chandra Kias Chahyadi, Budiaman, dan Saipiatuddin (2024), dengan judul” Media Pembelajaran *Bingo* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP 97 Jakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Bingo* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa di kelas VII SMPN 97 Jakarta yaitu berjumlah 34 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan tiga siklus, pada setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi meliputi empat aspek penilaian yaitu bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama kelompok. Indikator tercapainya keberhasilan penelitian ini yaitu persentase keaktifan siswa mencapai minimal 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek bertanya dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 47%,

¹⁷ Dona Riki Satriawan, ‘Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Min 1 Blitar’, 2021, pp. 1–175 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/32588/>>.

persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek menjawab dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 29%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek berpendapat mengalami kenaikan sebesar 41%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 73%. Pada aspek kerjasama kelompok mengalami kenaikan sebesar 21%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 71%. Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian tindakan dapat dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria keaktifan siswa dengan perolehan minimal 70% sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo dapat meningkatkan keaktifan siswa.¹⁸

3. Penelitian pada jurnal yang di tulis oleh Nofitsya Anastasya dan Joko Sukoyo (2024), dengan judul” Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa”. Permainan Bingo merupakan strategi untuk mengatasi kurang minat siswa dalam pembelajaran aksara Jawa di kalangan siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Wedarijaksa Pati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain Bingo terhadap kemampuan belajar aksara Jawa siswa kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimen Design* dengan desain *Pre-Test dan Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design*.

¹⁸ Andhika Chandra Kias Chahyadi, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMP 97 Jakarta’, *Jurnal Global Ilmiah*, 1.9 (2024), pp. 489–95, doi:10.55324/jgi.v1i9.86.

Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest yang sangat rendah yakni kelas eksperimen sebesar 44,96, sedangkan kelas kontrol sebesar 46,32. Setelah dilakukan posttest, siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 86,71, sedangkan siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,54. Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan uji paired sampel t-test menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara metode yang digunakan dalam permainan Bingo dengan hasil belajar aksara Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Wedarijaksa Pati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Bingo efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca teks aksara Jawa. Hal ini didasarkan pada hasil nilai posttest atau tes akhir kelas eksperimen terdapat perbedaan hasil dengan kelas kontrol.¹⁹

4. Penelitian pada jurnal yang di tulis oleh Wiliyana Saputri, Supriyanto, dan Elya Rosalina (2024) dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri I Tegalrejo”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran permainan kartu *bingo*. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Teknik

¹⁹ Nofitsya Anastasya and Joko Sukoyo, ‘Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa’, 6.2 (2024), pp. 1772–82.

pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran permainan kartu *bingo* dari ahli bahasa, media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu *bingo* memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,86. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media pembelajaran permainan kartu *bingo* memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 92%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi yang artinya media pembelajaran permainan kartu bingo memiliki efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu *bingo* terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan pada mata pelajaran matematika materi pecahan di Sekolah Dasar.²⁰

5. Penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, dan Satrio Wibowo (2022), dengan judul "Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan: (1) mengetahui kelayakan media Bingo dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan hasil belajar peserta didik. (2) mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media Bingo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, materi yang diteliti mengenai Bangun Ruang dengan melibatkan 29 peserta didik yang dibagi menjadi 2 grup yakni kelas

²⁰ Wiliyana Saputri and Elya Rosalina, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU BINGO PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TEGALREJO A . PENDAHULUAN Pendidikan Adalah Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Belajar Agar Dan Peserta Proses Didik Pembelajar', 2024.

kontrol dan kelas eksperimen. Uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 77,5% dengan kriteria layak. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (awal dan akhir), rata-rata nilai awal yang diperoleh kelas kontrol yaitu 56.25 dan nilai akhir mencapai 68.75, pada kelas eksperimen nilai awal rata-rata 65.83 dan nilai akhir 98.33. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, dan adanya pengaruh penggunaan media Bingo terhadap hasil belajar peserta didik.²¹

Tabel 2.1
Daftar penelitian terdahulu

No.	Nama peneliti, tahun, judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dona Riki Satriawan (2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN 1 Blitar”.	Berdasarkan hasil analisis tingkat validasi media permainan kartu bingo mendapatkan kriteria valid dengan rata-rata nilai sebesar 82,65%. Tingkat kemenarikan media permainan mendapatkan kriteria menarik dengan rata-rata nilai sebesar 83,86%. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 57,36 sedangkan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 67,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan	1. Menggunakan permainan <i>bingo</i> 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>)	1. Materi pembelajaran yang digunakan 2. Diterapkan di kelas 2 3. Tempat penelitian

²¹ Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, and Satrio Wibowo, ‘Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan’, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), pp. 2308–14, doi:10.58258/jime.v8i3.3721.

		hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu bingo sebesar 10,23 atau 17,84%.		
2.	Andhika Chandra Kias Chahyadi, Budiaman, dan Saipiatuddin (2024), dengan judul” Media Pembelajaran <i>Bingo</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP 97 Jakarta”.	Pada aspek bertanya dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 47%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek menjawab dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 29%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek berpendapat mengalami kenaikan sebesar 41%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 73%. Pada aspek kerjasama kelompok mengalami kenaikan sebesar 21%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 71%. Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian tindakan dapat dinyatakan	1. Menggunakan media <i>bingo</i>	1. Menggunakan metode penelitian PTK 2. Mata pelajaran yang diterapkan 3. Diterapkan di jenjang SMP

		berhasil karena telah mencapai kriteria keaktifan siswa dengan perolehan minimal 70% .		
3.	Nofitsya Anastasya dan Joko Sukoyo (2024), dengan judul” Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa”.	Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest yang sangat rendah yakni kelas eksperimen sebesar 44,96, sedangkan kelas kontrol sebesar 46,32. Setelah dilakukan posttest, siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 86,71, sedangkan siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,54. Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan uji paired sampel t-test menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05.	1. Menggunakan permainan <i>bingo</i>	1. Materi pembelajaran 2. Menggunakan metode penelitian eksperimen semu
4.	Wiliyana Saputri, Supriyanto, dan Elya Rosalina (2024) dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Permainan	Hasil validasi media pembelajaran permainan kartu <i>bingo</i> dari ahli bahasa, media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu <i>bingo</i> memenuhi	1. Menggunakan media <i>bingo</i> 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>)	1. Mata pelajaran matematika 2. Diterapkan di kelas 4 3. Tempat penelitian

	Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri I Tegalrejo”.	kriteria valid dengan skor rata-rata 0,86. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media pembelajaran permainan kartu <i>bingo</i> memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 92%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi yang artinya media pembelajaran permainan kartu <i>bingo</i> memiliki efektifitas tinggi.		
5.	Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, dan Satrio Wibowo (2022) dengan judul ”Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan.	Uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 77,5% dengan kriteria layak. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (awal dan akhir), rata-rata nilai awal yang diperoleh kelas kontrol yaitu 56.25 dan nilai akhir mencapai 68.75, pada kelas eksperimen nilai awal rata-rata 65.83 dan nilai akhir 98.33.	1. Menggunakan media <i>bingo</i> 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>)	1. Materi bangun ruang 2. Diterapkan di kelas 5 3. Tempat penelitian

Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Adapun persamaan tersebut yaitu menggunakan metode penelitian dan

pengembangan R & D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian terdahulu kelas II, kelas IV, kelas V, dan VII subjek yang digunakan peneliti sendiri yaitu peserta didik kelas I.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu yang memfasilitasi proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih efektif, membantu guru dalam menjelaskan konsep yang kompleks, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi baru dalam proses belajar mengajar.²²

Tujuan utama pengembangan media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan retensi informasi, dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang seragam dan efisien, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Manfaat pengembangan media pembelajaran antara lain adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep

²² Ria Fitriani and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6.1 (2024), pp. 38–46, doi:10.34012/bip.v6i1.4658.

yang abstrak, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi serta proses belajar, dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²³

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan teknologi yang tersedia, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Dalam pembelajaran, terdapat proses komunikasi yang melibatkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara etimologis, media pembelajaran berasal dari kata "*medius*," yang berarti pengantar atau perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*). Media juga berfungsi sebagai bentuk dan saluran untuk

²³ Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

menyampaikan pesan atau informasi. Agar proses pembelajaran dan komunikasi berlangsung secara efektif dan efisien, pendidik perlu memanfaatkan media yang dapat menginspirasi peserta didik untuk belajar. Pada prinsipnya, media ini tidak hanya membuat penyajian materi menjadi lebih konkret, tetapi juga memiliki berbagai manfaat lain yang mendukung proses pembelajaran.²⁴

Menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT)*, media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai alat bantu visual dan audio yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. *Gerlach dan Ely* menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi atau informasi, sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang ada dalam diri mereka.²⁵

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta

²⁴ Rahma Nurhaliza, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi/Sd', *Skripsi*, 2022, pp. 1–74.

²⁵ Satriawan, 'Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Min 1 Blitar'.

didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.²⁶

Selain itu, Yusuf dan Syurgawi menekankan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Mereka menekankan pentingnya interaksi antara peserta didik dan lingkungan, serta peran pendidik dalam mengoordinasikan lingkungan agar mendukung terjadinya perubahan perilaku positif pada peserta didik.²⁷

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat, menumbuhkan keinginan baru, memotivasi siswa, dan bahkan memberikan dampak psikologis yang positif terhadap proses pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, termasuk penyampaian pesan dan isi materi pelajaran.²⁸

²⁶ Usriyah, Lailatul, . Perencanaan Pembelajaran. Penerbit Adab, 2021

²⁷ Muhammad Yusuf and Amalia Syurgawi, 'Konsep Dasar Pembelajaran', *Al-Ubudiyyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1.1 (2020), pp. 21–29, doi:10.55623/au.v1i1.3.

²⁸ Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima. Penggunaan media tidak hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih konkret tetapi juga mendorong minat, motivasi, serta pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi serta proses pembelajaran secara keseluruhan, menjadikannya lebih menarik dan berdampak positif bagi siswa.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie & Lentsz yang dikutip Sanaky, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi

dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²⁹

Secara keseluruhan, fungsi-fungsi ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media visual dapat meningkatkan perhatian, memperdalam pemahaman, mempengaruhi sikap dan emosi, serta membantu siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar. Selain itu, fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

²⁹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.³⁰

c. Manfaat media pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

³⁰ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu kupu dapat disajikan dengan

teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

3. Media Permainan Papan *Bingo*

a. Pengertian permainan papan *bingo*

Permainan adalah suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Permainan *bingo* merupakan salah satu cara menarik untuk mengaktifkan sekaligus meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran. Bagi anak, permainan memiliki makna khusus. Permainan berfungsi sebagai media untuk bersosialisasi, yaitu sebagai sarana yang membantu anak mengenal kehidupan bermasyarakat, menjadi bagian dari suatu komunitas, serta belajar menghargai orang lain. Selain itu, permainan juga menjadi alat untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Melalui permainan, anak dapat memahami berbagai macam benda, mengenali sifat-sifatnya, dan mempelajari berbagai peristiwa di lingkungannya.

Permainan *bingo* adalah jenis permainan kata dan huruf yang menciptakan suasana belajar santai tanpa tekanan atau kecemasan. Dalam permainan ini, anak-anak aktif terlibat dengan memberikan

tanggapan selama bermain. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih kemampuan membaca awal anak. Melalui aktivitas memegang kartu huruf, menempelkannya pada papan *bingo*, membaca huruf, dan mengingatnya, anak-anak secara bertahap mengembangkan keterampilan membaca mereka.³¹

Salah satu media permainan yang dapat melibatkan peserta didik adalah permainan *bingo*. Metode Permainan *Bingo*, menurut Buttner merupakan metode mengajar dengan suatu permainan sederhana yang akan memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar, mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan masing-masing tanpa mengubah informasi atau menggunakan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis. Dengan menggunakan metode permainan *Bingo* dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan menyenangkan untuk belajar secara aktif dan memahami kosa kata bahasa Indonesia lebih dalam.³²

Media Papan *Bingo* merupakan media yang dikembangkan oleh Stephanie Mueller, merupakan alat yang dirancang untuk membantu guru meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Media ini dilengkapi dengan kartu *bingo* bergambar dan dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Kartu *bingo* yang disediakan mencakup huruf

³¹ Sry Rezky, 'Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Di Tk Nurul Fajri Aceh Selatan', *Skripsi.*, 13.1 (2023), Pp. 104–16.

³² Nur Fitriani Dewi, Devidescu Cristiana Victoria, Ike Anita. Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *EDUCARE jurnal pendidikan dan pembelajaran*. Vol. 17, No. 1, Juni 2019.29-30

vokal, huruf konsonan, dan suku kata, yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak. Untuk menambah daya tariknya, media ini dimodifikasi dengan gambar dan warna sehingga lebih menarik bagi anak-anak sekaligus mempermudah mereka dalam mengingat serta mengenali simbol-simbol huruf. Penggunaan media ini diharapkan dapat mempermudah proses belajar anak-anak sekaligus mendukung perkembangan aspek-aspek penting dalam diri mereka.³³

b. Manfaat permainan *Bingo*

Setyawan berpendapat bahwa permainan bingo dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memecahkan masalah yang ada dalam kelas. Kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah tersebut menjadi sebuah tolak ukur bagi guru dalam melihat kemampuan anak yang dapat meningkatkan hasil belajar anak.
- 2) Menimbulkan antusias dan keaktifan anak dalam melakukan kegiatan. Hasil belajar dapat terlihat dari anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan bingo.
- 3) Membuat anak-anak dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, seperti memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan.

³³ Zakiah Syafira, Esya Anesty Mashudi, and Sundari Nenden, 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Papan Bingo', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2024), pp. 677–91, doi:10.37985/murhum.v5i1.638.

- 4) Memberikan dampak positif dalam proses belajar yaitu anak tidak merasa bosan dan tidak merasa jenuh saat kegiatan berlangsung.³⁴

c. Langkah-langkah media permainan papan *Bingo*

- 1) Menyebutkan huruf yang di tunjuk guru

Guru akan menyiapkan beberapa kartu *bingo* huruf yang akan digunakan, lalu meletakkannya pada papan *bingo*. Kemudian anak-anak akan menyebutkan huruf yang telah ditunjuk oleh guru.

