

Pengembangan *Bingo* Berbasis *Cooperative Learning* untuk Pemahaman Teks Deskripsi Materi Sinonim dan Antonim

Nur lailah ^{1,*}, Ida Sukowati ², Sariban ³

¹⁻³Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

¹ nlailah85@gmail.com; ² idasukowati@unisda.ac.id; ³ sariban@unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

Article history

Received:

02-01-2025

Revised:

20-01-2025

Accepted:

02-02-2025

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan media permainan Bingo berbasis cooperative learning untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Tlogoanyar terhadap materi sinonim dan antonim. Cooperative learning dan permainan Bingo dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, keterampilan sosial, serta kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Metode yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, sementara analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas media sebesar 85% (ahli desain) dan 97% (ahli materi). Uji kepraktisan dengan 12 siswa menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pretes 48,75 menjadi postes 94, yang membuktikan efektivitas permainan Bingo dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks deskripsi sinonim dan antonim. Dengan demikian, permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : *permainan bingo, teks diskripsi, sinonim, antonim, pembelajaran kooperatif.*

ABSTRACT

This research examines the use of cooperative learning-based Bingo game media to improve fifth grade students' understanding of Tlogoanyar State Elementary School regarding synonyms and antonyms. Cooperative learning and Bingo games are considered effective in increasing students' motivation, social skills and cooperation in the learning process. This research aims to describe the development, validity, practicality and effectiveness of this media. The method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). Data collection was carried out through questionnaires, observation and documentation, while data analysis used qualitative and quantitative approaches. The research results show that the level of media validity is 85% (design expert) and 97% (material expert). The practicality test with 12 students showed an increase in the average score from pre-test 48.75 to post-test 94, which proves the effectiveness of the Bingo game in increasing students' understanding of synonym and antonym description texts. Thus, this game can be used as an innovative and effective learning medium in learning Indonesian.

Kata Kunci: *Bingo game, descriptive text, synonyms, antonyms, cooperative learning.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek, seperti pemerintahan, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Sukowati, 2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia lebih ditekankan pada penguatan kecakapan berbahasa yang optimal melalui pendekatan kebahasaan dan kesastraan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah pemahaman terhadap sinonim dan antonim yang berkontribusi terhadap penguasaan kosakata siswa.

Namun, hasil observasi awal di SD Negeri Tlogoanyar menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap sinonim dan antonim masih rendah. Berdasarkan tes awal yang diberikan kepada 12 siswa dengan 20 soal pilihan ganda dan isian, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 48,75, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kesulitan utama yang dihadapi siswa adalah membedakan makna sinonim dan antonim, yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan (Saiful Rizal, 2023). Saat ini, pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami materi.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Khobatsaniyah et al., 2022). Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang efektif adalah permainan Bingo berbasis *cooperative learning*, yang memungkinkan siswa belajar melalui kerja sama dan interaksi yang lebih aktif. Cooperative learning sendiri telah terbukti meningkatkan keterampilan sosial, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Bingo berbasis cooperative learning dalam pembelajaran sinonim dan antonim di kelas V SD Negeri Tlogoanyar, serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif (Iskandar, 2022). Menurut penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia deskriptif adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci dan bersifat apa adanya (ASRIN, 2022). Berdasarkan tujuannya jenis penelitian ini adalah penelitian terapan (*applied research*). Penelitian terapan dilakukan dengan tujuan menerapkan, menguji, dan mengevaluasi kemampuan suatu teori yang diterapkan dalam memecahkan masalah-masalah praktis (ASRIN, 2022). Data penelitian ini adalah input, proses, respons, serta output pembelajaran yang bersumber dari peserta didik, guru, dan sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Data hasil dokumentasi dianalisis dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi hasil angket

N = *number of Chase* (Jumlah frekuensi keseluruhan)

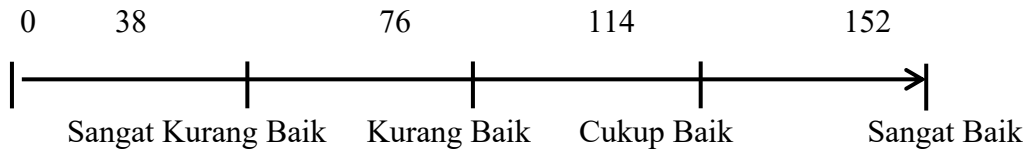
P = angka persentase

Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan *rating-scale* dan pesentase. Sebelum data tersebut dianalisis hal yang baru dilakukan adalah menentukan jumlah skor kriterium. Rumus yang digunakan ialah:

$$\text{Skor Kriterium} = \text{Skor tertinggi tiap kategori} \times \text{jumlah Item} \times \text{jumlah responden}$$

Sumber: Sugiyono (2015:137)

Setelah skor kriterium diperoleh, skor jawaban tersebut dimasukan ke *interval rating scale* input.