- 2) Menunjukkan huruf yang disebutkan oleh guru

Guru menyiapkan beberapa kartu huruf pada papan, kemudian guru menyebutkan pilih salah satu huruf dan peserta didik menunjukkan huruf yang sesuai dengan yang disebutkan guru.

- 3) Memasangkan huruf awal yang sama dengan nama gambar

Guru terlebih dahulu memasangkan kartu *bingo* bergambar pada *spice* kecil dan kartu *bingo* huruf pada 2 *spice* bawah. Kemudian,

peserta didik akan memasangkan kartu huruf yang memiliki huruf awal yang sama dengan nama benda pada gambar.

Untuk mengoreksi apakah jawaban peserta didik sudah benar, guru bisa membalik kartu *bingo* bergambar dan menunjukkan kepada peserta didik.

- 4) Mengelompokkan gambar yang memiliki suku kata awal yang sama

³⁴ REZKY, 'PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN'. *Skripsi*

Guru terlebih dahulu menyiapkan kartu bingo bergambar dan meletakkannya pada 2 *spice* bagian bawah papan. Kemudian, guru juga meletakkan suku kata awal pada *spice* kecil di bagian sisi kiri. Untuk pemasangan suku kata awal, menyesuaikan dengan kartu bingo bergambar yang akan di gunakan pada papan bingo.

Cara memainkannya yaitu dengan peserta didik memilih kartu bingo bergambar yang memiliki huruf awal yang sama dan meletakkannya sesuai dengan kelompoknya.

4. Keterampilan Membaca

Penerapan pembelajaran bahasa Indonesia disekolah merupakan kunci utama agar terciptanya konsep berkomunikasi yang baik pada peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penguasaan kemampuan membaca dan menulis.³⁵

Membaca adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa, yang dapat diartikan sebagai proses menerjemahkan simbol atau gambar menjadi suara, kemudian menyusunnya menjadi kata-kata agar dapat dipahami. Membaca dan berhitung adalah kemampuan dasar yang sangat penting bagi seseorang untuk memperluas pengetahuan. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas metode pembelajaran bahasa Indonesia dan membaca di tingkat sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), dengan

³⁵ Imron Fauzi Siti Maimuna and Mukni'ah, 'Paradigma Perkembangan Kurikulum Dari K13 Ke Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah', *Sirajuddin : Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 04.02 (2025), pp. 8–13.

tujuan membantu peserta didik, khususnya siswa, agar mampu membaca dengan lancar dan cepat.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya dalam dunia pendidikan tetapi juga dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui membaca, peserta didik dapat memahami berbagai hal, memperluas pengetahuan, dan menambah wawasan. Keterampilan membaca menjadi bekal utama bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu lain, menyampaikan ide-ide mereka, serta mengekspresikan diri dengan lebih baik.³⁶

Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa merupakan aspek yang mendapat perhatian besar dalam kehidupan manusia. Perhatian ini muncul dari kesadaran akan pentingnya makna, nilai, dan peran membaca dalam kehidupan sosial. Inilah yang menjadi alasan beragamnya definisi tentang membaca.

Membaca adalah proses mengenali kata-kata dan mendapatkan informasi dari teks tertulis. Aktivitas ini melibatkan serangkaian keterampilan kompleks, seperti belajar, berpikir, menganalisis, menyatukan gagasan, serta memecahkan masalah untuk memberikan pemahaman bagi pembaca. Menurut Tarigan mendefinisikan membaca sebagai proses yang digunakan pembaca untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis melalui teks, serta memahami makna yang terkandung di dalamnya.

³⁶ Suparlan Suparlan, 'Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI', *Fondatia*, 5.1 (2021), pp. 1–12, doi:10.36088/fondatia.v5i1.1088.

Sementara itu, Soedarsono menyatakan bahwa membaca adalah aktivitas yang rumit, melibatkan berbagai tindakan terpisah, seperti penggunaan pemahaman, imajinasi, pengamatan, dan ingatan.³⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam dunia pendidikan maupun kehidupan bermasyarakat. Membaca tidak hanya membantu peserta didik memperluas pengetahuan dan wawasan, tetapi juga menjadi bekal utama untuk mempelajari ilmu lain, mengungkapkan ide, dan mengekspresikan diri. Sebagai proses yang kompleks, membaca melibatkan kemampuan berpikir, menganalisis, memahami, serta mengintegrasikan gagasan. Kesadaran akan pentingnya peran membaca dalam kehidupan sosial membuatnya menjadi aspek yang mendapat perhatian besar, dengan berbagai definisi yang menyoroti nilai dan maknanya dalam perkembangan individu dan masyarakat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁷ Erwin Harianto, “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa”, *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), p. 2, doi:<https://doi.org/10.58230/27454312.2>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang sering digunakan dalam dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk dengan mengidentifikasi masalah yang ada, merancang, dan mengembangkan solusi terbaik dalam bentuk produk. Dalam bidang pendidikan, metode ini bisa diterapkan untuk menciptakan berbagai hal, seperti model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum, pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga pendidik, dan lain-lain.³⁸

Menurut Van Den Akker dan Plomp, terdapat dua aspek utama dalam tujuan penelitian pengembangan, yaitu: pengembangan model dan penyusunan rekomendasi metodologi untuk merancang dan mengevaluasi model. Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menyempurnakan produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru

³⁸ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

melalui serangkaian uji coba, sehingga produk tersebut memiliki dasar yang dapat dipertanggungjawabkan.³⁹

Secara konseptual, metode penelitian dan pengembangan terdiri dari dua istilah utama, yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian merujuk pada aktivitas ilmiah yang dilakukan sesuai dengan aturan atau norma penelitian yang telah diakui secara universal. Sementara itu, pengembangan adalah proses meningkatkan atau menambah baik dari segi kuantitas maupun kualitas suatu kegiatan atau objek yang menjadi fokus aktivitas tersebut. Jadi, definisi dari penelitian dan pengembangan merujuk pada studi sistematis yang melibatkan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk membangun landasan empiris dalam menciptakan produk atau alat non-instruksional, serta model, baik yang baru maupun yang telah ada, yang dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall, penelitian serta pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan dan memastikan kualitas produk. Dalam proses pengembangan ini, tidak hanya dilakukan pengembangan terhadap produk yang sudah ada, tetapi juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru atau solusi terhadap masalah praktis.⁴⁰

³⁹ Agus Rustamana and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), pp. 60–69 <<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>>.

⁴⁰ Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan'.

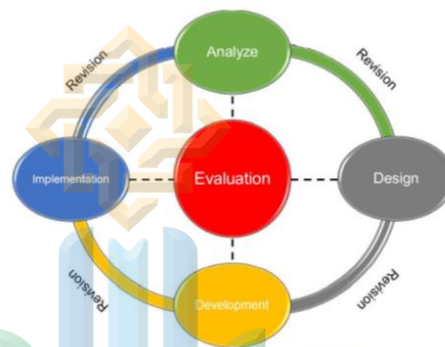
Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian dan pengembangan adalah penelitian ilmiah untuk membangun dasar empiris, serta pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang ada. Tujuannya adalah menghasilkan produk baru yang inovatif dan dapat memenuhi kebutuhan tertentu, baik di bidang pendidikan, teknologi, maupun bidang lainnya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan Papan *Bingo* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE dianggap lebih rasional dan komprehensif. Model penelitian dan pengembangan ADDIE telah banyak diterapkan sebagai alternatif dalam mengembangkan produk atau model pembelajaran tertentu. Model ini memiliki kelebihan karena setiap produk yang dihasilkan dipastikan valid, berkat proses pengembangan yang melibatkan lima tahap atau fase, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang bersifat rasional dan komprehensif, serta dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar, dengan mengikuti

tahapan-tahapan pengembangan produk. Tegeh dan Kirna menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling terstruktur. Model ini disusun secara berurutan dan sistematis untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.⁴¹ Model ADDIE terdiri dari lima langkah:



Gambar 3.1
Alur pengembangan model ADDIE

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama dalam model ADDIE, proses dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di lembaga tersebut dan menganalisis kebutuhan di kelas, baik dari sisi peserta didik maupun pendidik. Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui apa yang perlu disesuaikan dalam pembuatan produk. Dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan mencakup analisis permasalahan, kinerja, kebutuhan dan materi. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis permasalahan

⁴¹ Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, 'Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.5 (2024), pp. 258–68, doi:10.62504/jimr469.

Analisis permasalahan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guna mengetahui kendala atau permasalahan yang terjadi terhadap peserta didik kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember. Hasilnya menunjukkan bahwa saat pembelajaran mereka kurang antusias serta sulit memahami dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca suku kata, disebabkan materi tersebut abstrak bagi peserta didik kelas I.

b. Analisi kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas I yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, proses pembuatan media, waktu yang digunakan untuk penerapan media, terkadang membuat siswa hanya fokus pada media tanpa memahami muatan materinya.

c. Analisi kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah tahapan dalam mengumpulkan informasi mengenai ketersediaan media dan bahan ajar, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas, gaya belajar peserta didik, serta hambatan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui kegiatan observasi saat pembelajaran berlangsung di kelas serta wawancara dengan guru di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Analisi materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi membaca suku kata dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.

2. Tahap II Perencanaan (*Design*)

Tahap desain dimulai dengan merancang dan melakukan pendesainan terkait produk yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pembelajaran yang sesuai. Setelah menganalisis kebutuhan kemudian peneliti merancang media permainan papan *bingo* dengan membuat media dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Serta pembuatan buku panduan bagi guru. Dalam proses pembuatan desain-desainnya menggunakan aplikasi canva Desainnya dirancang dengan bentuk dan warna yang dapat menarik perhatian peserta didik.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang pada dasarnya merupakan proses mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk nyata, menghasilkan prototipe produk pengembangan. Semua elemen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, seperti pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kompetensi, penerapan strategi pembelajaran, serta penentuan bentuk dan metode asesmen serta evaluasi, diwujudkan dalam bentuk prototipe.

Kegiatan pada tahap pengembangan mencakup pencarian dan pengumpulan referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan diagram dan tabel pendukung, pembuatan ilustrasi gambar, pengetikan, pengaturan tata letak, penyusunan instrumen evaluasi, dan sebagainya.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mewujudkan desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini, media permainan papan *bingo* akan dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses yang akan dilakukan meliputi langkah validasi dan revisi.

a. Validasi ahli

Validasi atau kelayakan produk papan *bingo* dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian dapat dilakukan dengan cara validator mengisi angket validasi. Media permainan papan *bingo* akan direvisi apabila skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk yang belum memenuhi kriteria valid berarti belum siap untuk dikembangkan lebih lanjut, sementara produk yang telah memenuhi kriteria valid sudah siap untuk dikembangkan dan diuji coba.

b. Validasi produk

Untuk mengetahui apakah media sudah layak dan dapat di uji perlu adanya uji validasi produk. Validasi produk ini bertujuan, untuk mengetahui kekurangan apa yang masih ada dalam produk sehingga akan dapat diperbaiki lagi. Selain kepada siswa, guru juga berperan

dalam validasi produk untuk mengetahui apakah media sudah sesuai untuk siswa kelas Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

c. Revisi

Didalam tahap revisi akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, hasil pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, yang mencakup efektivitas, daya tarik, dan efisiensi. Efektivitas berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan. Daya tarik berfokus pada sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Sedangkan efisiensi terkait dengan penggunaan sumber daya seperti dana, waktu, dan tenaga untuk mencapai hasil yang optimal.

Implementasi media permainan papan *bingo* dilaksanakan dengan skala di kelas IA dengan 24 peserta didik di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi, yang mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap proses guna melakukan perbaikan,

sementara evaluasi sumatif dilaksanakan di akhir program untuk menilai dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.⁴²

C. Uji Coba Produk

Langkah yang selanjutnya setelah produk selesai dirancang adalah melakukan pengujian produk. Pengujian ini memiliki tujuan untuk menilai kelayakan produk yang akan digunakan. Selain itu, pengujian juga berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dibuat telah memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Dalam pengembangan media papan *bingo* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca suku kata, subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas IA, serta peserta didik kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah, Karanganyar, Ambulu.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk adalah representasi dari proses evaluasi produk. Evaluasi ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga perbaikan dapat dilakukan di kemudian hari. Desain uji coba produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli sebagai panduan untuk memastikan kevalidan produk yang dihasilkan. Setelah validasi, produk tersebut akan di uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media permainan papan *bingo* yang di kembangkan. Tujuan adanya desain uji coba adalah untuk

⁴² Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

memastikan kelayakan media papan *bingo* yang telah di kembangkan. Uji coba ini akan menghasilkan efektivitas, kelayakan, serta kegunaan media papan *bingo* yang telah di rancang.

1. Subjek uji coba

a. Ahli media

Dosen (Ahli media) yang terlibat adalah Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd., dosen di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

b. Ahli materi

Dosen (Ahli materi) yang terlibat adalah Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

c. Ahli bahasa

Dosen (Ahli bahasa) pada penelitian dan pengembangan ini yang berperan adalah Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

d. Ahli pembelajaran

Pada penelitian dan pengembangan ini, ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas IA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember yaitu Ibu Siti Rohmatin, S.Pd.

e. Peserta didik

Peserta didik kelas IA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember yang terdiri dari 24 peserta didik, digunakan untuk mengukur pemahaman materi dan efektivitas melalui pengembangan media permainan papan *bingo*.

2. Jenis data

Penelitian Ini Menggunakan Jenis Data Kualitatif dan Kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan menjadi lebih valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data kualitatif

Penelitian kualitatif adalah tipe penelitian yang bersifat deskriptif dan analitis. Deskriptif di sini berarti menggambarkan dan memberikan penjelasan tentang peristiwa, fenomena, serta kondisi sosial yang menjadi objek penelitian. Oleh karena itu, pendekatan ini mengandalkan narasi atau kata-kata untuk menguraikan dan menginterpretasikan makna dari setiap fenomena, gejala, atau situasi sosial yang sedang diteliti.⁴³

Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup informasi deskriptif tentang proses pengembangan produk yang diperoleh melalui wawancara dan observasi pada tahap analisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, umpan balik dari peserta

⁴³ Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan'.

didik, termasuk kritik dan saran, serta masukan dari validator seperti ahli materi, ahli media, guru kelas, dan pihak terkait lainnya, dijadikan sebagai acuan penting dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Data kuantitatif

Penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan rancangan yang terstruktur, formal, dan spesifik, serta mempunyai rancangan operasional yang mendetail. Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif atau dapat dikuantitatifkan dengan menghitung atau mengukur. Penelitian kuantitatif bersifat momentum atau menggunakan selang waktu.⁴⁴

Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif sangat penting karena data yang dikumpulkan membutuhkan perhitungan yang akurat. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah statistik deskriptif yang menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik. Data kuantitatif ini diperoleh oleh kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian dari para ahli mengenai kelayakan media papan *bingo*.

⁴⁴ Rusydi A Siroj and others, 'Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024 | 11279', 7 (2024), pp. 11279–89.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan proses sistematis dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Proses ini esensial untuk mendapatkan data yang valid dan realibel yang akan mendukung kesimpulan penelitian.⁴⁵

Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini :

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan indrawi atas dasar pengamatan terhadap perilaku subjek penelitian dalam kondisi sosial yang menyertainya. Dalam kegiatan observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi.⁴⁶

Observasi partisipan dilakukan di Sekolah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember sebanyak tiga kali pertemuan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti terlibat secara langsung dalam aktivitas di kelas, seperti mendampingi guru, mengamati proses belajar peserta didik, serta berinteraksi dengan peserta didik saat kegiatan membaca berlangsung. Hasil observasi menunjukkan adanya beberapa

⁴⁵ M Nafisatur, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian', *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), pp. 5423–43.

⁴⁶ Nafisatur, 'Metod. Pengumpulan Data Penelit.' *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), pp. 5423–43.

permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan membaca peserta didik, di antaranya masih terdapat siswa yang kurang lancar membaca teks, kesulitan dalam mengenali huruf dan suku kata, serta rendahnya pemahaman isi bacaan. Selain itu, sebagian peserta didik tampak kurang percaya diri ketika diminta membaca secara lisan di depan kelas, sehingga memerlukan bimbingan dan pendampingan lebih intensif dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Menurut Sugiyono, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.⁴⁷

⁴⁷ Anggy Giri Prawiyogi and others, 'Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.1 (2021), pp. 446–52, doi:10.31004/basicedu.v5i1.787.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dan tidak terstruktur di kelas 1 MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember. Wawancara ditujukan kepada guru kelas dan beberapa peserta didik untuk mengetahui permasalahan membaca yang dialami peserta didik. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru dengan pertanyaan yang sudah disiapkan, sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan kepada peserta didik secara santai agar mereka lebih nyaman saat menjawab. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas I yang belum lancar membaca, terutama dalam mengenali huruf, menggabungkan suku kata, dan membaca kalimat sederhana. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan membaca siswa berbeda-beda karena latar belakang siswa yang beragam dan kurangnya latihan membaca di rumah. Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa beberapa siswa merasa kesulitan membaca karena masih bingung membedakan huruf dan merasa malu ketika diminta membaca di depan kelas. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas I masih perlu ditingkatkan melalui bimbingan yang lebih intensif dan latihan membaca yang berkelanjutan.

c. Angket

Angket atau kuesioner yakni teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang mana peneliti tidak berinteraksi langsung dengan responden. Instrumen pengumpulan data berisikan daftar

pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur secara sistematis serta wajib dijawab atau di respon oleh responden sesuai dengan persepsinya masing-masing. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi antara lain validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, ahli pembelajaran serta angket respon peserta didik.

Angket tersebut menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Berikut ini adalah tabel skala likert menurut Sugiyono.⁴⁸

Tabel 3. 1
Skala likert

Pernyataan	Sangat baik (SB)	Baik (B)	Cukup Baik (CB)	Kurang Baik (KB)	Sangat Kurang Baik (SKB)
	5	4	3	2	1
Media permainan papan <i>bingo</i> sesuai dengan materi					
.....					

Melalui instrument ini akan diperoleh hasil validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru guru dan peserta didik.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta Bandung, 2019).

d. Tes

Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran.⁴⁹ Menurut Arikunto, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵⁰

Tes dilakukan di kelas 1 MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember sebagai bagian dari kegiatan penelitian untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Soal-soal tes berupa latihan melengkapi huruf dan suku kata, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata-kata sederhana. *Pretest* diberikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan untuk menilai perkembangan kemampuan membaca setelah siswa mengikuti kegiatan belajar. Tes ini dilakukan secara tertulis di kelas dengan pendampingan guru untuk memastikan siswa

⁴⁹ Moh Rudini, 'Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IV Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Di SDN Sabang', *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2.1 (2020), pp. 17–27 <https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilমiah/article/view/90>.

⁵⁰ Napitupulu, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together(NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas VSDN097319 Siopat Suhu', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), pp. 1349–58.

memahami instruksi soal.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengamatan langsung untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian. Dokumentasi penelitian dilakukan untuk melengkapi data dan mendukung analisis dalam penelitian. Dokumentasi ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu profil sekolah, data peserta didik, hasil belajar peserta didik, foto kegiatan, dan modul ajar. Profil sekolah berisi informasi mengenai identitas sekolah, struktur organisasi, fasilitas, dan kondisi lingkungan belajar. Data peserta didik mencakup jumlah peserta didik, kelas, dan informasi umum mengenai karakteristik mereka. Hasil belajar peserta didik didokumentasikan untuk melihat perkembangan kemampuan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga berupa foto kegiatan belajar mengajar yang merekam interaksi guru dan peserta didik di kelas, serta modul ajar yang digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti kegiatan penelitian sekaligus sebagai sumber informasi yang lengkap untuk analisis dan pelaporan penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif untuk memahami dan mengelola data yang bertujuan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan produk. Data

kualitatif berupa deskripsi mengenai prosedur pengembangan produk media Papan *Bingo*. Sedangkan data kuantitatif mengenai data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon peserta didik) serta skor soal *pre-test* dan *post-test*.⁵¹ Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis data kelayakan

Penilaian pada angket validasi ahli bertujuan untuk menilai kelayakan atau kevalidan produk media yang dikembangkan. Penilaian ini menggunakan skala Likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok. Melalui skala Likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator-indikator variabel tersebut. Indikator ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan instrumen, baik berupa pernyataan atau pertanyaan. Untuk analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor.⁵²

Tabel 3.2
Analisis Kelayakan

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

⁵¹ Muhammad Hasan Basri and) Al-Asasiyya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7.No. 1 (2022), pp. 33–45.

⁵² Sugiyono, "Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D" (Alfabeta Bandung, 2020)

Data hasil angket analisis secara deskriptif kualitatif dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menghitung hasil presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan

p = angka presentase

Σx = Skor Validator

Σx_i = Total Skor maksimal

- 2) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas.⁵³

Tabel 3. 3
Kriteria Uji Kelayakan

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Kategori
20% < skor ≤ 36%	Sangat tidak layak	Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang layak	Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup layak	Sebagian Revisi
68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Revisi
84% < skor ≤ 100%	Sangat layak	Tidak Revisi

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = Va1 + Va2 + Va3 / 3$$

Keterangan:

⁵³ Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, 'Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa', *Jurnal Tadris Matematika*, 6.1 (2023), pp. 33–48, doi:10.21274/jtm.2023.6.1.33-48.

V= Validitas Gabungan

Va1= Validator 1 (Ahli Media)

Va2= Validator 2 (Ahli Materi)

Va3= Validator 3 (Ahli Pembelajaran)

2) Analisis data angket (Respon peserta didik)

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik tentang media yang telah di kembangkan. Pada analisis data angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman. Skala Guttman hanya ada dua interval yaitu, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Tujuan dari penggunaan skala ini adalah untuk mendapatkan jawaban tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Pada lembar angket respon peserta didik dengan dua pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Tabel 3.4
Skor Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan dari penilaian angket respon peserta didik, maka penilaian yang digunakan yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan

p = angka presentase

Σx = Skor Validator

Σxi = Total Skor maksimal

Data analisis respon peserta didik tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Papan *Bingo* dengan melihat presentase sebagai berikut:⁵⁴

Tabel 3.5
Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
$0\% < \text{skor} < 50\%$	Kurang
$50\% \leq \text{skor} < 70\%$	Cukup
$70\% \leq \text{skor} < 85\%$	Baik
$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik

3) Analisis Data keefektifan

Analisis keefektifan melibatkan perbandingan antara hasil pretest dan posttest, yang kemudian dihitung rata-ratanya untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan efektif. Untuk menghitung skor akhir dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus berikut:

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

Keterangan :

S_{akhir} : Skor akhir

ST : Skor Total yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Kemudian, untuk mengukur rata-rata dari hasil pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

⁵⁴ Ahmad Musyafak and Arief Agoestanto, 'Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada PBL', *Jurnal Tadris Matematika*, 5.2 (2022), pp. 273–84, doi:10.21274/jtm.2022.5.2.273-284.

$$RerataSakhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

Keterangan :

$RerataSakhir$: Rata-rata skor kemampuan literasi numerasi siswa

$\sum ST$: Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM : Skor maksimal

n : Jumlah siswa

Kemudian, untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan yakni dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk kemudian dicari rata-ratanya. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas:⁵⁵

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

Keterangan :

ER : Efektivitas relatif

$MX 1$: Mean atau rata-rata nilai *pretest*

$MX 2$: Mean atau rata-rata nilai *posttest*

Setelah diproses persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan berikut⁵⁶

⁵⁵ Ani Juwita and others, 'The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan', *Jurnal Historica*, 6 (2022), p. 188.

⁵⁶ Isrofatul Maulidah, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022' (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

Tabel 3. 6
Kriteria Keefektifan Produk

Skor	Kriteria keefektifan
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Kurang efektif
21% - 40%	Tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang diterapkan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media permainan Papan *Bingo* yang diterapkan pada peserta didik kelas I MIMA 32 Salafiyyah Syafiiyyah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian mengenai media permainan Papan *Bingo* adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini diawali dengan observasi dan wawancara di lembaga MIMA 32 Salafiyyah Syafiiyyah Karanganyar Ambulu Jember dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang terdapat dalam madrasah. Analisis di sini meliputi beberapa hal di antaranya analisis permasalahan dan analisis kinerja serta analisis kebutuhan.

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi di dalam kelas saat pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwasannya dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan sejumlah kendala, di antaranya yaitu peserta didik kelas 1A MIMA 32 Salafiyyah Syafiiyyah ditemukan masalah bahwasanya masih

banyak siswa yang kurang lancar dalam membaca serta peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik.⁵⁷

Selain itu, pendidik juga menggunakan alat bantu berupa buku bacaan yang terbatas dan digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam membaca, akan tetapi menurut penuturan peserta didik buku tersebut kurang menarik dan membosankan karena buku tersebut di dalamnya tidak ada gambar, tulisan hitam putih atau tidak berwarna.

Setelah menganalisis hasil observasi dan wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan di kelas 1A berpusat pada dua hal:

- 1) Kesulitan Membaca dan Keterlibatan Siswa: Peserta didik kelas 1A MIMA 32 Salafiya Syafi'iyah mengalami kendala dalam kelancaran membaca dan menunjukkan kurangnya semangat saat pembelajaran, yang mana hal ini diakibatkan oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik.
- 2) Keterbatasan dan Ketidak menarik Media Pembelajaran: Alat bantu berupa buku bacaan yang digunakan oleh pendidik untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kurang efektif dan dianggap membosankan oleh siswa karena materinya terbatas, tidak memiliki gambar, dan hanya berupa tulisan hitam putih.

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media, dan

⁵⁷ Observasi di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah, Ambulu 07 Desember 2024

strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 1A yakni Ibu Siti Rohmati, S.Pd. pernah menggunakan media berbasis teknologi berupa proyektor. Akan tetapi, proyektor tersebut terbatas penggunaannya karena ketersediaannya yang juga hanya ada satu di sekolah. Beliau juga menuturkan, guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, waktu yang digunakan untuk penerapan media, waktu pembuatan media pembelajaran. Kurangnya inovasi guru dan minimnya fasilitas yang ada di sekolah.⁵⁸

Berdasarkan data yang di sebutkan, dapat dipahami bahwa terdapat keterbatasan penggunaan media berupa proyektor dan waktu dalam membuat media, sehingga hal tersebut tentunya memengaruhi kinerja dan aktivitas pembelajaran di kelas.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran di kelas, cara peserta didik belajar, serta kesulitan yang dialami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara kepada guru dan

⁵⁸ Siti Rohmati, S.Pd., diwawancailah oleh penulis, MIMA 32 Salafiya Syafiiyah, Ambulu 07 Desember 2024

peserta didik yang ada di lembaga MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah pada tanggal 7 Desember 2024, ditemukan beberapa masalah pembelajaran membaca pada siswa kelas 1A. Masalah utamanya adalah kurangnya kecermatan dan ketelitian mengenali huruf dan suku kata sehingga mereka kesulitan dalam membaca. Selain itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru belum maksimal karena keterbatasan waktu dalam pembuatan dan penggunaannya. Meskipun, siswa tertarik pada media visual seperti video interaktif melalui LCD proyektor, tetapi ketersediaan LCD tersebut terbatas dan harus bergantian dengan kelas lain.⁵⁹

Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru menjelaskan materinya dengan berbantuan hanya dari buku sehingga tampak gurunya yang lebih aktif. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas. Sebagian gaya belajar peserta didiknya tidak bisa diam, mereka harus bergurau terlebih dahulu. Selain itu, terdapat peserta didik yang suka jail, sehingga kondisi kelas menjadi ramai atau tidak kondusif.