Gambar 1 Interval Rating Scale

Sumber: Data Penelitian 2018

Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban berdasarkan skor dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

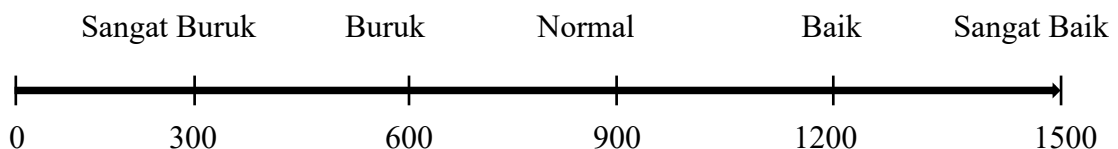
Keterangan:

F = frekuensi hasil angket

N = *number of Chase* (Jumlah frekuensi keseluruhan)

P = angka persentase

Data hasil angket dianalisis dengan menggunakan skala *Likert* dan pesentase. *interval rating scalenya* sebagai berikut.



Gambar 2 Interval Rating Scale

Sumber: Data Penelitian 2018

Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban berdasarkan skor dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi hasil angket

N = *number of Chase* (Jumlah frekuensi keseluruhan)

P = angka persentase

1) dalam menentukan hasil tes secara klasikal, rumus yang dipakai adalah :

$$\text{Ketuntasan klaksikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Keterangan :

Jumlah peserta didik yang tuntas = jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70

Hasil dan Pembahasan

Media permainan bingo dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (1) Analysis – Dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi sinonim dan antonim. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan media menyebabkan siswa cepat bosan. (2) Design – Perancangan media permainan bingo berbasis PowerPoint dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media ini memuat slide berisi materi, petunjuk permainan, soal, serta jawaban. (3) Development – Media dikembangkan menggunakan Canva dan PowerPoint dengan desain menarik. Komponen media meliputi bagian pembukaan, petunjuk permainan, lembar soal-jawaban, dan penutup. (4) Implementation Media diuji dalam pembelajaran dengan metode bermain kelompok. Guru memberikan pendampingan dan refleksi setelah permainan. (5) Evaluation – Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta analisis angket dari guru dan siswa untuk menyempurnakan media sebelum penerapan lebih luas (Kurnia et al., 2019; Tegeh & Kirna, 2013).

Tabel 1. Skor Validasi Ahli Media pada Keseluruhan Aspek

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Desain Visual	4,5	Sangat Baik
2	Aspek Interaktifitas	4	Sangat Baik
3	Aspek Kemudahan Penggunaan	4,5	Sangat Baik
4	Aspek Efektifitas Pebelajaran	4	Sangat Baik
Jumlah		17	
Skor Rata-Rata		4	
Persentase		85 %	
Kategori		Valid	

Tabel 2. Hasil Uji Validasi dan Revisi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Awal	Skor Revisi
1.	Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran	4	5
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	3	4
3.	Kesesuaian media dengan karekteristik siswa sekolah dasar	3	5
4.	Kejelasan materi yang disajikan dalam medi	4	5
5.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	2	Nek 5
6.	Media Permainan Bingo dapat mengembangkan kemapuan siswa dalam aspek kognitif, afekstif dan psikomotorik	3	5
7.	Kemampuan Media Permainan Bingo dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	3	5
Jumlah		22	34
Skor Rata-Rata		3,1	5
Persentase		63%	97%
Kategori		Cukup	Sangat Baik

Setelah produk media selesai dirancang, validasi dilakukan untuk menilai kualitasnya berdasarkan isi, desain visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran.(1) Validasi Ahli Media Validasi dilakukan oleh Dr. Nisaul

Barokati Selirowangi, M.Pd., melalui tiga kali revisi. Hasil akhir menunjukkan peningkatan skor dari kategori “kurang” menjadi “sangat baik. (2) Validasi Ahli Materi Validasi dilakukan oleh Dr. Ida Sukowati, M.Hum., yang menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Setelah revisi, skor meningkat dari 63% (cukup) menjadi 97% (sangat baik). (3) Penilaian Guru Guru kelas V SD Negeri Tlogoanyar memberikan penilaian terhadap media sebelum diuji coba kepada siswa.

Tabel 3 Hasil Penilaian oleh Pengguna (Guru Kelas V)

No	ASPEK PENILAIAN	SKOR
1.	Desain Permainan Bingo berbantuan Powerpoint	4
2.	Desain pewarnaan dalam Permainan Bingo	5
3.	Kejelasan bahasa pada Permainan <i>Bingo</i> berbantuan <i>powerpoint</i>	5
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai untuk siswa	5
5.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5
6.	Media mudah digunakan	4
7.	Media mudah diterapkan dalam proses pembelajaran	5
8.	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa	4
9.	Kesesuaian dalam pemilihan warna	5
10.	Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran	5
11.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
12.	Kesesuaian media dengan alur tujuan pembelajaran	5
13.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar	5
14.	Kejelasan materi yang disajikan dalam Permainan Bingo	5
15.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	5
16.	Media Permainan Bingo dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.	5
17.	Kemampuan Media Permainan Bingo dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	5
TOTAL		81
RATA-RATA		4,77
PERSENTASE		96%

Tabel 4. Hasil Uji Produk Terbatas Oleh Pengguna (Siswa)