⁵⁹ Siti Rohmati, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, MIMA 32 Salafiya Syafiiyah, Ambulu 07 Desember 2024

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwasannya sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan serius dalam membaca. Mereka mengakui belum lancar membaca suku kata, apalagi saat harus menyambung menjadi kata penuh. Seringkali, mereka bingung membedakan huruf yang bentuknya mirip dan lupa dengan bunyi huruf saat mencoba merangkai kata. Selain itu, mereka cepat merasa bosan atau sulit fokus jika harus membaca teks yang panjang. Mereka juga menilai buku yang digunakan tidak menarik karena kurang gambar berwarna atau ilustrasi yang seru. Akibat kesulitan ini, siswa menjadi tidak percaya diri dan cenderung menghindari aktivitas membaca di kelas.⁶⁰

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kemampuan siswa yang masih kurang, dalam kurang lancar membaca dan kurangnya kecermatan serta ketelitian siswa dalam membaca. Yakni waktu yang belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal, serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dan pemahamannya pada mengenali huruf dan membaca suku kata.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait

⁶⁰ Aprilia Fiki (peserta didik kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu), diwawancarai oleh penulis, Ambulu 07 Desember 2024

analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan papan *bingo* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana atau alat bantu agar peserta didik dapat memahami dan lancar membaca di sekolah. Sehingga peserta didik merasa lebih semangat dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik serta pendidik.

d. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Peneliti memilih materi membaca kata-kata sederhana berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas I, Ibu Siti Rohmatin, S.Pd. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ditemukan dalam wawancara tersebut. Adanya analisis materi ini bertujuan untuk memahami konsep-konsep yang akan diterapkan pada produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

Materi membaca kata-kata sederhana pada kelas I pada fase A dengan capaian pembelajaran: Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru atau kosakata Bahasa Indonesia dari kata yang dibaca .

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu perencanaan. Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan pokok dan karakteristik peserta didik dari hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Kemudian, peneliti merancang peralatan dan bahan yang akan dibutuhkan, serta membuat desain gambar

media permainan papan *bingo*. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

a. Membuat desain papan *bingo*

Didalam papan *bingo* ini terdapat beberapa fitur, yaitu:

a) Materi Pembelajaran

Di dalamnya terdapat kartu *bingo* tentang kosa kata atau kata-kata yang sering di temui peserta didik seperti nama buah, nama sayur, nama hewan, dan nama alat tulis yang ada di sekitar mereka. Selain kartu gambar, ada juga kartu huruf abjad dari A-Z.

b) Game

Dalam pembelajaran membaca suku kata menggunakan papan dan kartu *bingo* ini, ada empat aktivitas utama yang dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan peserta didik: Pertama, anggota kelompok secara bergiliran menyebutkan huruf yang

ditunjuk guru pada kartu, mendorong partisipasi semua orang.

Kedua, guru menyebutkan suatu huruf, dan tim diminta untuk cepat menunjukkan huruf yang sesuai pada kartu, memicu kerja sama dan kecepatan.

Ketiga, kelompok akan bekerja sama untuk

memasangkan huruf awal pada kartu huruf dengan nama benda yang

terdapat pada kartu bergambar. Terakhir, seluruh kelompok terlibat

dalam mengelompokkan gambar yang memiliki suku kata awal yang

sama, di mana mereka harus berdiskusi dan bersepakat untuk

memilih serta menempatkan kartu bergambar ke dalam kategori suku kata awal yang benar pada papan *bingo*.

b. Membuat buku panduan

Buku panduan ini dipegang oleh guru. Adapun isi dari buku panduan yaitu:

1) Kata pengantar

Di dalam kata pengantar berisi sambutan yang disampaikan oleh penulis, ucapan terimakasih, dan permohonan kritik dan saran.

2) Daftar isi

Daftar isi mencakup urutan dari sekumpulan bab materi yang dibahas. Dengan adanya daftar isi memudahkan pengguna untuk menemukan isi yang akan dipelajari dalam buku panduan ini.

3) Pendahuluan

Di dalam pendahuluan membahas mengenai produk media permainan papan *bingo*. Di dalamnya dijelaskan secara singkat mengenai media tersebut sehingga pembaca mengetahui gambaran media yang akan digunakan.

4) Gambar media permainan papan *bingo*

Di dalamnya berisi kartu *bingo* bergambar mengenai media permainan papan *bingo*. Dilengkapi dengan detail fitur-fitur yang ada di dalamnya.

5) Petunjuk penggunaan

Pada lembar ini berisi mengenai cara menggunakan media permainan papan *bingo* yang dijelaskan secara detail dari pertama menggunakan hingga selesai.

6) TP , CP

Di dalamnya berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran terkait materi pembelajaran membaca suku kata.

7) Materi pembelajaran

Di dalam buku panduan terdapat ringkasan materi sebagai sumber belajar. Terdapat materi tentang membaca kata-kata yang sering ditemui.

8) Soal dan Kunci jawaban

Di dalamnya terdapat soal dan kunci jawaban, sebagai pegangan guru untuk mengoreksi jawaban dari peserta didik.

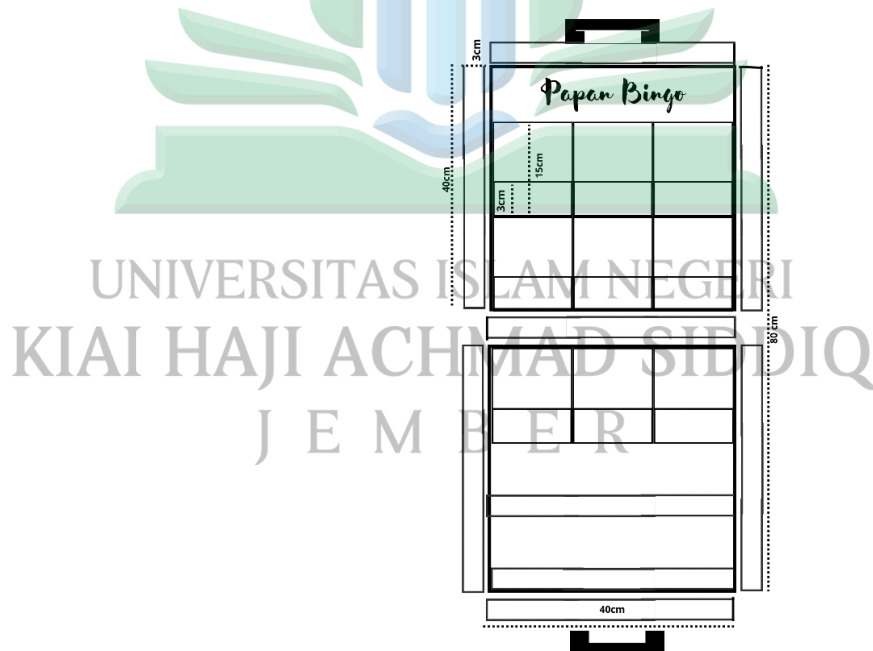
c. Pembuatan rancangan media permainan papan *bingo*

Media permainan papan bingo merupakan media permainan yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Media permainan ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media permainan papan bingo juga mudah didapatkan. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan yaitu:

- | | | |
|------------|--------------|----------------|
| 1) Kayu | 5) Gergaji | 9) Palu |
| 2) Triplek | 6) Penggaris | 10) Benang wol |
| 3) Paku | 7) Stiker | 11) Gunting |
| 4) Engsel | 8) Lem kayu | 12) Cat kayu |

1) Langkah-langkah dalam yang harus dilakukan dalam media permainan papan *bingo*, antara lain:

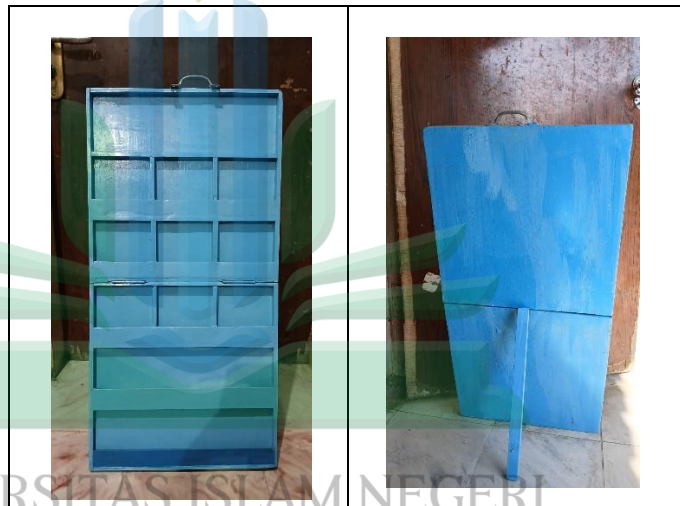
- a) Membuat desain kerangka media papan *bingo* di canva panjang 40 cm, lebar 3cm, tinggi 80 cm. Ukuran ini diambil dengan menyesuaikan besar media yang dibutuhkan agar terlihat semua peserta didik di dalam kelas.



Gambar 4.1
Desain media papan bingo

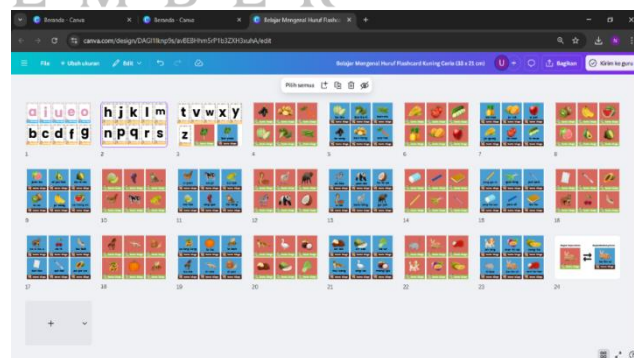
b) Pembuatan papan *bingo*

Dalam proses pembuatan media permainan papan *bingo*, peneliti meminta bantuan kepada pak tukang atau tukang kayu untuk membantu proses pengerjaan, sesuai dengan arahan dan petunjuk yang telah ditetapkan oleh peneliti. Bantuan tersebut di berikan guna memperlancar pembuatan media dan memastikan hasil yang di peroleh sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan.



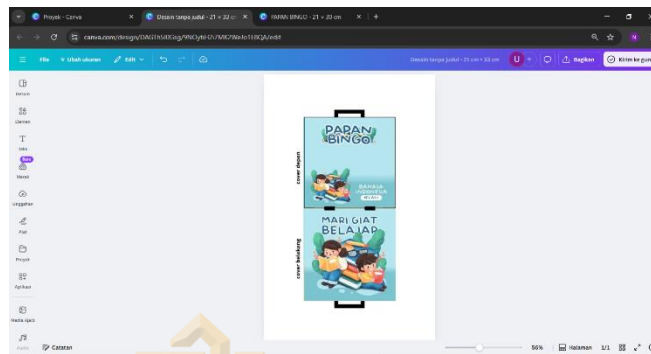
Gambar 4.2
Media permainan papan bingo

c) Membuat desain lembar kartu *bingo* di canva



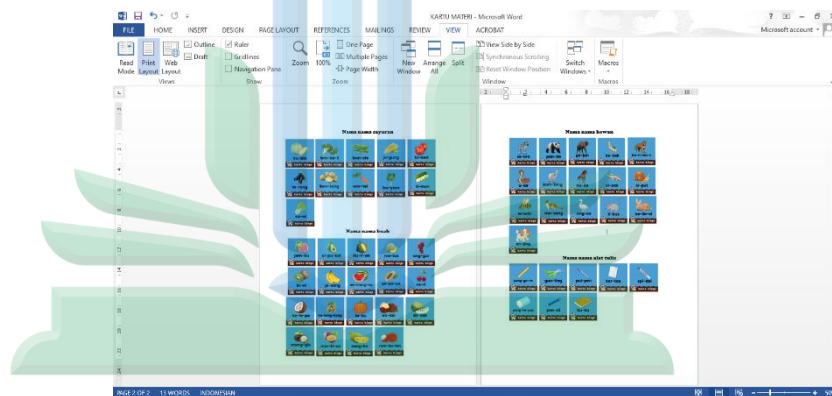
Gambar 4.3
Desain kartu bingo

d) Membuat desain identitas produk



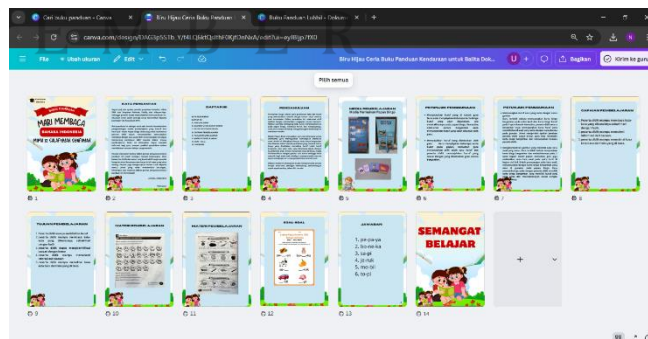
Gamabar 4.4
Desain identitas produk

e) Desain kartu materi



Gambar 4.5
Desain kartu materi

f) Membuat desain buku panduan



Gambar 4.6
Desain buku panduan

g) Mencetak kartu bingo



Gambar 4.7
Cetak kartu bingo

h) Media siap digunakan



Gambar 4.8
Media papan bingo

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah proses menghasilkan dan mengembangkan media permainan papan *bingo*. Setelah melakukan uji validasi produk yang dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa melalui angket penilaian untuk mengetahui kelayakan media permainan

papan *bingo*, kritik dan saran dari validator untuk melakukan perbaikan produk.

Pada tahapan ini yakni bentuk realisasi dari tahap desain. Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media permainan papan *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dijabarkan dibawah ini:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil dari validasi media dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓	5	100%
2.	Ketepatan komponen media					✓	5	100%
3.	Ketepatan pemilihan bahan					✓	5	100%
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓	5	100%
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media					✓	5	100%

6.	Ketepatan tata letak komponen pada media				✓		5	100%
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi				✓		5	100%
8.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran aktif					✓	5	80%
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓	5	100%
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓	5	100%
11.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran					✓	5	100%

b. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu oleh bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia.

Angket validasi materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran			✓			5	60%
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran		✓				5	40%

3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik			✓		5	60%
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik			✓		5	60%
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik			✓		5	80%
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami			✓		5	80%
7.	Ketepatan pemilihan media permainan papan <i>bingo</i>				✓	5	100%
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓	5	100%
9.	Kebermanfaatan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik			✓		5	80%
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih			✓		5	80%

c. Validasi ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa. Angket validasi bahasa akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PEUBI				✓		5	80%
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓		5	80%
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓	5	100%
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓	5	100%
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓	5	100%
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓	5	100%
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓	5	100%
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas					✓	5	100%
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓	5	100%
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca					✓	5	100%

d. Revisi Produk

Setelah melewati tahapan validasi ahli, validasi media dan validasi bahasa. Kemudian produk media permainan papan *bingo* dapat direvisi sesuai dengan saran dan kometar dari para ahli sehingga produk dapat lebih maksimal dan penggunaannya dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Berikut ini adalah hasil komentar dan saran dari ahli media sehingga media permainan papan *bingo* dapat direvisi:

Tabel 4. 4
Komentar Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli media	1) Gambar diganti dengan gambar islami 2) Font tulisan diperjelas dan kontras 3) Petunjuk penggunaan di letakkan diawal setelah pendahuluan

Adapun komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5
Komentar Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli materi	1) Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran disesuaikan dengan materi 2) Warna media kurang cerah

Adapun komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 6
Komentar Ahli Bahasa

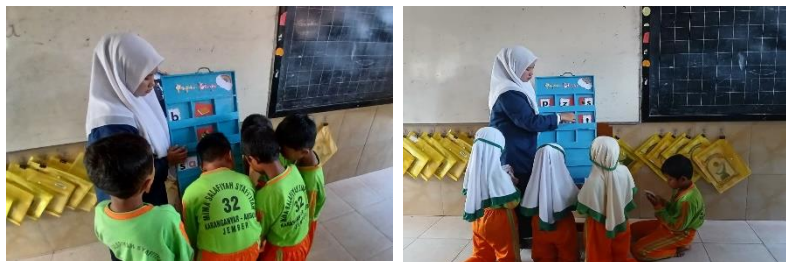
No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli bahasa	1) Cek typo, kerapian, dan kebakuan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Untuk mengetahui keefektifan produk media permainan papan *bingo*. Produk media permainan papan *bingo* yang telah divalidasi oleh 4 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa tentunya dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun proses awal implementasi, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi suku kata dan membaca kata-kata sederhana dengan menggunakan media papan *bingo*. Setelah peserta didik memahami materinya, peneliti mencontohkan pengoperasian media permainan papan *bingo*. Lalu membentuk beberapa kelompok yang berjumlah 4 orang.

Setelah peserta didik memahami cara pengoperasian media papan *bingo*, peneliti memanggil satu persatu kelompok untuk mengoperasikannya secara langsung. Peserta didik terlihat sangat antusias dan berebut ingin maju ke depan. Sementara itu, peneliti tetap berusaha meminta peserta didik untuk tertib tetap duduk dengan rapi dan maju sesuai urutan. Saat proses tersebut peserta didik semangat untuk mengoperasikan media permainan papan *bingo*.



Gambar 4. 9
Pengimplementasian media permainan

Ketika peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk mengoperasikan medianya secara bergantian, peserta didik tampak antusias meskipun masih terdapat peserta didik yang belum tertib dalam menggunakan media tersebut. Kemudian, setelah selesai uji coba dilakukan, dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui respon peserta didik terkait media permainan papan *bingo* yang peneliti kembangkan. Dari hasil angket tersebut peneliti akan mengetahui apakah media permainan papan *bingo* tersebut layak atau tidak. Sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

Tabel 4.7
Data Hasil Respon Peserta Didik

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	R1	6	10	60%
2.	R2	6	10	60%
3.	R3	10	10	100%
4.	R4	10	10	100%
5.	R5	7	10	70%
6.	R6	9	10	90%
7.	R7	10	10	100%
8.	R8	9	10	90%
9.	R9	10	10	100%
10.	R10	10	10	100%
11.	R11	10	10	100%

12.	R12	9	10	90%
13.	R13	8	10	80%
14.	R14	6	10	60%
15.	R15	8	10	80%
16.	R16	10	10	100%
17.	R17	8	10	80%
18.	R18	7	10	70%
19.	R19	10	10	100%
20.	R20	10	10	100%
21.	R21	10	10	100%
22.	R22	7	10	70%
23.	R23	10	10	100%
24.	R24	9	10	90%
Jumlah		209	250	87,6%

Sedangkan untuk angket hasil respon guru yang dilakukan oleh guru kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Siti Rohmatin, S. Pd. Hasil angket akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				✓		5	80%
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓	5	100%
3.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> memudahkan					✓	5	100%

	dalam penyampaian materi							
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓	5	100%
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami					✓	5	100%
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓	5	100%
7.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik				✓		5	80%
8.	Keefektifan media permainan papan <i>bingo</i>				✓		5	80%
9.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran					✓	5	100%
10.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali				✓		5	80%

Sedangkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh kelas IA di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil tersebut akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil *Preetest* dan *Posttest* Siswa

No.	Responden	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	R1	40	82
2.	R2	42	84
3.	R3	20	58
4.	R4	50	85
5.	R5	60	90
6.	R6	47	88
7.	R7	40	83
8.	R8	32	85
9.	R9	45	90
10.	R10	40	85
11.	R11	50	90
12.	R12	42	88
13.	R13	40	85
14.	R14	45	88
15.	R15	53	90
16.	R16	30	87
17.	R17	42	83
18.	R18	60	90
19.	R19	45	85
20.	R20	42	82
21.	R21	50	90
22.	R22	53	90
23.	R23	43	86
24.	R24	40	83
Jumlah		1051	2047
Rata-rata		43,79	85,29

5. Evaluasi

Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan sematiif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap ADDIE yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi berdasarkan proses ADDIE maka pada tahap analisis dilakukan evaluasi formatif maka peneliti perlu mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta menjadi solusi dari permasalahan yang

ditemukan disekolah. Maka peneliti perlu mengembangkan sumber belajar berupa media permainan papan *bingo*. Pada tahap design dan development dilakukan evaluasi formatif untuk merevisi produk berdasarkan saran dan komentar dari para validator yaitu validator ahli media, materi dan bahasa. Pada tahap implementasi dilakukan evaluasi sumatif dengan pengerjaan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan papan *bingo* dan proses pembelajaran dan pemberian lembar respon peserta didik. Sedangkan, pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil dari implementasi yakni efektivitas dari penggunaan penggunaan media permainan papan *bingo* sebagai sumber belajar materi membaca suku kata untuk siswa kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. untuk ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. sedangkan untuk ahli bahasa adalah bapak Shiddiq Ardianto, M. Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Analisis Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor maximal	Presentase	Kriteria
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
2.	Ketepatan komponen media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
3.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%	Sangat layak
4.	Ketahanan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media	5	5	100%	Sangat layak
6.	Ketepatan letak komponen pada media pembelajaran	4	5	80%	Layak
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi	4	5	80%	Layak
8.	Pemilihan ukuran media yang tepat	5	5	100%	Sangat layak
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel diatas disajikan hasil dari validator media pada tiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan satu, dua, tiga, empat, lima, delapan, sembilan, sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan enam dan tujuh diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang di dapatkan pada setiap butir pertanyaan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 96% dengan kriteria sangat layak digunakan dan keterangan tidak revisi.

Tabel 4.11
Hasil Analisi Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Maximal Skor	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian Pembelajaran	3	5	60%	Cukup layak
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	2	5	40%	Kurang layak
3.	Ketetapan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik	3	5	60%	Cukup layak
4.	Materi yang disampaikan menarik peserta didik	3	5	60%	Cukup layak
5.	Kedalaman isi materi yang disampaikan peserta didik	4	5	80%	Layak
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami	4	5	80%	Layak

7.	Ketepatan pemilihan media permainan papan <i>bingo</i> dengan materi	5	5	100%	Sangat layak
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5	80%	Layak
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih	4	5	80%	Layak
Jumlah		37	50	74%	Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{37}{50} \times 100 \%$$

$$P = 74\%$$

Berdasarkan tabel diatas disajikan hasil validator materi pada tiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan satu, tiga, empat, diperoleh presentase 60% dengan kriteria cukup layak. Pada butir pertanyaan dua, diperoleh presentase 40% dengan kriteria kurang layak. Pada butir pertanyaan lima, enam, sembilan, sepuluh, diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Pada butir soal tujuh dan delapan diperoleh presentase 100% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh

pada setiap butir pertanyaan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 74% dengan kriteria layak dan keterangan tidak revisi.

Tabel 4.12
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maximal	Presentase	Kriteria
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca sesuai dengan PEUBI	4	5	80%	Layak
2.	Tata bahasa yang menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	5	80%	Layak
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat layak
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5	100%	Sangat layak
5.	Menggunakan bahasa yang mudah di mengerti peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%	Sangat layak
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda	5	5	100%	Sangat layak
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas	5	5	100%	Sangat layak
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar	5	5	100%	Sangat layak
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel disajikan hasil validator pada setiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan ke satu dan dua diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak, sedangkan pada butir ke tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria Sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian yang di dapat pada setiap butir pertanyaa, maka diperoleh hasil akhir sebesar 96% dengan kriteria sangat layak dan keterangan tidak revisi.

Selanjutnya validasi yang telah diisi dan dinilai oleh para ahli dianalisis oleh peneliti dengan menghitung skor hasil dari masing-masing validator dengan menggunakan rumus dibawah ini.⁶¹

$$V = \frac{Va^1 + Va^2 + Va^3}{3}$$

$$V = \frac{96\% + 74\% + 96\%}{3} = 88.66\%$$

Keterangan:

V= Validitas Gabungan

Va¹= Validator 1 (Ahli Media)

Va²= Validator 2 (Ahli Materi)

Va³= Validator 3 (Ahli Bahasa)

Hasil rata-rata dari analisis data kelayakan yaitu 88,66% dari ahli media 96%, ahli materi 74%, dan ahli bahasa 96%. Maka media permainan papan *bingo* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

⁶¹ Marleni Khoirotun Qolbiah Al Mutmainnah, Hermansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), pp. 352–58.

2. Analisis Respon Peserta Didik dan Guru

Analisis hasil respon pendidik dan peserta didik. Angket diberikan kepada guru kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember yaitu Ibu Siti Rohmatin, S.Pd dan peserta didik kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember yang berjumlah 24 orang. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang didapatkan dari angket respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil respon peserta didik

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	R1	6	10	60%	Cukup
2.	R2	6	10	60%	Cukup
3.	R3	10	10	100%	Sangat baik
4.	R4	10	10	100%	Sangat baik
5.	R5	7	10	70%	Baik
6.	R6	9	10	90%	Sangat baik
7.	R7	10	10	100%	Sangat baik
8.	R8	9	10	90%	Sangat baik
9.	R9	10	10	100%	Sangat baik
10.	R10	10	10	100%	Sangat baik
11.	R11	10	10	100%	Sangat baik
12.	R12	9	10	90%	Sangat baik
13.	R13	8	10	80%	Baik
14.	R14	6	10	60%	Cukup
15.	R15	8	10	80%	Baik
16.	R16	10	10	100%	Sangat baik
17.	R17	8	10	80%	Baik
18.	R18	7	10	70%	Cukup
19.	R19	10	10	100%	Sangat baik
20.	R20	10	10	100%	Sangat baik
21.	R21	10	10	100%	Sangat baik
22.	R22	7	10	70%	Cukup
23.	R23	10	10	100%	Sangat baik
24.	R24	9	10	90%	Sangat baik
Jumlah		209	240	87%	Sangat baik

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{209}{240} \times 100 \%$$

$$P = 87 \%$$

Dari tabel 4.13 tersebut dapat diketahui hasil analisis respon peserta didik terhadap media papan *bingo* yaitu 87% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh sebagian besar peserta didik, meskipun ada beberapa poin yang perlu diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respon guru dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.14
Data Hasil Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5	80%	Layak
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
3.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> memudahkan dalam penyampaian materi	5	5	100%	Sangat layak
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100%	Sangat layak

5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat layak
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat layak
7.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik	4	5	80%	Layak
8.	Keefektifan media permainan papan <i>bingo</i>	4	5	80%	Layak
9.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
10.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali	4	5	80%	Layak
Jumlah		46	50	92%	Sangat layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$P = 92\%$$

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil analisis respon guru untuk mengetahui kelayakan produk adalah 92% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil tersebut, produk media permainan papan *bingo* memperoleh hasil yang sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk. Hasil yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil Analisis soal *Preetest* dan *Posttest* Siswa

No.	Responden	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	R1	40	82
2.	R2	42	84
3.	R3	20	58
4.	R4	50	85
5.	R5	60	90
6.	R6	47	88
7.	R7	40	83
8.	R8	32	85
9.	R9	45	90
10.	R10	40	85
11.	R11	50	90
12.	R12	42	88
13.	R13	40	85
14.	R14	45	88
15.	R15	53	90
16.	R16	30	87
17.	R17	42	83
18.	R18	60	90
19.	R19	45	85
20.	R20	42	82
21.	R21	50	90
22.	R22	53	90
23.	R23	43	86
24.	R24	40	83
Jumlah		1051	2047
Rata-rata		43,79	85,29

Nilai *Pretest*

$$S_{akhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{akhir} = \frac{1051}{100} \times 100$$

$$S_{akhir} = 1051$$

Rata-rata

$$R_{erata} S_{akhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{erata} S_{akhir} = \frac{1051}{100 \times 24} \times 100$$

$$R_{erata} S_{akhir} = 43,79$$

Nilai *Posttest*

$$S_{akhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{akhir} = \frac{2047}{100} \times 100$$

$$S_{akhir} = 2047$$

Rata-rata

$$R_{erata} S_{akhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{erata} S_{akhir} = \frac{2047}{100 \times 24} \times 100$$

$$R_{erata} S_{akhir} = 85,29$$

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dalam menumbuhkan keterampilan membaca di kelas IA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember. Dalam hal ini berarti pengembangan media permainan papan *bingo* efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektivitas dengan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{85,29 - 43,79}{\left(\frac{85,29 + 43,79}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{41,5}{\left(\frac{129,08}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{41,5}{64,54} \times 100 \%$$

$$ER = 0,643 \times 100 \%$$

$$ER = 64,3\%$$

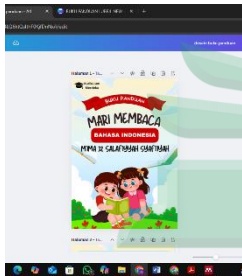
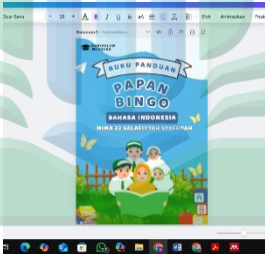

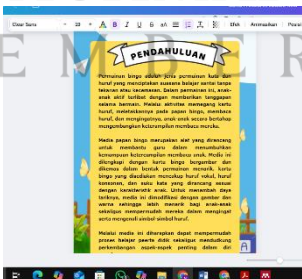
Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 64,3%. Kemudian, hal tersebut dicocokkan kedalam tabel

keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Sehingga dapat diartikan pengembangan media permainan papan *bingo* efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan produk buku saku digital berbasis literasi numerasi sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.16
Hasil Revisi Media Permainan Papan *Bingo*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
<p>Gambar pada buku panduan bukan gambar islami</p> 	<p>Gambar pada buku panduan dengan gambar islami</p> 	<p>Gambar pada buku panduan di ganti dengan gambar islami</p>	Ahli media
<p>Fount pada tulisan kurang jelas dan kurang kontras</p> 	<p>Fount pada tulisan lebih jelas dan kontras</p> 	<p>Fount pada tulisan diperjelas dan kontras</p>	

<p>Petunjuk penggunaan media terletak setelah halaman gambar media</p> 	<p>Petunjuk penggunaan media terletak setelah halaman pendahuluan</p> 	<p>Petunjuk penggunaan media di letakkan di awal setelah halaman pendahuluan</p>	
<p>Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang kurang sesuai.</p> 	<p>Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran setelah di revisi</p> 	<p>Menyesuaikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran dengan materi pembelajaran</p>	<p>Ahli Materi</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih tentunya perlu memperhatikan berbagai aspek termasuk karakter dari perkembangan kognitif peserta didik itu sendiri.