No	Aspek Penilaian	Penentuan Skor Jawaban					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Cara penggunaan Permainan Bingo mudah saya pahami	0	0	1	2	9	56
2.	Media Permainan Bingo dalam materi sinonim dan antonim dapat menarik saya untuk belajar	0	0	0	2	10	58
3.	Media Permainan Bingo dapat memudahkan saya mengingat perbedaan sinonim dan antonim	0	0	1	1	10	59
4.	Media Permainan Bingomembuat Belajar menjadi menyenangkan	0	0	1	1	10	57

5.	Soal-soal pada media Permainan Bingo membantu saya mengetahui sinonim dan antonim	0	0	0	2	10	59
6.	Media Permainan Bingodapat menambah pengetahuan saya	0	0	0	1	11	59
7.	Media Permainan Bingo mudah dibawa dan digunakan	0	0	1	4	8	56
8.	Media Permainan Bingo membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.	0	0	0	1	11	59
Jumlah Total Frekuensi Keseluruhan							463
Rata-Rata							58 (97%)
Kategori							Sangat baik

Kepraktisan media diuji melalui penilaian guru dan siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran.1. **Kepraktisan oleh Guru** Guru memberikan skor rata-rata 4,77 (96%), menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan.2. **Kepraktisan oleh Siswa** Sebanyak 12 siswa memberikan penilaian dengan skor rata-rata 58 (97%), menunjukkan bahwa media sangat menarik dan mudah digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Produk Terhadap Hasil Pembelajaran

No.	Nama	Skor (ΣR)	Skor Ideal (N)	%	Ketuntasan
1	Aqilah Nur T	95	100	95 %	Tuntas
2	Bilqis Ufaira	100	100	100 %	Tuntas
3	Bisma Adyaksa	95	100	95 %	Tuntas
4	Dwi Marselind	90	100	90 %	Tuntas
5	Edynatus S.	100	100	100 %	Tuntas
6	Kelvin Indra	90	100	90 %	Tuntas
7	Reyhan Firdaus	95	100	95 %	Tuntas
8	M. Riski Junaidi	95	100	95 %	Tuntas
9	Nadine Hidayah	90	100	90 %	Tuntas
10	Rahmad Alvi	90	100	90 %	Tuntas
11	Salwa Azzahira	90	100	90 %	Tuntas
12	Satria Ramada	100	100	100 %	Tuntas
N=12	Jumlah Skor	1130	1200		
	Rata-rata	94	100	94 %	Tuntas

Tabel 6. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test

No.	Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Aqilah Nur T	60	95
2	Bilqis Ufaira	50	100
3	Bisma Adyaksa	55	95
4	Dwi Marselind	40	90
5	Edynatus S.	35	100
6	Kelvin Indra	40	90
7	Reyhan Firdaus	45	95
8	M. Riski Junaidi	60	95
9	Nadine Hidayah	40	90
10	Rahmad Alvi	65	90
11	Salwa Azzahira	45	90
12	Satria Ramada	50	100
	Jumlah	585	1130
	Rata-rata	48,75	94,17

Keefektifan media diuji melalui pre-test dan post-test. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 48,75 (pre-test) menjadi 94,17 (post-test), dengan peningkatan 45,42 poin. Ini menunjukkan bahwa media permainan bingo efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sinonim dan antonim.

Simpulan

Proses pengembangan media Permainan Bingo dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan antara lain : a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, dan e) tahap evaluasi.

Media Permainan Bingo berbasis cooperative learning dinyatakan valid hal ini didasarkan pada hasil uji validitas oleh ahli desain dan ahli materi. Uji desain menghasilkan tingkat validitas sebesar 90% yang menunjukkan kriteria valid dan Ahli materi menghasilkan tingkat validitas mencapai 97% yang menunjukkan kriteria valid. Keduanya menyatakan bahwa media Permainan Bingo valid dan layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi materi sinonim dan antonim.

Media Permainan Bingo berbasis cooperative learning dinyatakan praktis. Hal ini didasarkan pada uji kepraktisan di kelas V SD Negeri Tlogoanyar dengan hasil persentase sebesar 97% yang menunjukkan media permainan bingo memiliki kualifikasi sangat baik, Hasil Penilaian oleh Pengguna (Guru Kelas V) dengan presentasi 96% memiliki kualifikasi sangat baik.

Media Permainan Bingo berbasis cooperative learning dinyatakan efektif. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian siswa setelah menggunakan media permainan bingo nilai rata-rata siswa adalah 94 dan presentase ketuntasan siswa adalah 100%. Terjadi kenaikan antara nilai pretest dan post test yaitu sebesar 45,42.

Daftar Pustaka

- ASRIN, A. (2022). METODE PENELITIAN EKSPERIMEN. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2(01). <https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>
- Iskandar, Dr. D. (2022). Metode Penelitian Kualitatif : Petunjuk Praktis untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, dan Kajian Budaya. In *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Khobatsaniyah, I., Mustofa, M., & Ulfah, A. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK MEDIA POSTER PADA MATERI CERITA. *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.52166/pentas.v8i1.3320>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Sukowati, I. (2017). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berbasis Multi Kultural*. Jogjakarta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).