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media permainan papan *bingo*. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Pengembangan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember.

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih efektif, membantu guru dalam menjelaskan konsep yang kompleks, dan

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi baru dalam proses belajar mengajar.⁶²

Dengan menyesuaikan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas I MI peneliti memilih media permainan kartu bingo. Siswa kelas I pada jenjang pendidikan MI memiliki rentang usia 6-7 tahun. Pada rentang usia tersebut anak mampu menyelesaikan masalah-masalah konkret atau nyata dengan bantuan media pembelajaran.

Alasan lainnya peneliti memilih media permainan kartu bingo dikarenakan media permainan kartu *bingo* memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui permainan. Media permainan kartu bingo mampu melibatkan guru dan siswa melalui permainan sehingga mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Edgar Dale bahwa pengalaman langsung didapatkan melalui kegiatan yang melibatkan hubungan langsung antara pembelajar dengan benda, kejadian atau objek sebenarnya yang sedang dipelajari.⁶³

Hal tersebut juga serupa dengan penelitian terdahulu yang menggunakan media permainan *bingo* sebagai media pembelajaran yaitu:

(1) Dona Riki Satriawan dalam skripsi (2021) dengan hasil yakni: media permainan kartu *bingo* mendapatkan kriteria valid dengan rata-rata nilai sebesar 82,65%. Tingkat kemenarikan media permainan mendapatkan

⁶² Fitriani and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar'.

⁶³ Satriawan, 'Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Min 1 Blitar'.

kriteria menarik dengan rata-rata nilai sebesar 83,86%.⁶⁴ (2) Andhika Chandra Kias Chahyadi, Budiaman, dan Saipiatuddin dalam jurnal (2024) dengan hasil yakni: Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%.⁶⁵ (3) Nofitsya Anastasya dan Joko Sukoyo dalam jurnal (2024) dengan hasil yakni: nilai rata-rata *pretest* yang sangat rendah yakni kelas eksperimen sebesar 44,96, sedangkan kelas kontrol sebesar 46,32. Setelah dilakukan *posttest*, siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,71, sedangkan siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,54. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Bingo efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca teks aksara Jawa.⁶⁶ (4) Wiliyana Saputri, Supriyanto, dan Elya Rosalina dalam jurnal (2024) dengan hasil yakni: pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran permainan kartu *bingo* dari ahli bahasa, media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu *bingo* memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,86.⁶⁷ (5) Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, dan

⁶⁴Dona Riki Satriawan, 'Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Min 1 Blitar', 2021, pp. 1–175 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/32588/>>.

⁶⁵ Andhika Chandra Kias Chahyadi, 'Penggunaan Media Pembelajaran Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMP 97 Jakarta', *Jurnal Global Ilmiah*, 1.9 (2024), pp. 489–95, doi:10.55324/jgi.v1i9.86.

⁶⁶ Nofitsya Anastasya and Joko Sukoyo, 'Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa', 6.2 (2024), pp. 1772–82.

⁶⁷ Wiliyana Saputri and Elya Rosalina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD NEGERI 1 Tegalorejo, 2024.

Satrio Wibowo dalam jurnal (2022) dengan hasil yakni: Uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 77,5% dengan kriteria layak.⁶⁸

Berdasarkan penjelasan dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, *novelty* pada penelitian ini yaitu : (1) Media permainan *bingo* berbentuk papan atau koper yang dapat dilipat. (2) Materi membaca suku kata yang berupa kartu *bingo* bergambar seperti nama nama sayuran, buah, alat tulis, dan hewan. Selain itu juga terdapat kartu *bingo* huruf abjad yang mencakup huruf vokal dan huruf konsonan. (3) Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu antara lain observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. (4) Subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Amubulu Jember.

2. Hasil Analisis Kelayakan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember

Uji kelayakan merupakan tahap penting dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan suatu produk sebelum digunakan secara luas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk memenuhi kriteria seperti validitas isi, kegunaan, dan keterterimaan oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusrini, Wahyu Sukartiningsih dan Isti Rokhiyah, yang menyatakan bahwa uji kelayakan bertujuan agar

⁶⁸ Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, and Satrio Wibowo, 'Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), pp. 2308–14, doi:10.58258/jime.v8i3.3721.

media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses belajar.⁶⁹

Pengembangan media permainan papan *bingo* telah memperoleh validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan didalam kelas.

Berkenaan dengan hasil validasi dari para ahli yaitu sebagai berikut: hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 48 dari 50 dengan rata-rata presentase 96%. Sehingga dengan rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak. Revisi dari ahli media yaitu pada buku panduan gambar yang ada di buku diganti dengan gambar islami, *fount* tulisan di perjelas dan kontras, petunjuk penggunaan media letakkan setelah halaman pendahuluan. Selanjtnya dari validasi ahli materi memperoleh skor 37 dari 50 dengan rata-rata presentase 74% yang artinya materi dalam media ini layak. Revisi dari ahli materi yaitu tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran kurang sesuai dengan meteri. Berikutnya dari ahli bahasa memperoleh skor dari 48 dari 50 dengan rata-rata presentasi 96% yang artinya aspek media ini sangat layak. Revisi dari ahli bahasa adalah cek kesalahan penulis, kerapian ,kebakuan bahasa. Dari ketiga hasil validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 88,86%. Maka media

⁶⁹ Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah, "PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX (QR CODE Dalam MAGIC BOX) MELLUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS 5 SD," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (2023)

permainan papan *bingo* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

Setelah mendapatkan validasi dari para validator, tahap berikutnya adalah implementasi media Permainan Papan *Bingo* yang telah dinyatakan layak. Uji coba media ini diberikan soal *pretest* dan *posttest* serta angket respon peserta didik. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi kepada ahli pembelajaran yaitu oleh wali kelas I yang menghasilkan nilai 46 dari 50 dengan rata-rata persentase 92%. Hasil ini dikategorikan sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan media Permainan Papan *Bingo* yang didapatkan oleh peneliti terbukti bahwasanya media yang digunakan peneliti itu layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas dan membuat peserta didik aktif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Encep Andriana dkk bahwa Permainan ini membantu siswa mengenali huruf, suku kata, dan kata secara utuh melalui media yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran. Permainan *Bingo* menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak membosankan.⁷⁰

⁷⁰ Encep Andriana and others, 'Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B Sd Negeri Pabuaran', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.September (2023), pp. 6235–49

3. Hasil Analisis Keefektifan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember

Keefektifan pengembangan media Permainan Papan *Bingo* diukur melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember. Pemberian soal *pretest*, yang dilaksanakan sebelum media diimplementasikan, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 43,79%. Sementara itu, nilai rata-rata dari *posttest* yang dilaksanakan setelah implementasi media Permainan Papan *Bingo* adalah sebesar 85,29%. Perbandingan kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar secara signifikan dibandingkan dengan nilai *pretest*. Analisis keefektifan pada media permainan papan *bingo* ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil rekapitulasi nilai persentase keefektifan diperoleh persentase sebesar 64,3% dengan kategori efektif.

Berdasarkan hasil analisis keefektifan Media Permainan Papan *Bingo* yang dikembangkan oleh peneliti telah dikategorikan efektif dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh peneliti yang dilakukan oleh Nofitsya Anastasya dan Joko Sukoyo bahwa media Permainan *Bingo* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik mampu memanfaatkan media ini dengan baik, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran yang berkaitan dengan membaca suku kata. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan merawat dengan baik, sehingga dapat terjaga dan digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.

b. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media papan permainan *bingo* sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif untuk mereview, memperkuat pemahaman, atau memperkenalkan kosakata atau konsep baru secara interaktif dan menyenangkan. Permainan ini mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa, meningkatkan retensi memori melalui pengulangan, dan memberikan umpan balik instan kepada guru mengenai pemahaman kelas.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan inovasi serupa. Mendorong peneliti lain untuk mengembangkan lebih dalam lagi dan menguji variasi dari model

ini atau diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda dan memperluas pengetahuan dan praktik dalam bidang pendidikan.

2. Saran desiminasi produk

Produk pengembangan media permainan papan *bingo* ini dapat disebarluaskan dan digunakan pada siswa kelas I di sekolah yang bersangkutan atau bahkan di SD/MI yang ada di wilayah Jember dengan maksud dan tujuan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca suku kata. Akan tetapi, dalam penyebaran dan produksi massal produk tetap harus memperhatikan karakteristik peserta didik terlebih dahulu agar penyebaran produk ini sesuai dan tepat sasaran.

Link Youtube: <https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember?si=TM2b2xTrtovLZgUN>

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media ini hanya terbatas pada materi membaca suku kata. Oleh karena itu, perlu dikembangkan lagi dengan materi lainnya dengan cara yang disajikan lebih mudah dan cepat, juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain.
- b. Model pengembangan ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, pada produk lebih lanjut dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain yang berbeda.

- c. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dikelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember, akan lebih baik jika produk dapat dikembangkan dijenjang kelas dan lingkungan sekolah lainnya.
- d. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain produk dengan lebih menarik lagi sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat bertambah.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media yang dihasilkan papan *bingo* ini hanya digunakan pada materi membaca suku kata.
- b. Penelitian hanya dilakukan di kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember.
- c. Kartu gambar mudah rusak dan hilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, Nofitsya, and Joko Sukoyo, 'Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa', 6.2 (2024), pp. 1772–82
- Andriana, Encep, Siti Rokmanah, Arista Selly Maharani, and Patra Aghtiar Rakhman, 'Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B Sd Negeri Pabuaran', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.September (2023), pp. 6235–49
<<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10328%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/10328/4438>>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993
- Chandra Kias Chahyadi, Andhika, 'Penggunaan Media Pembelajaran Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMP 97 Jakarta', *Jurnal Global Ilmiah*, 1.9 (2024), pp. 489–95, doi:10.55324/jgi.v1i9.86
- Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah, "Pengembangan Media Qurma Box (Qr Code Dalam Magic Box) Mellui Pendekatan Inkuiri Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 5 SD," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (2023)
- Fayrus, and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Fitriani, Ria, Friska Ria Sitorus, Salim -, and Putri Khairani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6.1 (2024), pp. 38–46, doi:10.34012/bip.v6i1.4658
- Harianto, Erwin, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa", *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), p. 2, doi:<https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hariyanto, Bambang, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan', *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1.1 (2023), pp. 1–13
- Hidayati, Fida Mega Nur, Galuh Kartika Dewi, and Satrio Wibowo, 'Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), pp. 2308–14, doi:10.58258/jime.v8i3.3721

- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, 'Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.5 (2024), pp. 258–68, doi:10.62504/jimr469
- Imron Fauzi Siti Maimuna and Mukni'ah, 'Paradigma Perkembangan Kurikulum Dari K13 Ke Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah', *Sirajuddin: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 04.02 (2025), pp. 8–13.
- Juwita, Ani, Desi Nurul Imaniar, Akalily Normalina, and Puji Rizki Irani, 'The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan', *Jurnal Historica*, 6 (2022)
- Khoirotun Qolbiah Al Mutmainnah, Hermansyah, Marleni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), pp. 352–58
- Kholil, Mohammad, and Mohammad Mukhlis, 'Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa', *Jurnal Tadris Matematika*, 6.1 (2023), pp. 33–48, doi:10.21274/jtm.2023.6.1.33-48
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², Savira³ dan Dase Erwin Juansah⁴, and ⁴Universitas Sultan Ageung Tirtayasa 1, 2, 3, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)', *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2.6 (2023), pp. 784–808
- Maulidah, Isrofatul, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022' (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)
- Muhammad Hasan Basri and) Al-Asasiyya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7.No. 1 (2022), pp. 33–45
- Munawaroh, Siti, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Pledokan Tahun 2020 / 2021', 2.4 (2021), pp. 28–37
- Musyafak, Ahmad, and Arief Agoestanto, 'Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada PBL', *Jurnal Tadris Matematika*, 5.2 (2022), pp. 273–84, doi:10.21274/jtm.2022.5.2.273-284

- Nafisatur, M, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian', *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), pp. 5423–43
- Napitupulu, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together(NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas VSDN097319 Siopat Suhu', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), pp. 1349–58
- Nasaruddin, Nasaruddin, and Fathani Mubarak, 'Metode Pengajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125)', *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.2 (2022), pp. 135–48, doi:10.52266/tadjid.v6i2.1190
- Nurhaliza, Rahma, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi/Sd', *Skripsi*, 2022, pp. 1–74
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa, 'Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.1 (2021), pp. 446–52, doi:10.31004/basicedu.v5i1.787
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8
- Rezky, Sry, 'Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Di Tk Nurul Fajri Aceh Selatan', *Nucl. Phys.*, 13.1 (2023), pp. 104–16
- Ristanti, Octiana, Atika Suri, Candra Choirrudin, and Lutfita Kurnia Dinanti, 'Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003', *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.2 (2020), p. 152, doi:10.32832/tawazun.v13i2.2826
- Rudini, Moh, 'Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IV Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Di SDN Sabang', *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2.1 (2020), pp. 17–27 <https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilariah/article/view/90>
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), pp. 60–69 <<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>>

- Saputri, Wiliyana, and Elya Rosalina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Tegalrejo A . Pendahuluan Pendidikan Adalah Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Belajar Agar Dan Peserta Proses Didik Pembelajar', 2024
- Satriawan, Dona Riki, 'Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Min 1 Blitar', 2021, pp. 1–175 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/32588/>>
- Siroj, Rusydi A, Win Afgani, Dian Septaria, Gebriella Zahira, Penelitian Kuantitatif, Pendekatan Ilmiah, and others, 'Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024 | 11279', 7 (2024), pp. 11279–89
- Siti Maimuna, Imron Fauzi, and Mukni'ah, 'Paradigma Perkembangan Kurikulum Dari K13 Ke Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah', *Sirajuddin : Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 04.02 (2025), pp. 8–13
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta Bandung, 2019)
- Suparlan, Suparlan, 'Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI', *Fondatia*, 5.1 (2021), pp. 1–12, doi:10.36088/fondatia.v5i1.1088
- Syafira, Zakiah, Esys Anesty Mashudi, and Sundari Nenden, 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Papan Bingo', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2024), pp. 677–91, doi:10.37985/murhum.v5i1.638
- Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074
- Yusuf, Muhammad, and Amalia Syurgawi, 'Konsep Dasar Pembelajaran', *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1.1 (2020), pp. 21–29, doi:10.55623/au.v1i1.3
- Usriyah, Lailatul, . *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021,hal,7

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Syifa Lubbil Maula
 NIM : 212101040072
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pengembangan Media Permainan Papan *Blugo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I Salafiyah Syafliyah Ambulu Jember" adalah hasil penelitian karya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 24 November 2025

Saya menyatakan


 Syifa Lubbil Maula
 212101040072

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Permainan Papan <i>Bingo</i> Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember	1. Pengembangan Media Permainan Papan <i>Bingo</i> 2. Bahasa Indonesia	A. Bagaimana proses Pengembangan media permainan papan bingo dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember? B. Bagaimana keefektifan media permainan papan bingo dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember? C. Bagaimana kelayakan Pengembangan media permainan papan bingo dalam menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas I di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember?	1. Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: a. Kelayakan media b. Kelayakan materi c. Kelayakan bahasa d. Kelayakan pembelajaran 2. Keefektifan produk melalui nilai pretest dan posttest	1. Wawancara 2. Observasi 3. Hasil angket validasi ahli media, materi dan bahasa 4. Hasil angket respons guru dan peserta didik 5. Hasil nilai pretest dan posttest	1. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE 3. Tahapan penelitian: a. <i>Analysis</i> (Analisis) b. <i>Design</i> (Desain) c. <i>Development</i> (Pengembangan) d. <i>Implementation</i> (Implementasi) e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-12338/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIMA 32 SALAFIYYAH SYAFIYYAH

Karanganyar, Ambulu, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040072

Nama : SYIFA LUBBIL MAULA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Permainan Papan Bingo Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Suyitman

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Mei 2025


Dekan,

Ket. Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
SALAFIYAH SYAFIYAH AL MUSYAROKAH
MIMA 32 SALAFIYAH SYAFIYAH**
Jl. Candradimuka 13 Dusun Krajan Karanganyar Ambulu Jember
Website: m32salafiyah.blogspot.com Email: salafiyahambulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 266 /MIS.13.32.033/2/2025


Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B- 10236/In.20/3.a/PP.009/02/2025 tanggal 26 Mei 2025 tentang pelaksanaan Mahasiswa atas

Nama	: SYIFA LUBBIL MAULA
NIM	: 212101040072
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan	: PGMI

Dengan ini Kepala MIS MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut

Telah melaksanakan	: Penelitian di MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Permainan Papan Singo Untuk Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu Jember
Hari/Tanggal	: 15 April 2025 – 26 Mei 2025
Tempat	: MIMA 32 Salafiyah Syafiyah
Lama Penelitian	: 30 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 26 Mei 2025
Kepala MIMA 32
Salafiyah Syafiyah

Drs. SUYITMAN
NPK. 1681420184095

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Guru Kelas IA

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas IA?	Peserta didik mudah jika diberi tugas, namun terdapat juga yang belajarnya tidak bisa diam dan masih ramai. Akan tetapi, mereka masih bisa mengerjakan tugas dari guru. Selain itu terdapat salah anak yang tidak mau mengerjakan tugas kelas, mengakibatkan peserta didik lain terpengaruhi.
2.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Terdapat peserta didik yang masih suka jail dan tidak bisa belajar hanya dengan duduk, yang menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi ramai. Selain itu, terdapat peserta didik yang tidak merespon apapun dari guru.
3.	Solusi apa yang dilakukan ketika mengalami kondisi tersebut?	Banyak menegur dan jika mengulangi hal yang sama akan diberi sanksi
4.	Apakah solusi tersebut bisa menyelesaikan masalahnya?	70% bisa dikondisikan.
5.	Bagaimana yang terjadi ketika pembelajaran Bahasa Indonesia?	Peserta didik banyak yang belum mengenal huruf dan suku kata sehingga kesulitan dalam membaca. Namun jika diberi tugas antusias untuk mengerjakannya.
6.	Apa yang menjadi kendala ketika pembelajaran Bahasa Indonesia?	Kesulitan mengenali huruf dan suku kata sehingga kesulitan dalam membaca
7.	Metode apa yang dilakukan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia?	Biasanya cukup penjelasan materi lewat metode ceramah dan pemberian tugas
8.	Apakah guru pernah melakukan inovasi ketika pembelajaran Bahasa	Pernah, menampilkan video pembelajaran namun hanya pada pertemuan tertentu.

	Indonesia? Jika pernah jelaskan inovasi seperti apa yang dilakukan!	
9.	Bagaimana pemahaman peserta didik mengenai keterampilan membaca?	Masih hanya peserta didik aktif dan merespons saat pembelajaran yang dapat memahami materi tersebut.
10.	Apa yang menjadi kesenangan mereka ketika proses pembelajaran?	Mereka lebih suka belajar dengan sesuatu yang bergambar dan sesuatu hal yang baru yang mereka belum tahu.

Peserta didik kelas IVB

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia?	Peserta didik menunjukkan minat yang cukup baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam membaca, terutama dalam memahami huruf dan suku kata
2.	Kesulitan apa yang peserta didik temui dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Kesulitan peserta didik dalam keterampilan membaca, seperti mengenali huruf, melafalkan suku kata, serta memahami isi bacaan secara utuh.”
3.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran?	Pernah, Menampilkan video pembelajaran
4.	Bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media/ tidak menggunakan media?	Semua suka jika pembelajaran menggunakan media karena merasa seru dan dapat bermain
5.	Pembelajaran seperti apa yang peserta didik sukai?	Peserta didik lebih suka dan semangat dalam pembelajaran jika ada permainan dan ada tebak-tebakan serta pemberian hadiah.

Kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran?	Ada, namun hanya tersedia alat peraga untuk pembelajaran IPA, LCD Proyektor, dan komputer

2.	Apakah guru-guru pernah menggunakan media pembelajaran di kelas	Tidak pernah, cukup dari fasilitas sekolah saja. Dan untuk kelas bawah dikreasikan tugasnya.
----	---	--

Lampiran 6

PROFIL MADRASAH

A. Profil MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Lokasi yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember. Letak Geografis MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah ini berada di desa Karanganyar Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.

Nama	:	MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
NSM	:	111235090033
NIS/NPSN	:	60715479
Status	:	Swasta
Tahun Berdiri	:	1954
Alamat Sekolah	:	Jl. Candradimuka No. 13
Kode Pos	:	68172
Desa/ Kelurahan	:	Karanganyar
Kecamatan	:	Silo
Provinsi	:	Jawa Timur
Nomor Telepon	:	081336236799
Nama Yayasan	:	Yayasan Pendidikan Islam Salafiyah Syafi'iyah Al Musyarokah
Status Madrasah	:	Swasta
Status Akreditasi	:	B

No dan SK akreditasi	:	761/BAN-SM/SK/2019
Status Tanah	:	Wakaf
Luas Tanah	:	2200 m ²
SK Kelembagaan	:	MIS/09.033/2016
KBM	:	Pagi
Bangunan Madrasah	:	Milik Sendiri
Jarak ke Pusat Kecamatan	:	1,5 km

B. Struktur Organisasi Madrasah



DATA GURU

NO	NAMA LENGKAP	PENDIDIKAN	JABATAN	STATUS
1.	Drs. Suyitman	S1	Kepala Madrasah	NON PNS
2.	Miftahul Huda	S1	Guru	NON PNS
3.	Wiwik Indriyawati, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
4.	Syifaus Sariroh, S.Ag	S1	Guru	NON PNS
5.	Siti Rohmatin, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
6.	Nurul Kholifah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
7.	M. Shofwan Afandi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
8.	Moh. Anas Faruq, S.Pd	S1	Guru	NON PNS

9.	Muhammad Purwanto, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
10.	M. Lukman Hadi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
11.	Ana Nur Lailatul F., S.Pd	S2	Guru	NON PNS
12.	Af Idatus Sofiyah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
13.	Umi Fatlukhah, S. Sos	S1	Guru	NON PNS
14.	Erna Miftahul Jannah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
15.	M. Alfau Fauzi	S1	Guru	NON PNS
16.	Nur Khasan	SLTA	Tenaga Kependidikan	NON PNS
17.	Edi Siswanto	SLTP	Tenaga Kependidikan	NON PNS

C. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

“Terwujudnya Siswa yang Kokoh Beraqidah Aswaja. Bertaqwa, Beraqlhak Mulia dan Unggul dalam Prestasi”

b. Misi

Berdasarkan visi tersebut MIMA Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember mengeniban misi yaitu:

- 1) Menyiapkan lulusan yang memiliki aqidah Islamiyah berdasarkan Aswaja
- 2) Menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif hingga terbangunnya penghayatan dan pengalaman nilai-nilai ajaran Islam berdasarkan Aswaja
- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 4) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya, sehingga dapat

dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi

- 5) Mengembangkan dan mengamalkan nilai-nilai akhlaqul karimah yang sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Membina dan mengembangkan potensi siswa sehingga mampu terampil dan kreatif dalam menghadapi tuntutan zaman, inovatif dan mandiri dalam bidang sosial keagamaan, budaya, berbangsa dan bernegara
- 7) Meningkatkan kebiasaan berperilaku disiplin dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam lingkungan keluarga, madrasah, maupun masyarakat
- 8) Menerapkan manajemen berbasis madrasah

Dalam mengembangkan visi dan misi tersebut, MIMA 32 Salafiyah



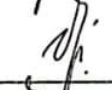
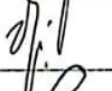




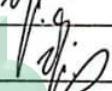


Syafi'iyah telah merumuskan beberapa tujuan antara lain:

- a) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sikap dan praktik kegiatan serta amaliah keagamaan Islam warga Madrasah
- b) Menciptakan lulusan MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah yang menguasai ilmu pengetahuan umum dan agama
- c) Menumbuhkan kepedulian dan kesadaran warga Madrasah terhadap keamanan, kebersihan, dan keindahan lingkungan Madrasah
- d) Mengoptimalkan kualitas dan kuantitas sarana/prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik
- e) Menerapkan manajemen pengendalian mutu Madrasah, sehingga terjadi peningkatan animo siswa baru, dan akreditasi madrasah mendapat nilai "B"
- f) Program Prioritas

Lampiran 7

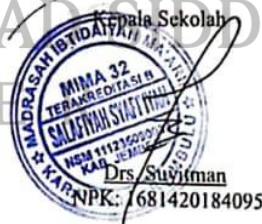
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MIMA 32 SALAFIYYAH SYAFIYYAH KARANGANYAR AMBULU

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	30 Oktober 2024	Permohonan surat izin observasi oleh Bpk. Drs. Suyitman	
2.	30 Oktober 2024	Pra observasi dan pengamatan lembaga oleh kepala sekolah, Bpk. Drs. Suyitman	
3.	07 Desember 2024	Wawancara guru kelas I dan peminjaman buku mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh, Ibu. Siti Rohmatin, S.Pd.	
4.	18 Januari 2024	Wawancara guru kelas dan peserta didik	
5.	15 Maret 2025	Permohonan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Drs. Suyitman	
6.	15 April 2025	Pelaksanaan Pre-Test	
7.	20 Mei 2025	Penyerahan perpanjangan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Drs. Suyitman.	
8.	20 Mei 2025	Implementasi media dikelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember.	
9.	20 Mei 2025	Validasi media oleh ahli pembelajaran, Ibu. Siti Rohmatin, S.Pd.	
10.	20 Mei 2025	Pelaksanaan Post-Test dan pengisian angket respon peserta didik	
11.	26 Mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 26 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
 J E M B E R



Lampiran 8

MODUL AJAR



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS PENULIS MODUL

Nama Penyusun : Syifa Lubbil Maula
 Nama Institusi : MIMA 32 Salafiyah-Syafiiyah Ambulu
 Jejang pendidikan : MI
 Tahun Pelajaran : 2024/2025
 Fase/Kelas : A/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Ruang Lingkup : Aku Ingin
 Elemen : Membaca
 Alokasi Waktu : 3 x 30 menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Peserta didik dapat merangkai bunyi huruf dengan bunyi huruf lain membentuk suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- ❖ Peserta didik dapat menulis suku kata untuk melengkapi kata benda yang dikenali sehari-hari.
- ❖ Peserta didik dapat menulis atau menggambarkan benda yang dibutuhkan dan diinginkan.

C. PROFIL PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bermalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Sumber belajar : Heri Purwanto, (2022), Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Semester 2 Fase A, Sindunata, Sukoharjo
- ❖ Buku LKS
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media papan *bingo*
- ❖ Kartu huruf
- ❖ Kartu kata

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Kooperatif Learning

G. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Ceramah
- ❖ Tanya jawab
- ❖ Permainan
- ❖ Mengerjakan LKPD

KOMPETENSI INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

- ❖ Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih.
- ❖ Peserta didik mampu memaknai kosakata baru atau kosakata Bahasa Indonesia dari kata yang dibaca.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat fasih membaca kata-kata yang sering ditemui di sekitarnya.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang merangkai bunyi huruf dengan bunyi huruf lain membentuk suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menulis suku kata untuk melengkapi kata benda yang dikenali sehari-hari.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menulis atau menggambarkan benda yang dibutuhkan dan diinginkan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa barang-barang yang ingin kamu beli?
2. Dapatkah kamu menyebutkannya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan orientasi**

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Peserta didik berdoa'a bersama sebelum memulai pembelajaran
- c. Guru mengecek kehadiran peserta didik

- d. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari

Kegiatan apersepsi

- a. Guru melakukan apersepsi terkait materi sebelumnya dan yang akan dibahas dengan pengalaman peserta didik

Kegiatan motivasi

- a. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari

Kegiatan Inti

- a. Guru melakukan ice breaking untuk tes kefokuskan peserta didik.
- b. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
- c. Guru menjelaskan materi tentang huruf dan suku kata kepada peserta didik.
- d. Guru memberikan contoh suku kata beserta gambar yang telah disediakan dan peserta didik meneja nama benda tersebut.
- e. Peserta didik berlatih menuliskan nama benda yang telah dieja pada bukunya.
- f. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- g. Guru menjelaskan cara bermain papan *bingo* dan melakukan permainan.
- h. Peserta didik melakukan permainan sesuai intruksi dari guru.
- i. Guru membagikan LKPD kepada setiap peserta didik.
- j. Peserta didik menyelesaikan LKPD, guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas.
- k. Guru memberikan soal post test kepada peserta didik secara individual.
- l. Peserta didik mengumpulkan tugas pengerjaan soal post test.

Kegiatan Penutup

- a. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari dan dilaksanakan.
- b. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran terkait hal yang sudah atau belum dipahami dan hal yang harus diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya.
- c. Guru mengakhiri pembelajaran dan berdoa bersama.
Guru mengucapkan salam penutup.

F. REFLEKSI**TABEL REFLEKSI PESERTA DIDIK**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kalian materi mana yang paling sulit?	
2.	Apa yang akan kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian punya cara yang berbeda untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Apabila kalian diminta untuk memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Apakah media yang digunakan sudah efektif dalam pembelajaran?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang kurang fokus? Bagaimana cara guru agar mereka dapat fokus pada pembelajaran selanjutnya?	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

G. ASESMEN/PENILAIAN**1. Penilaian sikap**

No.	Nama peserta didik	ASPEK YANG DINILAI					KET
		Disiplin	Jujur	Tanggungjawab	Santun	Teliti	

Kriteria nilai sikap:

A: sangat baik

B: baik

C: cukup

D: kurang

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		

Rubrik penilaian pengetahuan:

0 – 40 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian

41 – 75 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian

76 – 85 Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 – 100 Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Penilaian keterampilan

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Pemahaman	Peserta didik dapat membaca nama benda dengan lancar dan mandiri	Peserta didik dapat mengeja dan membaca semua nama benda dengan bantuan guru	Peserta didik dapat mengeja 3-4 nama benda dengan bantuan guru	Peserta didik dapat mengeja dan membaca 1-2 nama benda dengan bantuan guru
Pengerjaan	Mampu mengerjakan soal menulis suku kata untuk melengkapi nama benda dengan tepat dan benar	Mampu mengerjakan soal menulis suku kata untuk melengkapi nama benda dengan bertanya pada guru	Mampu mengerjakan soal menulis suku kata untuk melengkapi nama benda dengan perlu bimbingan guru	Belum mampu mengerjakan soal menulis suku kata untuk melengkapi nama benda

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

❖ Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

❖ Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



LEMBAR SOAL POST TEST



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

• Bahan bacaan peserta didik

Buku buku bacaan fiksi dan nonfiksi tentang kebutuhan dan keinginan, berbagi, dan hidup sederhana yang sesuai untuk peserta didik kelas satu.

• Bahan bacaan guru

Artikel tentang kebutuhan dan keinginan, berbagi, dan hidup sederhana.

C. DAFTAR PUSTAKA

Heri Purwanto, (2022), Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Semester 1 Fase A, Sindunata, Sukoharjo dan internet

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs/ Suyitman
NIP. 1681420184095

Jember, 19 Mei 2025
Guru Kelas

Siti Rohmatin, S.Pd
NPK. 0822980147062

Guru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Syifa Lubbil Maula
NIM. 212101040072

Lampiran 9

SURAT VALIDASI ANGKET

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd.

NIP :19860613201531005

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket media, materi, pembelajaran dan respons peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Papan *Bingo* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember" yang disusun oleh:

Nama : Syifa Lubbil Maula

NIM : 212101040072

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi, pembelajaran dan respons peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember,2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ
J E M B E R

Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd.
NIP.19860613201531005

Lampiran 10

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Permainan Papan <i>Bingo</i> Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Validator Media	:	Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd
Penelitian	:	Syifa Lubbul Maula
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa Papan *Bingo* untuk kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (/) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Apabila Bapak/Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓
2.	Ketepatan komponen media					✓
3.	Ketepatan pemilihan bahan					✓
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media					✓
6.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran				✓	
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi				✓	
8.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif					✓
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓
11.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran					✓

C. Komentar dan Saran

i gambar digambar dengan gambar Islam
 i font tulisan di perjelas & kontras
 i petunjuk ketebalan & awal sebelum
 penulisan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

D. Kesimpulan

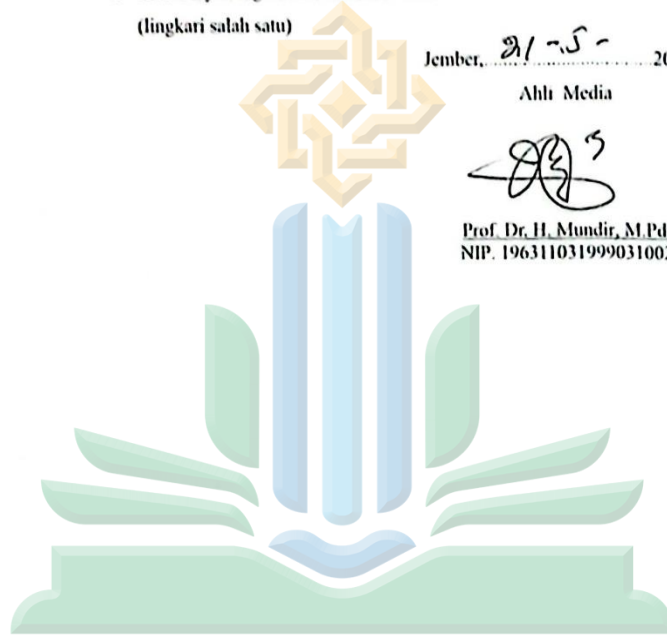
- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
(lingkari salah satu)

Jember, 21-5-2025

Ahli Media



Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Permainan Papan <i>Bingo</i> Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Kelas IA MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Validator Materi	:	Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
Penelitian	:	Syifa Lubbil Maula
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa Papan *Bingo* untuk kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (/) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

J E M B E R

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran			✓		
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik			✓		
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik			✓		
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓	
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami				✓	
7.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran papan <i>hingo</i>					✓
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik					✓
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓	
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih				✓	

C. Komentor dan Saran

1. *Tempa kotu nggal anget, sama
reper pembelajaran (clerk).*
2. *Capaia juga (clerk).*
3. *Warna media kurang variatif.*
4.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
(lingkari salah satu)



Jember, *5 Mei* 2025

Ahli Materi

Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd
NIP. 197103062005011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Permainan Papan <i>Bingo</i> Dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Validator Bahasa	:	Shiddiq Ardianto, M.Pd.
Penelitian	:	Syifa Lubbil maula
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa mengenai produk berupa Papan *Bingo* untuk kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI				✓	
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas					✓
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca					✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
(lingkari salah satu)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 5 Mei 2025

Ahli Bahasa

Shiddiq Ardianto, M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Lampiran 13

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA PERMAINAN PAPAN *BINGO*

Nama : *Siti Rohmatin*
No. HP : *0812 4970 7513*

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa Papan *Bingo* untuk kelas I MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS SALAFIYAH SYAFIYAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓
3.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> memudahkan dalam penyampaian materi					✓
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
7.	Penggunaan media permainan papan <i>bingo</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik				✓	
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran					✓
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali				✓	
10.	Keefektifan media permainan papan <i>bingo</i>				✓	

C. Komentar dan Saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 26 Mei 2025

Guru Kelas

(Siti Rahmatin)

Lampiran 14

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PERMAINAN PAPAN *BINGO*

Nama : *bavna*
 Kelas : *IA*
 No. Absen :
 Petunjuk Pengisian :

Dimohon untuk memberikan tanda (*✓*) di kolom pilihan “ya” atau “tidak” pada setiap butir penilaian.

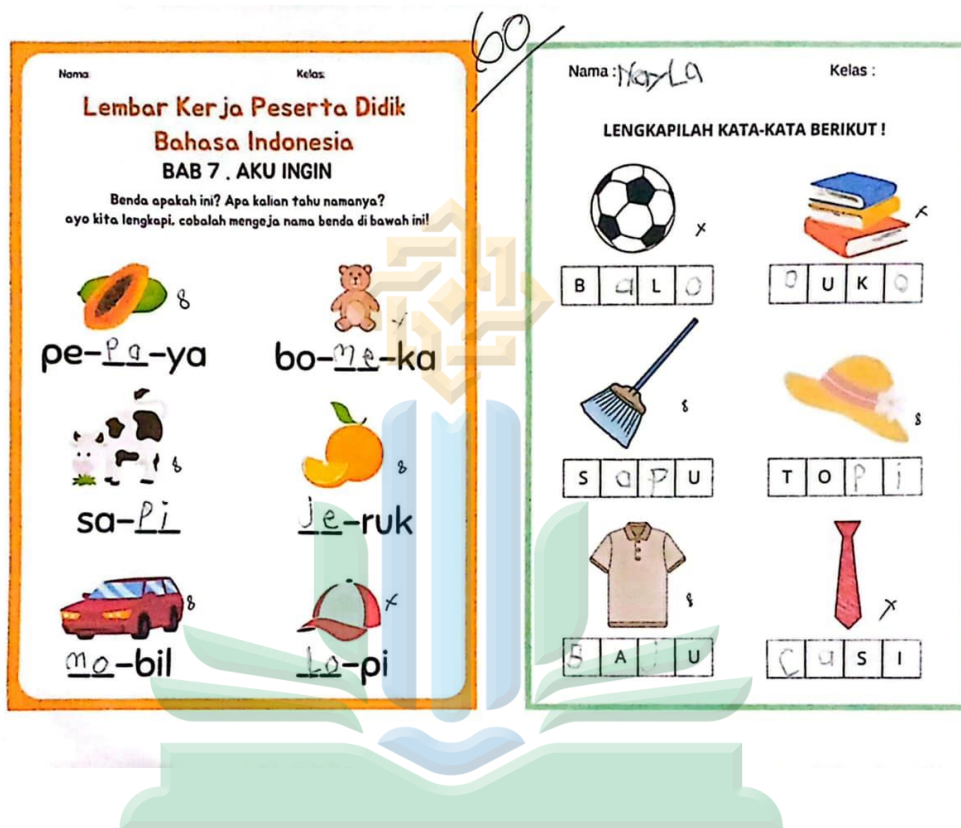
No.	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media permainan papan <i>bingo</i> mudah digunakan	<i>✓</i>	
2.	Media permainan papan <i>bingo</i> menambah semangat belajar saya	<i>✓</i>	
3.	Saya mudah memahami materi dengan menggunakan media	<i>✓</i>	
4.	Materi yang digunakan mudah difahami	<i>✓</i>	
5.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	<i>✓</i>	
6.	Tampilan Media permainan papan <i>bingo</i> ini menarik	<i>✓</i>	
7.	Penyajian gambar yang jelas dan menarik	<i>✓</i>	
8.	Media permainan papan <i>bingo</i> dapat memotivasi saya untuk belajar	<i>✓</i>	
9.	Saya suka belajar dengan menggunakan Media permainan papan <i>bingo</i>	<i>✓</i>	
10.	Media permainan papan <i>bingo</i> dapat digunakan secara mandiri	<i>✓</i>	

CATATAN.....

.....

Lampiran 15

NILAI PRETEST TERTINGGI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16

NILAI POSTTEST TERTINGGI

90

Nama: Nayla

Tuliskan kata yang tepat

Istana	Kemeja	Kepala	Sepeda
Kelapa	Pepaya	Kamera	Kereta
			
<input type="text" value="kamera"/>	<input type="text" value="sepeda"/>	<input type="text" value="pepaya"/>	
			
<input type="text" value="celana"/>	<input type="text" value="kereta api"/>	<input type="text" value="istana"/>	
			
<input type="text" value="kelapa"/>	<input type="text" value="baju"/>	<input type="text" value="magasin"/>	

Lampiran 17

MEDIA PERMAINAN PAPAN *BINGO*

Lampiran 18

DOKUMENTASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PROFIL PENULIS



Nama : Syifa Lubbil Maula
 NIM : 212101040072
 TTL : Jember, 26 April 2003
 Alamat : Rt. 02, Rw.05, Dusun Sumberan, Desa Kranganyar,
 Kecamatan Ambulu
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
 Ibtidaiyah
 Email : syifalubil249@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 - 2009 : TK Al-Hidayah 87
 2009 – 2015 : SDN Ambulu 01
 2015 - 2018 : SMP Nahdlatuth Thalabah Yasinat
 2018 - 2021 : MA Nahdlatuth Thalabah Yasinat
 2021 - Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember