

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA *BINGO*  
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KOSA KATA SISWA  
KELAS III SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**SELVYRA FEBRIANI**  
**NPM: 2202090029**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Selvyra Febriani  
NPM : 2202090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

PANGKAL AKSANA

Ketua

Dr. Hj. Syamsu Nurrita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Pd. 1.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd. 3.

2.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Selvyra Febriani  
NPM : 2202090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

**Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:



**Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.**

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Selvyra Febriani  
NPM : 2202090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026  
Yang menyatakan

Selvyra Febriani  
NPM. 2202090029



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhsu.ac.id](mailto:fkip@umhsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Selvyra Febriani  
NPM : 2202090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
02/02 2026	Perbaikan lampiran hasil siswa	☑
09/02 2026	Buat keterangan gambar pretest & posttest	☑
16/02 2026	lihat skripsi yang lain terkait data	☑
23/02 2026	Buat keterangan gambar jadi narasi	☑
30/02 2026	Masukkan narasi dari hasil data	☑
04/03 2026	ACC Sidang	☑

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026  
Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



## ABSTRAK

**Selvyra Febriani NPM. 2202090029, Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2026**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Bingo dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas III. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media bingo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,76 dengan tingkat ketuntasan 20%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,36 dengan tingkat ketuntasan 84%. Berdasarkan hasil Uji hipotesis menghasilkan  $t_{hitung} = 6,590 > t_{tabel} = 1,713$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci: Media *Bingo*, Pemahaman Kosakata, Bahasa Indonesia.**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan penelitian. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Dan satu lagi yang tak kalah pentingnya dihidupku kepada **bapak Ahmad Riady Hasibuan** yang tak disangka sangka bakal jadi dosen pembimbingku yang selalu baik dan selalu memberi semangat dan selalu memotivasi seluruh mahasiswa/i pembimbingnya makasih banyak pak saya ucapkan sekali lagi
7. **Ayah Ahmad Daud** first love dan panutanku yang selalu tampak cuek, namun sesungguhnya adalah orang yang paling khawatir setiap kali anak perempuannya melangkah jauh dari rumah. Terimakasih untuk setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dukungan, motivasi, dan selalu ada ketika penulis hilang arah serta selalu mendoakan disetiap keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah selangkah demi selangkah dalam meraih mimpi dimasa depan. Serta telah mengajari dan memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik memberikan motivasi dan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana;
8. **Ibu Dewi Sartika** bidadari surgaku beliau bukan hanya seorang ibu, tetapi juga sahabat, guru, dan cahaya dalam setiap langkah hidup penulis. Dari tangannya yang lembut, penulis belajar arti ketulusan. Dari

air matanya, penulis memahami makna perjuangan. Dari doanya yang tak pernah putus, penulis mengenal cinta sejati yang tak bersyarat. Kalau untuk mendeskripsikan beliau, tidak akan pernah cukup dengan satu skripsi ini, bahkan seribu halaman pun tidak akan mampu menampung besarnya kasih sayang dan pengorbanan beliau. Tanpa beliau, penulis bukanlah siapa-siapa. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, serta atas kesabaran dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjalanan hidup penulis. Beliau memang tidak menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi, namun dengan tekad yang kuat, kerja keras, dan doa yang tak pernah berhenti, beliau mampu mengantarkan anaknya menjadi seorang sarjana. Dalam setiap tutur dan tindakannya, penulis belajar banyak hal yang bahkan tak selalu diajarkan di ruang perkuliahan. Beliau adalah guru kehidupan yang luar biasa dengan ketulusan dan keikhlasan telah mendidik penulis menjadi pribadi yang kuat, berbakti, dan penuh rasa syukur,

9. Kepada kakakku tersayang **Ahdwi Tia Melisa** Tersayang. Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuanganku. Meski sering menjadi musuh terbesarku" dalam hal kecil sehari-hari, namun di balik itu semua, kaulah alasan terbesarku untuk terus bertumbuh dan menyelesaikan skripsi ini. Kepada adikku **Raihan Ahdiansyah** Terima kasih atas dukungan dan semangat untuk kakakmu

ini semoga kedepannya harapan kakak kamu bisa lebih baik dari kakak ya dek

10. Kepada **nenekku tersayang dan atokku** gak bisa kuungkapkan rasa syukur dan terima kasih ku atas merawat dan menjaga ku selama 3,5 tahun ini semoga segala kebaikan dan keikhlasan kalian di balas Allah SWT

11. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, **Muhammad Dimas yuda**. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Bekontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, member semangat untuk pantang menyerah, Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui

Medan, April 2026  
Penulis

**SELVYRA FEBRIANI**

**NPM: 2202090029**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kerangka Teoretis .....	7
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	19
2.3 Kerangka Konseptual .....	20
2.4 Hipotesis Penelitian.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
31. Pendekatan Penelitian.....	24
32. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	24
33. Populasi dan Sampel .....	25
34. Definisi Operasional .....	26

35. Instrumen penelitian .....	27
36. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	38
4.2 Hasil Penelitian.....	41
4.3 Pembahasan.....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan kosa kata aktif dan pasif .....	16
Tabel 2.2 Bentuk dasar kosa kata .....	18
Tabel 3.1 Waktu penelitian.....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen tes .....	18
Tabel 3.3 Kriteria realibilitas .....	30
Tabel 4.1 Tugas wewenang guru .....	40
Tabel 4.2 Sarana Gedung .....	41
Tabel 4.3 Hasil Data <i>Pretest</i> .....	43
Tabel 4.4 Hasil Data <i>Posttest</i> .....	44
Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji Validitas .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka konseptual.....	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian <i>One Group</i> .....	31
Gambar 4.3 Grafik perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	50

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya adalah kebutuhan sepanjang hayat yang tidak pernah terpisah dari kehidupan manusia. Setiap manusia senantiasa membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan di manapun ia berada. Pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap manusia, karena tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta memiliki budi pekerti dan moral yang baik.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat”. Ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar yang aktif untuk memaksimalkan potensi siswa. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia yang unggul di tingkat sekolah dasar (Munandar et al, 2022).

Di sekolah terutama di tingkat dasar bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan peserta didik, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Meskipun

demikian, komponen bahasa yang paling penting yang harus dimiliki seseorang sebelum mampu berkomunikasi adalah kosa kata. Keterampilan berbahasa seseorang akan meningkat seiring dengan peningkatan kuantitas dan kualitas kosa kata yang dimiliki seseorang. Tanpa kosa kata, seseorang tidak akan dapat berkomunikasi atau menyimbolkan sesuatu dengan kata-kata. Semakin banyak kosa kata yang dimiliki seseorang, semakin mudah berkomunikasi (Gunafin, 2016).

Menurut Kasno (dalam Kurniawati, 2020) mengemukakan bahwa kosa kata adalah salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang sangat penting untuk membantu siswa menguasai mata pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain. Pentingnya kosa kata karena (1) pemahaman orang menjadi lebih baik ketika mereka tahu apa arti kata, dan (2) kata-kata adalah alat komunikasi. Keterampilan berbahasa yang baik dapat ditingkatkan dengan menguasai kosa kata yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan (3) kepercayaan diri dan kemampuan akademik siswa meningkat sebagai hasil dari meningkatkan kosa kata mereka.

Dalam mengenalkan kosa kata bahasa Indonesia kepada siswa, guru dapat menggunakan berbagai alat bantu atau media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia mereka. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Siti Rahmah & Permanik, 2023). Menurut Maghfiroh & Suryana (2021) menyatakan media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak untuk mendorong

agar tercapainya proses kegiatan belajar mengajar oleh guru.

Berdasarkan penelitian Hesti Pramudita (2019) dengan penelitian yang berjudul “Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran” menunjukkan hasil perhitungan rumus *paired sample t-test* dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (2 -tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan dapat disimpulkan bahwa media permainan *bingo* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Arab.

Namun dalam praktiknya pemahaman kosa kata seringkali menjadi tantangan tersendiri, adapun hasil observasi awal yang peneliti temukan pada bulan oktober 2025 di kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, yang berarti kegiatan pembelajaran terpusat pada guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode pembelajaran lain seperti ceramah, tanya jawab, dan latihan sehingga siswa menghadapi kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosa kata baru yang diajarkan secara konvensional.

Mengatasi masalah ini dengan menggunakan pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan menarik sangat diperlukan. Permainan edukatif dalam proses pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif. Permainan edukatif membuat belajar lebih menyenangkan dan memberikan motivasi kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar (Khasanah et al., 2024).

Salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian adalah *bingo*

*games, bingo games* adalah salah satu contoh permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosa kata dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. *Bingo Games* telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran terutama pelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Azizah (dalam Khasanah ,2024) menyatakan bahwa permainan ini tidak hanya memudahkan siswa dalam mengingat kosa kata, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang seru dan kompetitif. Melalui permainan ini, siswa dapat mengaitkan kata-kata dengan gambar atau makna yang relevan, sehingga mereka lebih mudah ingat dan memahami kosa kata yang diajarkan. Permainan ini cocok digunakan untuk memperkenalkan serta memperkuat kosa kata baru dalam konteks yang sesuai, *bingo games* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar serta memotivasi mereka untuk mengingat kosa kata dengan lebih efektif. Permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara interaktif, di mana mereka bisa menghubungkan kata-kata dengan gambar atau definisi.

Berdasarkan hasil paparan di atas , dapat disimpulkan bahwa masih sebagian siswa kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosa kata baru yang diajarkan guru secara konvensional. Maka peneliti tertarik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi , oleh karena itu judul yang akan diteliti adalah **“Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosa kata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosa kata dengan baik dalam kegiatan berbicara maupun menulis.
2. Masih terdapat guru menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa melibatkan media atau permainan yang menarik.
3. Masih kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memperkaya kosa kata.
4. Masih terdapat siswa juga kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar yang seharusnya melatih kemampuan berbahasa secara menyenangkan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami kosa kata.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pemahaman kosa kata pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan sebelum menggunakan

permainan edukatif berbasis media *bingo*?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pemahaman kosa kata pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan sesudah menggunakan permainan edukatif berbasis media *bingo*?
3. Apakah permainan edukatif berbasis media *bingo* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosa kata siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pemahaman kosa kata pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan sebelum menggunakan permainan edukatif berbasis media *bingo*
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pemahaman kosa kata pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan setelah menggunakan permainan edukatif berbasis media *bingo*
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif berbasis media *bingo* dalam meningkatkan pemahaman kosa kata siswa kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah

yang bermanfaat untuk pendidikan, terutama untuk perkembangan pendidikan di sekolah dasar yang berkaitan dengan permainan edukatif berbasis media *bingo* dan pemahaman kosa kata siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

### 1. Bagi siswa

Melalui penerapan permainan *Bingo*, siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta memperkaya kosa kata yang dimiliki siswa.

### 2. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik melalui penggunaan permainan edukatif berbasis media *Bingo*, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya dalam pemahaman kosa kata Bahasa Indonesia.

### 3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan motivasi belajar siswa yang berhubungan dengan gaya mengajar guru selama pembelajaran.

### 4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang hubungan antara gaya mengajar guru dengan motivasi belajar pada

siswa, agar gaya mengajar ini bisa dapat diterapkan oleh peneliti ketika sudah memiliki kewajiban mengajar kepada peserta didik nantinya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "media" berasal dari kata latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dengan mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, media berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi (Arsyad, 2017).

Pembelajaran berasal dari kata Yunani "*instructus*" atau "*intruere*", yang berarti "menyampaikan pikiran". Akibatnya, instruksi berarti menyampaikan konsep atau pemikiran yang telah diproses melalui pembelajaran dengan cara yang signifikan (Warsita, 2014). Karena bukan hanya guru atau instruktur yang aktif tetapi juga peserta didik, istilah "pembelajaran" mengacu pada proses belajar yang lebih pro-aktif.

Media adalah alat bantu mengajar yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus dapat menggunakan media ini secara efektif untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang akan diajarkan, serta untuk menggunakan media tersebut sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi tersebut (Septy, 2021). Selain itu, guru harus bijak dalam menentukan jenis dan jenis alat bantu apa yang akan digunakan untuk menyampaikan

materi tersebut.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) mengatakan bahwa media terdiri dari komunikasi tercetak dan audiovisual serta perangkat yang membuatnya dapat diubah, terlihat, didengar, dan dibaca. Definisi untuk media ini berbeda-beda (Arif sadiman, 2016). Namun, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menganggap media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi (Hamzah, 2015).

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik agar proses belajar lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menggunakan media secara tepat dan bijak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

## **B. Fungsi Media Pembelajaran**

Ada perbedaan pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Beberapa berpendapat bahwa media sangat penting untuk pembelajaran karena menentukan seberapa baik dan seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*", Mc Cown (dalam Fadilah et al. 2023) mengatakan bahwa ada empat fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut:

Pertama adalah untuk mengubah fokus pendidikan formal, mengubah pembelajaran abstrak menjadi pembelajaran konkrit, yang awalnya teoritis.

Kedua, meningkatkan semangat untuk belajar dalam hal ini, motivasi sangat berpengaruh bagi siswa karena penggunaan media menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus pada pelajaran. Ketiga, untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang apa yang dipelajari siswa, penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar. Langkah keempat adalah menumbuhkan keinginan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, terutama dengan menumbuhkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu memberi guru keyakinan bahwa peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan.

### **C. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran untuk digunakan di kelas, melihat bagaimana media digunakan, memeriksa apakah tujuan penggunaan media telah tercapai, menilai seberapa baik guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan memperbaiki media itu sendiri. Adapun tujuan media pembelajaran menurut (Lestari 2023) sebagai berikut:

1. Untuk menentukan keefektifan pembelajaran
2. Untuk menentukan apakah kualitas media tersebut dapat ditingkatkan atau diperbaiki
3. Untuk menentukan apakah media tersebut hemat biaya
4. Untuk memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar di dalam kelas
5. Untuk menentukan apakah isi pelajaran telah disajikan dengan tepat

dalam media tersebut.

6. Mengevaluasi kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
7. Menentukan apakah media pembelajaran benar-benar mempengaruhi hasil belajar seperti yang disampaikan.
8. Mengetahui reaksi siswa terhadap media pembelajaran.

#### **D. Manfaat Media Pembelajaran**

Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, guru memperhatikan perkembangan ini ketika mereka mengajar. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar siswa mudah menerima pelajaran. Dengan menggunakan model yang efektif, suasana kelas akan menjadi aktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, guru harus menerapkan model pembelajaran terbaru yang lebih efektif dan inovatif (Ahmad, 2024).

Menurut Nasution (Fahrin et.al, 2024) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mendidik yang lebih baik dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar.
2. Materi pengajaran akan lebih mudah dipahami siswa sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih baik. Ini juga akan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pendidikan dengan lebih baik.
3. Dengan mengubah pendekatan pembelajaran agar siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga dengan hanya berkomunikasi secara lisan dengan guru.

4. Siswa melakukan lebih banyak latihan belajar daripada hanya mendengarkan guru. Mereka juga melakukan latihan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan, dan sebagainya.

### **2.1.2 Pengertian Permainan *Bingo***

Permainan *lotere* yang dimainkan oleh orang Italia, yang biasa disebut sebagai *Lo Giuocodel Lotto d'Italia* adalah *bingo*. *Bingo* adalah permainan keberuntungan (Derfi et.al, 2023). Silberman menjelaskan bahwa bingo adalah permainan yang terdiri dari kartu dan tabel bernomor di mana pemain harus mengumpulkan tiga titik secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Diagonal ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar secara berturut-turut, mereka berteriak "*Bingo!*" dan berhak atas poin karena mereka dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pertanyaan yang dibuat oleh guru disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran (Silberman, 2018).

Menurut Carter (dalam Damayanti 2019) pada tahun 1934, permainan *bingo* pertama kali diputar. Saat itu ada lotre permainan yang mirip yang dimainkan di Italia. Kegiatan ini kemudian menyebar di seluruh Eropa. Konsep tanda di Perancis nomor kartu telah menjadi akrab. Untuk sementara, permainan berbahasa Jerman digunakan sebagai alat pengajaran. Kemudian karnaval *Bingo* modern datang ke Amerika Serikat pada tahun 1930-an. Pada tahun 1940-an, permainan *Bingo* menjadi sangat populer di seluruh negara. *Bingo* digunakan sebagai sebuah permainan dalam pelajaran matematika ini. Permainan *Bingo* ini

digunakan untuk membantu orang belajar matematika. Permainan ini menyenangkan dan mudah dimainkan. Siswa dapat belajar menghitung dengan cepat dengan permainan sederhana ini.

Jika guru membuat pelajaran seperti permainan bingo, itu bisa membuat pelajaran menjadi jelas dan siswa akan lebih menaruh perhatian. *Bingo* adalah sejenis permainan yang menggunakan media kartu, yang merupakan poin materi pelajaran yang disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Poin-poin ini memiliki aturan tertentu. *Bingo* adalah teriakan spontan yang dilakukan para pemain sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan.

Permainan ini terdiri dari tabel bernomor. Jika siswa dapat mendapatkan lima rangkaian nomor secara horizontal, vertikal, atau diagonal, maka akan menang. Jika mereka benar dalam menjawab pertanyaan, mereka akan menang. mengumpulkan poin yang akan memengaruhi nilai kelompoknya. (Nandari et.al 2017). *Bingo* adalah jenis permainan di mana ada elemen keberuntungan, *bingo* dapat menjadi kegiatan yang melibatkan kerja sama siswa ketika dimainkan bersama-sama dalam kelompok.

Siswa yang terlibat dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, membantu siswa memahami lebih baik, dan memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk mengidentifikasi sifat-sifat positif dan negatif dari materi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa yang interaktif. Selain karena kegunaannya, seperti yang dinyatakan di atas alasan mengapa permainan *bingo* dipilih sebagai media yang akan dikembangkan adalah karena pembelajaran menggunakan media *bingo* pada materi reaksi

redoks pernah dilakukan sebelumnya (Oktaviani et.al, 2019)

Menurut Chandra & Chahyadi (2024) *Bingo* adalah permainan media kartu yang menggunakan poin materi pembelajaran yang disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Poin-poin ini memiliki aturan tertentu dan disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Dengan ini siswa dapat lebih mudah menggunakan dan membiasakan diri dengan Bahasa Indonesia melalui media *bingo*. Sumber daya *bingo* digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sekolah atau teman sekelas. Media *bingo* tidak hanya menarik, tetapi juga berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat lengkap (SPOK).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *bingo* adalah menjawab pertanyaan atau materi dengan benar untuk mendapatkan kumpulan angka tertentu. (horizontal, vertikal, atau diagonal) pada tabel bernomor, yang akan menghitung poin untuk siswa atau kelompoknya.

### 2.1.3 Prosedur Gambaran Permainan *Bingo*

Nama: ----- Kelas: -----



**BINGO  
KENALAN YUK!**

Carilah teman di kelasmu yang sesuai dengan deskripsi dibawah ini. Tulis namanya di dalam kotak dan minta tanda tangannya. Orang pertama yang berhasil mengisi lima kotak yang sama adalah pemenangnya.

Memakai Kacamata	Tasnya berwarna biru	Membawa gantungan kunci lucu	Rumahnya dekat dengan sekolah	Lahir diluar Mataram
Ukuran sepatu 40	Memakai gelang	Anak tunggal	Hobi bermain game online	Memiliki rambut keriting
Memakai jam tangan	Memiliki absen nomor 17	Hobi memasak	Lahir di bulan desember	Suka makan pedes
Lahir dibulan yang sama denganku	Punya adik lebih dari 1.	Memakai tas selempang	Punya hewan peliharaan	Pandai Matematika
Punya kakak	Memiliki nama berawalan B.	Ke sekolah naik sepeda.	Membawa bekal dari rumah	Rajin sholat ke mushalla sekolah

Terima kasih sudah bermain semoga permainan ini menjadi langkah awal untuk membangun pertemanan dan membangun semangat belajar yang menyenangkan.

### **Gambar 2.1 Media *Bingo***

Prosedur dari permainan bingo menurut Silberman (dalam Rizka 2016)

adalah sebagai berikut:

1. Susunlah sejumlah 24 atau 25 pertanyaan tentang materi pelajaran anda yang bisa menjawab dengan istilah baku yang digunakan dalam mata pelajaran Anda. Berikut adalah beberapa contoh istilahnya angka penyebut yang paling sedikit, Hieroglifik, Inflasi, Otokrasi, Database, Hukum humurabi, Byte, dan lain-lain.
2. Sortirlah pertanyaan menjadi lima tumpukan. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O. Buat kartu Bingo untuk setiap siswa. Kartu ini mesti mirip betul dengan kartu Bingo biasa, dengan nomor-nomor dalam tiap 24 celah dalam matrik 5x5 (celah tengah “kosong”).
3. Bacalah sebuah pertanyaan dengan angka yang terkait. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut.

#### **2.1.4 Materi Permainan Edukatif *Bingo***

##### 1. Pengertian Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kata yang diketahui dan digunakan seseorang untuk berbahasa, baik secara lisan (berbicara) maupun tulisan (menulis). Kosakata menjadi unsur paling dasar dalam belajar Bahasa Indonesia karena setiap aktivitas berbahasa—mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis—selalu melibatkan kata.

Bagi siswa kelas 3, pemahaman kosakata sangat penting karena:

- a) Membantu memahami teks bacaan.
- b) Mempermudah siswa menulis kalimat dengan benar.
- c) Membantu menyampaikan pendapat secara runtut.
- d) Menambah kemampuan bercerita dan berkomunikasi.

Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin lancar siswa berbahasa.

## 2. Jenis-Jenis Kosakata yang Dipelajari di Kelas 3

Kosakata di kelas 3 mencakup kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

Siswa diajak memahami bentuk kata, maknanya, serta penggunaannya secara kontekstual.

### A. Kosakata Benda (Nomina)

Kata benda digunakan untuk menamai orang, tempat, benda, atau sesuatu yang konkret. Pada kelas 3, kata benda yang dipelajari biasanya berasal dari lingkungan sekitar.

**Tabel 2.1 kosakata benda**

No	Kata	Makna	Contoh Kalimat
1	Buku	Kumpulan kertas berisi tulisan atau gambar	Sinta membaca buku cerita.
2	Meja	Perabot untuk menulis atau meletakkan barang	Raka merapikan meja belajar.
3	Taman	Tempat yang berisi tanaman dan bunga	Kami bermain di taman sekolah.
4	Sungai	Aliran air yang panjang dan lebar	Sungai itu sangat jernih airnya.
5	Bola	Benda bulat untuk bermain	Dito menendang bola ke gawang.

### B. Kosakata Sifat (Adjektiva)

Kosakata sifat menjelaskan keadaan atau ciri suatu benda atau orang.

**Tabel 2.2 kosa kata sifat**

No	Kata	Makna	Contoh Kalimat
1	Indah	Sedap dipandang	Pemandangan gunung itu sangat indah.
2	Bersih	Tidak kotor	Kelas kami selalu bersih dan rapi.
3	Gelap	Tidak ada cahaya	Ruangan itu tampak gelap saat malam.
4	Luas	Berukuran besar	Lapangan sekolah kami sangat luas.
5	Wangi	Memiliki bau harum	Bunga melati itu sangat wangi.

### C. Kosa Kata Kegiatan (Verba)

Kosakata kegiatan menggambarkan apa yang dilakukan seseorang atau sesuatu.

**Tabel 2.3 kosa kata kerja/kegiatan**

No	Kata	Makna	Contoh Kalimat
1	Membaca	Melihat tulisan dan memahaminya	Dayu suka membaca cerita rakyat.
2	Berlari	Bergerak cepat	Edo berlari menuju kelas.
3	Menulis	Membuat huruf atau angka	Lani sedang menulis di buku tugas.
4	Mewarnai	Memberi warna pada gambar	Siswa kelas 3 mewarnai gambar fauna.
5	Membuang	Meletakkan sesuatu ke tempat sampah	Kita harus membuang sampah di tempatnya.

### D. Menentukan Makna Kata Berdasarkan Konteks

Siswa kelas 3 diajak memahami arti kata lewat kalimat, bukan sekadar menghafal.

**Tabel 2.4 Kosakata dalam Kalimat Konteks**

Kalimat	Kosakata	Makna Berdasarkan Konteks
Ayah membaca koran setiap pagi.	Membaca	Melihat tulisan dan memahami isi.
Taman itu sangat indah karena banyak bunga.	Indah	Menyenangkan dilihat / cantik.
Dayu mewarnai gambar pemandangan gunung.	Mewarnai	Memberi warna.
Edo berlari menuju lapangan.	Berlari	Bergerak cepat dengan kaki.

Kalimat	Kosakata	Makna Berdasarkan Konteks
Lani membawa buku baru ke sekolah.	Buku	Kumpulan kertas bergambar/tulisan.

#### E. Penggunaan Kosakata dalam kalimat

Siswa belajar menyusun kalimat sederhana menggunakan kosakata yang dipelajari.

Contoh penggunaan kata benda + kerja + sifat:

1. *Siti menyiram bunga yang indah di taman.*
2. *Kami berlari di halaman sekolah yang luas.*
3. *Ayah membaca koran di ruang tamu yang rapi.*

Pembelajaran ini melatih siswa menyusun kalimat efektif sekaligus memahami fungsi kata.

#### F. Simpulan Materi

Kosakata merupakan dasar kemampuan berbahasa siswa kelas 3. Siswa mempelajari berbagai jenis kata seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat, serta memahami sinonim, antonim, dan penggunaan kata dalam kalimat. Pembelajaran kosakata menjadi lebih bermakna ketika dilakukan melalui model Deep Learning karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami makna kata melalui pengalaman nyata.

Media Bingo kosakata menjadi alat yang sangat efektif untuk membantu siswa mempelajari kosakata secara menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa dapat memperkuat ingatan tentang kosakata, melatih ketelitian, dan memahami makna kata melalui petunjuk yang diberikan guru. Dengan pemahaman kosakata yang baik, siswa akan lebih mudah

membaca, menulis, berbicara, dan memahami pelajaran sehari-hari.

### **2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan permainan *Bingo***

Dalam penelitian Masrohah et al. (2019) yang telah dilakukan, metode permainan *bingo* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dilaksanakan, sebagai berikut:

1. Kelebihan Strategi Permainan *Bingo*
  - a. Menimbulkan antusiasme, yang berarti ada respons yang baik terhadap kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik meningkat dan mereka lebih aktif.
  - b. Menumbuhkan semangat, karena dilakukan dengan kompetisi, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
  - c. Menimbulkan kesenangan, yaitu ketika peserta didik merasa tidak terbebani dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa senang dan menikmati pelajaran.
2. Kelemahan Strategi Permainan *Bingo*
  - a. Melakukan permainan dalam pembelajaran memakan waktu yang lama, sehingga banyak waktu yang terbuang.
  - b. Membuat pembelajaran yang kondusif sulit karena dengan Permainan siswa akan lebih menarik dan ramai.

### **2.1.5 Pemahaman Kosa kata**

#### **A. Pengertian kosa kata**

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan manusia

dalam interaksi sehari-hari. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai seseorang semakin dewasa, sehingga mereka dapat menggunakan kosa kata yang menunjukkan kesadaran akan prinsip kehidupan dan membangun kerja sama untuk mengungkapkan sesuatu. Menurut Kusmaita (2019) kata adalah kumpulan bunyi ujaran yang mengandung arti; tanpa kata, bahasa tidak mungkin ada. Setiap kata memiliki arti dan terlibat dalam penggunaan bahasa.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (dalam Puspasari, 2019) yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "kosa kata" juga dapat berarti "perbendaharaan kata" yang artinya sekumpulan kata yang dimiliki dan dipahami oleh seseorang atau himpunan kata yang digunakan untuk membuat kalimat baru.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sekumpulan kata yang termasuk dalam bahasa dan dapat dipahami oleh penutur dan pendengar. Untuk menggambarkan perasaan seseorang yang ingin disampaikan dan ingin dipahami.

Perbendaharaan kata juga disebut kosa kata adalah jumlah semua kata yang ada dalam suatu bahasa, serta kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata yang mereka ketahui (Susanti, 2022). Menurut Astuti (2017) kosa kata adalah jumlah kata yang ada dalam suatu bahasa berdasarkan pengalaman orang yang menggunakannya. Setiap orang harus memperluas kosa katanya karena kata adalah alat komunikasi dan dasar pemikiran. Setiap pengalaman, kejadian, benda, dan ide memiliki nama, tulisan dan berbicara.

Menurut Khasanah Anjarini & Ratnaningsih (2024) kosa kata dapat

digunakan untuk menilai kemampuan kognitif seseorang. Pemahaman kosa kata berfungsi sebagai jalan menuju pengetahuan yang membuka pintu untuk ide-ide baru teori dan keyakinan moral manusia. Item leksikal bahasa, kosa kata, memiliki peran penting dalam mempelajari ide-ide baru.

Kosa kata merupakan komponen penting dari setiap bahasa karena sangat penting bagi siswa yang ingin menguasai empat keterampilan yang diperlukan untuk belajar bahasa, yaitu kemampuan menulis, keterampilan membaca, berbicara, dan menyimak atau mendengar. Sulit untuk berkomunikasi secara efektif atau menyampaikan gagasan yang baik secara lisan maupun tulisan jika Anda tidak memiliki kosa kata yang cukup.

Kosa kata sangat penting untuk mendukung interaksi pembicara dalam berkomunikasi karena dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat kata-kata baru. menjadi kalimat yang menarik. Artinya belajar bahasa akan menjadi sulit bagi mereka yang memiliki keterbatasan kosa kata.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa , kosa kata merupakan kumpulan kata yang dimiliki dan digunakan seseorang dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kosa kata berperan penting sebagai alat utama dalam komunikasi dan berpikir, karena setiap kata memiliki makna yang mewakili pengalaman, benda, dan ide. Semakin luas perbendaharaan kata seseorang, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami dan menyampaikan informasi. Oleh sebab itu, pemahaman dan perluasan kosa kata sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi secara efektif.

## **B. Konsep Kosa kata**

Bahasa Indonesia memiliki banyak kata, dengan lebih dari 120.000 kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kata-kata ini berasal dari berbagai bahasa, seperti bahasa melayu, Bahasa bahasa lokal, dan bahasa asing. Bentuknya beragam ada yang terdiri dari kata dasar dan kata berimbuhan, dan ada juga yang terdiri dari kelompok kata dan kata ulang.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mencakup banyak kata yang biasa digunakan baik dalam bahasa tulis maupun lisan. Sebagian lagi tidak terlalu dikenal atau bahkan tidak dikenal oleh penerjemah Indonesia. Namun, kata-kata dalam kamus tersebut merupakan bagian dari kekayaan bahasa Indonesia. Setiap kata yang ada di sana dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rachmawati (2021) kosa kata bahasa Indonesia terbagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan pemakaiannya

Kosa kata bahasa Indonesia dibagi menjadi dua kategori kosa kata aktif dan kosa kata pasif.

- a. Kosa kata aktif

Kosa kata yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, baik lisan maupun tertulis, disebut kosa kata aktif.

- b. Kosa kata pasif

Kosa kata pasif adalah kosa kata yang jarang digunakan atau hampir tidak digunakan dalam komunikasi.

Contoh:

**Tabel 2.5 Perbedaan kosa kata aktif dan pasif**

<b>Kosa kata Aktif</b>	<b>Kosa kata Pasif</b>
Angin	Bayu,bawana
Barangkali,agakny	Gerangan
Benar/sekali	Nian
Berkata	Bertitah
Bunga,Kembang	Puspa, kesuma
Cerita	Alkisah
Dahulu	Bahari
Duduk	Bersemayam
Hati	Kalbu
Jiwa	Sukma
Kabarnya, Katanya	Konon
Ketika itu, lalu	Kelakian
Makan	Santap
Mandi	Bersiram
Matahari	Surya,Mentari
Muka	Durja
Sakit	Gering
Sambil	Seraya
Seperti, sebagai	Baik,laksana/penaka
Sesudah itu	Arkian
Tidur	Beradu
Wajah	Paras
Yang	Nan

## 2. Berdasarkan asal usulnya

Dalam bahasa Indonesia, ada tiga sumber kosa kata: kosa kata lokal, kosa kata asing, dan pembentukan istilah. Membentuk istilah adalah salah satu cara untuk menambah kosa kata. Istilah dapat berupa satu kata atau kombinasi kata. Dengan menggunakan istilah dengan cermat, Anda dapat

mengungkapkan ide, prosedur, keadaan, atau sifat unik. Ini berkaitan dengan area tertentu. Istilah terbagi menjadi dua kategori: istilah khusus dan istilah umum berdasarkan cara mereka digunakan (HanumIcha 2019).

### C. Bentuk kosa kata Bahasa Indonesia

#### 1. Bentuk dasar

Kata dasar adalah kata-kata yang asli yang belum diberi imbuhan atau digabungkan dengan kata lain. Bentuk dasar kata tersedia di kamus. Adapun contoh kata bentuk dasar:

**Tabel 2.6 Bentuk dasar kosa kata**

Abadi	Bakat	Cari	Damping	Erat
Fakir	Gapai	Hambar	Ibarat	Jamak
Kaca	Laba	Maaf	Naik	Obat
Pada	Quran	Ragam	Sah	Tinggi
Uang	Valas	Wahyu	Xelon	Yakin
Zakat				

#### 2. Kata Turunan

Kata turunan berasal dari kata dasar atau kata asal. Ada banyak jenis kata turunan dalam bahasa Indonesia.

##### a. Kata berimbuhan

Bahasa Indonesia memiliki dua kategori kata berimbuhan. Yang pertama terdiri dari kata yang diimbuhan dengan awalan, sisipan, atau akhiran. Yang kedua terdiri dari kata berimbuhan tunggal. Kata-kata berimbuhan ganda atau konflik adalah contoh berimbuhan ganda jenis ini.

b. Kata ulang atau reduplikasi

Kata ulang dalam bahasa Indonesia dibentuk dengan mengulang bentuk dasarnya. Berikut ini adalah contoh kata ulang:

- 1) Kata ulang utuh atau murni
- 2) Kata ulang sebagian
- 3) Kata ulang berubah bunyi

c. Kata gabung atau kelompok kata

Jenis kosa kata ini dibuat dengan menggabungkan kata. Sebuah frasa adalah gabungan dari beberapa kata. Contohnya pohon mangga, ayah ibu, dan burung merpati.

d. Akronim

Bahasa Indonesia memiliki banyak akronim selain bentuk kata dasar, kata ulang, dan kata majemuk. Salah satu upaya untuk menciptakan kosa kata baru adalah pengakroniman ini. Bahasa Indonesia akronim adalah singkatan berupa gabungan huruf awal/gabungan suku kata/ gabungan kombinasi huruf awal dan suku kata dari deret kata yang ditulis dan dilafalkan seperti kata wajar.

Contoh : UNES (Universitas Negeri Semarang) Universitas Negeri Semarang tidak disingkat UNS karena singkatan UNS sudah menjadi “hak paten” Universitas Sebelas Maret di Surakarta.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Penting bagi peneliti untuk memberikan pemahaman tentang penelitian sebelumnya yang relevan agar peneliti dapat menggunakan sebagai dasar untuk

menganalisis penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan media *bingo* terhadap pemahaman kosa kata siswa akan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian serupa. Hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitrotul Khasanah, Titi Anjarini, dan Arum Ratnaningsih tahun 2024 yang berjudul “ Upaya peningkatan pemahaman kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Bingo Games* di sekolah dasar” dengan menggunakan metode penelitian PTK menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Bingo Games* terbukti signifikan dalam meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Inggris siswa. Data menunjukkan rata-rata peningkatan kosa kata sebesar 72.92% setelah penerapan metode permainan ini selama 1 minggu. Peningkatan kosa kata bervariasi antara siswa, dengan peningkatan tertinggi mencapai 90.91% dan terendah 58.82%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Stevanny dan Elisa Churota Ayun tahun 2024 yang berjudul “ Efektivitas Media *Bingo* Sebagai Media Belajar Bahasa Mandarin Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosa kata siswa Kelas 6 Di Elementary Anugerah *School* Sidoarjo” dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, dengan ketuntasan belajar saat pre-test sebesar 37% dan meningkat menjadi 63% pada post-test, sehingga ada peningkatan ketuntasan belajar sebesar 26%.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Sugiyono (2019) mengemukakan kerangka berfikir ialah model bagaimana teori berkaitan dengan berbagai elemen yang telah ditentukan sebagai masalah penting. Adapun variabel bebas (*independent*) pada penelitian ini adalah permainan edukatif media *bingo* dan variabel terikat (*dependent*) adalah pemahaman kosa kata siswa.

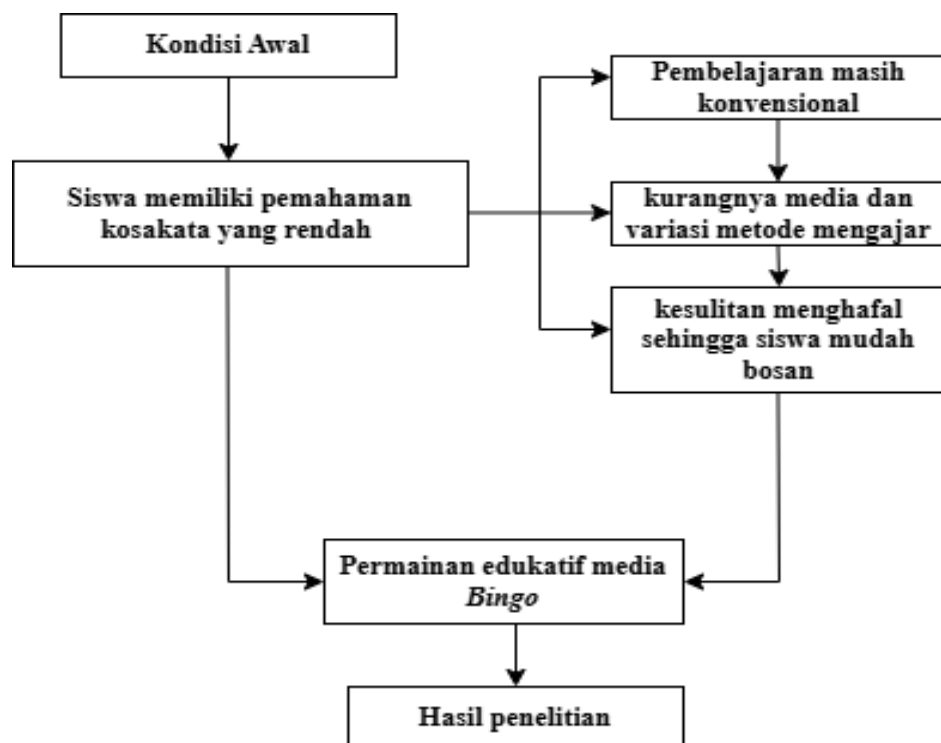
Pemahaman kosa kata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Namun, kenyataannya banyak siswa kelas III yang masih memiliki keterbatasan kosa kata. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Guru sering menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis, sehingga siswa cenderung cepat bosan dan pasif. Akibatnya, kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan kosa kata baru tidak berkembang secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan permainan edukatif berbasis media *Bingo*. Permainan *Bingo* dapat membantu siswa mengenal dan mengingat kosa kata dengan cara yang lebih menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dalam permainan ini, siswa berpartisipasi secara aktif untuk mencocokkan kata dengan gambar atau arti yang sesuai di kartu *Bingo*,

sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan mengingat dan memahami kosa kata.

Melalui penerapan permainan edukatif *Bingo*, diharapkan siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Aktivitas bermain ini juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa. Berdasarkan penjelasan diatas secara garis besar efektivitas antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dilihat melalui bagan dibawah ini:



**Gambar 2.2 Bagan kerangka konseptual**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari uraian kerangka berpikir di atas maka selanjutnya adalah

hipotesis, hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang ditulis dalam bentuk pertanyaan. Maka dari itu rumusan hipotesis dapat diuraikan sebagai berikut:

$H_0$  ditolak: Terdapat Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 01 Medan

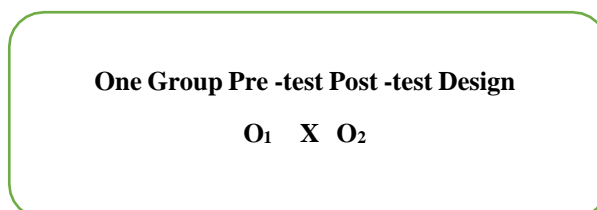
$H_a$  diterima: Terdapat Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 01 Medan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, khususnya jenis penelitian eksperimen, Penelitian ini untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat antara dua variabel atau lebih . Dalam penelitian ini variabel bebas adalah permainan edukatif berbasis media *bingo* yang menjadi sebab dan variabel terikat adalah pemahaman kosa kata siswa yang menjadi akibat pada penelitian ini. Adapun desain penelitian yang digunakan menggunakan pre-experimental design tipe *one group pretest-posttest* (dengan tes pra-perlakuan dan pasca-perlakuan).



**Gambar 3.1 Alur penelitian One Group Pre-Test Post-Test Design**

Keterangan:

- X : Pembelajaran dengan media *bingo*
- O<sub>1</sub> : Nilai *Pre-Test* (Sebelum Perlakuan)
- O<sub>2</sub> : Nilai *Post-Test* (Sesudah Perlakuan)

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 01 Medan yang

berlokasi di Jl. Demak No. 3, Sei Rengas Permata, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 hingga April 2025 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Pengajuan Judul								
2.	ACC Judul								
3.	Bimbingan Proposal								
4.	Seminar Proposal								
5.	Revisi								
6.	Penelitian								
7.	Skripsi								
8.	Revisi Skripsi								
9.	Sidang								

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan satuan penelitian atau satuan analisis yang sifatnya ingin dipelajari atau diselidiki. Ada dua jenis populasi, populasi sampel dan populasi sasaran. Sebagai ilustrasi, setiap rumah di wilayah penelitian dianggap sebagai sampel penelitian dan setiap kepala rumah tangga dianggap sebagai populasi sasaran (Djaali 2020:27). Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas III reguler 25 siswa/i dan kelas III

tahfiz 25 siswa/i SD Muhammadiyah 01 Medan yang berjumlah 50 siswa/i.

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2019:19) sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih melalui metode *cluster sampling* (sampel kelompok). Berdasarkan paparan diatas maka jumlah sampel pada penelitian ini adalah kelas III tahfiz yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan.

## 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

### 3.4.1 Variabel

Menurut Sugiyono (2019:21) Variabel penelitian adalah dua variabel: variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Sifat, sifat, atau nilai individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel Bebas (*Independent*) yaitu variabel mempengaruhi atau sebab akibat karena adanya variabel terikat .Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Permainan edukatif Media *Bingo*
2. Variabel Terikat (*Dependent*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau juga bisa dikatakan akibat karena adanya variabel bebas.Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah Pemahaman Kosa kata Siswa

### 3.4.2 Definisi Operasional

Adapun dasar yang menjadi definisi operasional pada penelitian yaitu:

1. Permainan Edukatif Media *Bingo*

Permainan *bingo* adalah menjawab pertanyaan atau materi dengan benar untuk mendapatkan kumpulan angka tertentu. (horizontal,

vertikal, atau diagonal) pada tabel bernomor, yang akan menghitung poin untuk siswa atau kelompoknya.

## 2. Pemahaman Kosakata Siswa

Kosakata adalah bagian kata yang merupakan bagian bahasa dan digunakan untuk menyusun kalimat ketika seseorang berbicara, sehingga ide atau Gagasan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik karena setiap orang memiliki tingkat pemahaman kosakata yang berbeda-beda. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa seseorang dapat ditunjukkan dengan kekayaan kosakata mereka. Bagian ini membahas definisi kosakata, pengukuran kosakata, dan faktor-faktor lainnya dalam proses memilih bahan untuk tes pemahaman kosakata.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:31) memaparkan bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan dan akurat. Oleh karena itu, instrumen penelitian harus valid dan dapat diandalkan. Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Tes

Tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada seluruh sampel untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes ini mengukur hasil belajar pemahaman kosakata Bahasa Indonesia. *Pretest* dilakukan sebelum siswa diberi perlakuan media *bingo*. *Posttest* dilakukan setelah siswa diberi perlakuan media *bingo*. Di sini, peneliti menggunakan tes yang terdiri dari 15 soal pilihan

berganda. Lembar kisi-kisi tes adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi -kisi instrument tes**

No	Level Kognitif (Bloom)	Indikator	Bentuk soal	Nomor Soal
1	C1 -Mengingat	Siswa dapat menyebutkan arti kata atau nama benda yang ditunjukkan	PG	1-5
2	C2- Memahami	Siswa dapat menentukan sinonim dan antonim kata dengan tepat	PG	6-10
3	C3- Menerapkan	Siswa dapat menggunakan kosa kata dalam kalimat yang bermakna	PG	11-15

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Instrumen

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas didefinisikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan instrumen. Istilah "validitas" berasal dari kata "*validity*", yang merupakan tingkat ketepatan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dan data objek penelitian (Rusman 2018).

Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Validitas

N : Jumlah Responden

X : Skor tiap item

Y : skor seluruh item responden

Validitas instrumen ini dapat ditentukan berdasarkan ketentuan

sebagai berikut:

- a. Instrumen dianggap valid, jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 0,05.
  - b. Instrumen dianggap tidak valid jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 0,05.
2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menentukan seberapa konsisten alat ukur mengukur sasaran yang diukur. Pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan konsisten jika dilakukan berulang kali. Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk menentukan reliabilitas penelitian ini:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : reliabilitas instrumen  
 $k$  : banyaknya item Pertanyaan  
 $\sum a^2 b$  : Jumlah varian butir  
 $a^2 t$  : varian total

**Tabel 3.3 Kriteria Realibilitas**

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Makna</b>
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi

$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
----------------------	---------------

Nilai *alpha Cronbach* yang lebih rendah menunjukkan item yang kurang reliabel. Nilai alpha di bawah 0,40 menunjukkan reliabilitas yang rendah, 0,60 hingga 0,80 menunjukkan reliabilitas yang sedang, dan 0,80 hingga 1,00 menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi. Semakin rendah nilai alpha, semakin banyak item yang tidak reliabel. Item dalam kuesioner dianggap dapat diandalkan (reliable) jika nilai *alfa Cronbach* atau *r* hitung lebih dari 0,60. Jika nilai alfa atau *r* hitung kurang dari 0,60, maka item tersebut tidak dapat diandalkan.

### 3.6.2 Uji Analisis Statistik

#### 1. Uji Hipotesis

Uji ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan, yaitu nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun uji yang dilakukan yaitu *Uji-t Paired Sample (Paired t-Test)*. Berikut rumus yang digunakan:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}d_i}{Sd_i / \sqrt{n}} \text{ atau } t_{hitung} = \frac{\bar{X}d_i \sqrt{n}}{Sd_i}$$

Keterangan:

$n$  = banyaknya pasangan data

$\bar{X}d_i$  = rata-rata dari perbedaan pasangan data

$Sd_i$  = simpangan baku dari perbedaan pasangan data

Menentukan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung} = t$  ( $dk = n - 2$ ), dengan kriteria

Jika  $t_{hitung}$  Positif :  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

$t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Temuan Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah singkat SD Muhammadiyah 01 Medan**

SD Muhammadiyah 01 Medan ialah salah satu Sekolah Dasar yang berada di Jln. Demak No. 3, Sei Rengas Permata, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara, sekolah ini menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun, dari kelas I hingga VI, dengan beberapa kelas per tingkat, seperti sekolah pada umumnya di setiap tingkatannya.

SD Muhammadiyah 01 Medan sudah berdiri sejak tahun 1978, dan selama itu berperan aktif dalam memberikan pendidikan dasar dengan penekanan pada nilai-nilai Islam serta akademik yang berkualitas. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang berada dan bernaung di bawah organisasi Muhammadiyah. Sekolah ini mengintegrasikan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman sesuai dengan ajaran Muhammadiyah.

Dalam proses pembelajarannya, SD Muhammadiyah 01 Medan menerapkan kurikulum merdeka yang dipadukan dengan pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah. Kegiatan keagamaan seperti pembiasaan shalat berjamaah, membaca Al-Qur'an, dan pembinaan akhlak menjadi bagian penting dari budaya sekolah.

Selain fokus pada akademik, sekolah ini juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler.

Lingkungan belajar yang religius, disiplin, dan kondusif menjadi ciri khas sekolah ini dalam membentuk siswa yang berprestasi, berakhlak mulia, serta memiliki semangat kebangsaan.

## **b. Visi dan Misi Sekolah**

### **1. Visi**

- a. Sekolah dasar yang unggul dalam IMTAQ dan IPTEK

### **2. Misi**

- a. Menanamkan sikap iman & taqwa melalui pengamalan ajaran islam, sehingga memiliki jiwa sosial yang tinggi, taat dalam beribadah, ikhlas dalam beramal dan santun dalam bergaul
- b. Menanamkan sikap dan mental berjiwa pemimpin, cakap, mandiri serta percaya diri.
- c. Menerapkan pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan
- d. Menanamkan kemampuan untuk dapat melakukan observasi, menganalisa, bereksperimen dan berekspresi
- e. Mengenalkan teknologi informatika sebagai sumber informasi dan media pembelajaran yang kompetitif

## **4.2 Hasil Penelitian**

### **4.2.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media *Bingo* Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan”, adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini

adalah Media *Bingo* dan Pemahaman Kosa Kata adalah variabel terikat (Y).

Hasil penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 011 Medan yang berlokasi di Jln. Demak No. 3, Sei Rengas Permata, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara. Data yang akan di kumpulkan pada penelitian ini ialah tes ( berupa pilihan berganda ) sebanyak 25 responden.

Dalam pertemuan pertama hari senin 23 february 2026 proses pembelajaran di sekolah ini, peneliti menggunakan *bingo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III dan melaksanakan soal *pretest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum memulai materi yang di ajarkan yaitu kosa kata baru di lingkungan sekitar. Pada pertemuan kedua sampai ketiga peneliti memberikan materi kosa kata, proses pembelajaran dilakukan dengan Modul Ajar yang telah di selesaikan. Pada pertemuan kedua hari selasa 24 february 2026 materi yang di bahas adalah makna dari kosa kata, menemukan kosa kata dari teks yang disajikan dan mengaplikasikan kosa kata.

Pada pertemua ketiga , hari rabu 25 february 2026 peneliti mengevaluasi kembali tentang materi yang telah di bawa sebelumnya lalu melakukan permainan dengan menggunakan media *bingo*, karena *bingo* membantu siswa mengenal, mengingat, dan memahami arti kata dengan cara yang menyenangkan. Siswa akan lebih mudah menghafal kosakata karena dilakukan berulang-ulang dalam permainan. Setelah mengikuti permainan peneliti langsung membagikan soal *posttest* , yang dimana *posttest* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan apakah pembelajaran tersebut sudah tercapai atau tidak.

## 4.2.2 Deskripsi Hasil Data

### 1. Data *Pretest*

Pelaksanaan pretest dilakukan pada hari Senin 23 februari 2026 guru dan peneliti masuk kelas lalu mengucapkan salam dan serentak siswa menjawab salam, selanjutnya guru memberitahukan kepada siswa bahwasannya dalam 3 pertemuan yang akan datang siswa akan belajar bersama peneliti. Peneliti bertindak sebagai pemateri dan pembelajaran berlanjut seperti biasa.

Peneliti memulai *pretest* dengan menyapa siswa dan mengabsen siswa. Peneliti menguji kemampuan awal siswa dengan melakukan pretest tentang materi yang akan di bawa yaitu perubahan wujud benda Ada 15 soal tes pilihan berganda telah divalidasi. Adapun nilai data *pretest* siswa dikatakan tuntas jika memenuhi kriteria KKM diatas (>69) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Data *pretest***

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Abidzar Gunawan	57	<b>TT</b>
2.	Afif Firdaus	42	<b>TT</b>
3.	Ahmad Razqa Kansrah	71	<b>T</b>
4.	Arrazi Faeyza Pohan	35	<b>TT</b>
5.	Daffa Zaidan Hasibuan	28	<b>TT</b>
6.	Devandra Hamid Yaolish	57	<b>TT</b>
7.	Fakhira Mutia Ishaq	35	<b>TT</b>
8.	Fatiha Mikayla Harahap	42	<b>TT</b>
9.	Fathir Rafasya Al-Sheiraz	42	<b>TT</b>
10.	Fattah Serkan Afandi Siregar	50	<b>TT</b>

11.	Ibrahim Tsabat Ilham	28	<b>TT</b>
12.	Kenjiro Atthaya Faqrurrowzi	50	<b>TT</b>
13.	Keyzia Marsyah Tarigan	79	<b>T</b>
14.	Lio Afryan	64	<b>TT</b>
15.	Mikail Muhammad Zahni	64	<b>TT</b>
16.	Muhammad Faiz Balasqa	42	<b>TT</b>
17.	Naura Ivanna Adiva	42	<b>TT</b>
18.	Raisha Salsabila Adreena	71	<b>T</b>
19.	Roshanara Kinanti Sulastomo	64	<b>TT</b>
20.	Sahira Azzahra	64	<b>TT</b>
21.	Shakilla Almahyra Nasution	42	<b>TT</b>
22.	Shaqueena Qanita	57	<b>TT</b>
23.	Sheza Adreena Hartias	93	<b>T</b>
24.	Varisha Putri Bachri	64	<b>TT</b>
25.	Huseyn Al Aziz Perlaungan Lubis	86	<b>T</b>
<b>Jumlah</b>		<b>1369</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>93</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>28</b>	
<b>Nilai Rata – rata</b>		<b>54,76</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>5</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>20</b>	
<b>Tingkat Ketuntasan</b>		<b>20 %</b>	

**Keterangan :**

**T : Tuntas**

**TT : Tidak Tuntas**

## 2. Data *Posttest*

Setelah tes yang dilakukan pada rabu, 25 februari 2026, peneliti melakukan tes akhir untuk mengumpulkan data tentang seberapa baik kemampuan siswa dalam materi kosa kata di lingkungan sekitar. Pada pertemuan akhir, peneliti melakukan tes akhir untuk mengetahui seberapa baik kemampuan siswa setelah diajarkan materi dengan menggunakan rancangan media bingo berbentuk game. Adapun nilai *posttest* siswa dikatakan tuntas jika memenuhi kriteria KKM diatas (>69) sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Data *Posttest***

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Abidzar Gunawan	86	<b>T</b>
2.	Afif Firdaus	86	<b>T</b>
3.	Ahmad Razqa Kansrah	86	<b>T</b>
4.	Arrazi Faeyza Pohan	42	<b>TT</b>
5.	Daffa Zaidan Hasibuan	71	<b>T</b>
6.	Devandra Hamid Yaolish	93	<b>T</b>
7.	Fakhira Mutia Ishaq	57	<b>TT</b>
8.	Fatiha Mikayla Harahap	93	<b>T</b>
9.	Fathir Rafasya Al- Sheiraz	42	<b>TT</b>
10.	Fattah Serkan Afandi Siregar	71	<b>T</b>
11.	Ibrahim Tsabat Ilham	86	<b>T</b>
12.	Kenjiro Atthaya Faqurrowzi	93	<b>T</b>
13.	Keyzia Marsyah Tarigan	86	<b>T</b>

14.	Lio Afryan	86	<b>T</b>
15.	Mikail Muhammad Zahni	86	<b>T</b>
16.	Muhammad Faiz Balasqa	86	<b>T</b>
17.	Naura Ivanna Adiva	50	<b>TT</b>
18.	Raisha Salsabila Adreena	86	<b>T</b>
19.	Roshanara Kinanti Sulastomo	79	<b>T</b>
20.	Sahira Azzahra	86	<b>T</b>
21.	Shakilla Almahyra Nasution	93	<b>T</b>
22.	Shaqueena Qanita	93	<b>T</b>
23.	Sheza Adreena Hartias	87	<b>T</b>
24.	Varisha Putri Bachri	73	<b>T</b>
25.	Huseyn Al Aziz Perlaungan Lubis	80	<b>T</b>
<b>Jumlah</b>		<b>1984</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>93</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>42</b>	
<b>Nilai Rata – rata</b>		<b>79,36</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>21</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>4</b>	
<b>Tingkat Ketuntasan</b>		<b>84 %</b>	

**Keterangan :**

**T : Tuntas**

**TT : Tidak Tuntas**

### 4.2.3 Deskripsi Hasil Uji Instrumen

#### 1. Uji Validitas

Instrumen ini diuji pada 25 siswa/i di kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan, untuk menguji validitasnya hasil tes validitas menunjukkan bahwa 15 soal dinyatakan valid. Ini menunjukkan bahwa sejumlah tes 14 soal memenuhi kriteria validitas dan 1 soal tidak memenuhi kriteria validitas, di mana  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,396). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji Validitas**

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0.01	0.396	TIDAK VALID
2.	0.468	0.396	VALID
3.	0.468	0.396	VALID
4.	0.676	0.396	VALID
5.	0.510	0.396	VALID
6.	0.510	0.396	VALID
7.	0.405	0.396	VALID
8.	0.405	0.396	VALID
9.	0.510	0.396	VALID
10.	0.468	0.396	VALID
11.	0.676	0.396	VALID
12.	0.457	0.396	VALID
13.	0.402	0.396	VALID
14.	0.521	0.396	VALID
15	0.402	0.396	VALID

#### 2. Uji Reliabilitas

Seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa berdasarkan tingkat reliabilitas

tes yang peneliti gunakan memperoleh nilai sebesar 0.876 pada bagian *Cronbach's Alpha* untuk total 15 soal. menunjukkan bahwa semua item tes adalah reliabel atau memiliki konsistensi yang baik jika *Cronbach's Alpha* melebihi angka 0,60.

#### 4.2.4 Dekripsi Hasil Data Statistik

##### 1. Uji-t (Hipotesis)

Tujuan dari uji hipotesis pada penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa besar efektivitas media *bingo* terhadap peningkatan pemahaman kosa kata siswa. Untuk mencapai tujuan ini, metode uji *sampel paired T-test* digunakan. Data penelitian dianalisis dengan program SPSS 25.0. Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Berdasarkan gambar *output* tersebut, nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel media *bingo* dan pemahaman kosa kata siswa diperoleh  $t_{hitung} = 6,590 > t_{tabel} = 1,713$  dengan ( $df=n-2$ ). Sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, hasil analisis data menunjukkan bahwa media *bingo* efektif digunakan pada peningkatan pemahaman kosa kata di kelas III.

#### 4.3 Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas penggunaan media *bingo* pada peningkatan pemahaman kosa kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata baru di lingkungan sekitar di kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan, penelitian dilakukan pada bulan Februari dengan 3 pertemuan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media *bingo* efektif terhadap

peningkatan pemahaman kosa kata siswa di kelas III. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif saat belajar karena *bingo* menghasilkan variasi dalam pembelajaran kosa kata. Dengan menggunakan media *bingo*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka, sehingga bahasa Indonesia tidak menjadi pelajaran yang membosankan. Namun, siswa cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran jika tidak ada aktivitas belajar yang menyenangkan.

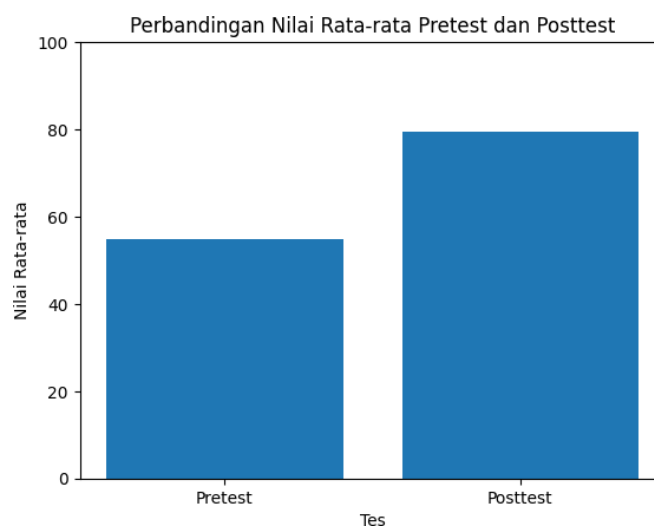
Berdasarkan pada hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada 25 siswa, diperoleh nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 28. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 54,76, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 orang. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada tahap *pretest* hanya mencapai 20%.

Dalam hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan (<69). Artinya, sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, kemampuan awal siswa masih rendah dan mayoritas belum memahami pembelajaran kosa kata dengan baik. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman kosa kata siswa pada tahap awal masih rendah.

Selanjutnya setelah diberikan pengajaran dengan menggunakan media *bingo* yang telah dirancang, maka peneliti melakukan tes akhir siswa (*posttest*) terhadap 25 siswa. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 42. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,36, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 21 orang dan siswa tidak tuntas sebanyak 4 orang. Persentase

ketuntasan belajar klasikal naik signifikan menjadi 84%.

Peningkatan hasil *posttest* yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mencapai kriteria. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan peningkatan pemahaman kosa kata siswa terhadap materi kosa kata. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terlihat perbedaan yang cukup signifikan, baik dari segi rata-rata nilai, jumlah siswa tuntas, maupun tingkat ketuntasan klasikal. Berikut gambar grafik perbandingan *pretest* dan *posttest* :



**Gambar 4.5 Grafik perbandingan *pretest* dan *posttest***

Hal ini sejalan dengan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan uji *Paired sample t test*. Dari Uji *paired sample t test* dapat diperoleh signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti media *bingo* efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media *bingo* memiliki sejumlah kelebihan yang dapat secara nyata meningkatkan pemahaman kosa kata siswa.

Pertama, media *bingo* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sifat

permainan yang kompetitif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak merasa sedang diuji, tetapi merasa sedang bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Kedua, media *bingo* membantu siswa dalam memperkuat daya ingat terhadap kosakata. Melalui pengulangan kata secara berulang saat permainan berlangsung, siswa secara tidak langsung melakukan proses *recall* (mengingat kembali), yang dapat memperkuat pemahaman dan retensi kosakata.

Ketiga, media *bingo* dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa. Dalam permainan, siswa harus menyimak kata yang dibacakan guru, kemudian mencocokkannya dengan media yang dimiliki. Proses ini melatih kemampuan menyimak dan mempercepat pemahaman makna kata.

Keempat, media *bingo* mendorong keaktifan dan partisipasi seluruh siswa. Semua siswa terlibat secara langsung dalam permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih *student-centered* dibandingkan metode ceramah. Dan kelima, media *bingo* membantu siswa dalam menghubungkan kata dengan makna secara kontekstual. Dengan variasi kosakata yang digunakan dalam permainan, siswa belajar memahami kata bukan hanya sebagai hafalan, tetapi sebagai bagian dari penggunaan bahasa sehari-hari.

Berdasarkan kelebihan tersebut, penggunaan media *bingo* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa kelas III, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar setelah penerapan media tersebut

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebelum menggunakan media *bingo*, pemahaman kosa kata siswa masih tergolong rendah yaitu 20%. Berdasarkan hasil *pretest*, rata-rata nilai siswa juga masih berada di bawah kriteria. Dari 25 total siswa, hanya 5 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 20 siswa belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini dilihat dari rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas, seperti jarang mengajukan pertanyaan, kurang antusias saat diskusi di kelas, dan tidak semua siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan soal latihan.
2. Setelah dilakukan tes akhir (*posttest*) terhadap 25 siswa. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik signifikan menjadi 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *bingo* efektif pada peningkatan pemahaman kosa kata siswa pada materi kosa kata baru di lingkungan sekitar.
3. Setelah dilakukan penerapan media *bingo*, pemahaman kosa kata siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 6,590 > t_{tabel} = 1,713$  dengan  $(df=n-2)$  sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil *posttest* juga menunjukkan rata-rata nilai meningkat dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah dibandingkan sebelum menggunakan media *bingo*. Hal ini membuktikan

bahwa media *bingo* efektif mendorong siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian Mengenai Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 01 Medan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media Bingo sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran kosakata, karena media ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif seperti media Bingo dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan edukatif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman kosakata serta hasil belajar secara optimal.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian

yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad riady. 2024. "Pengantar Pendidikan Teknologi." In Medan: Umsu Press.  
[https://books.google.co.id/books?id=tpQ1EQAAQBAJ&lr=&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=tpQ1EQAAQBAJ&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s).
- Arif sadiman, Dkk. 2014. "Media Pembelajaran." In Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 7.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad A. 2017. "Media Pembelajaran." *Jakarta PT Rajagrafindo Persada.*: 23–35.
- Astuti, Natalia Tri. 2017. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris." 09(03): 336–49.
- Chandra, Andhika, and Kias Chahyadi. 2024. "Media Pembelajaran Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMP 97 Jakarta." 1(9): 489–95.
- Damayanti, Dina febr. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran 'Bingo+' Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Bilangan t.p 2019/2020."
- Derfi, Mei, Yulia Rahman, and Feri Andhika. 2023. "Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." 2(1): 49–56.
- Fadilah, Aisyah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, Mas'odi Mas'odi. 2024. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." 15(2): 211–22.
- Gunafin, Maria Mulya, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Media Word Bingo. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Kerja Melalui Penggunaan Media Word Bingo Pada Kelas V Slb Negeri 3 Jakarta ( 2016 ) Pendahuluan." : 1–8.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2013. "Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran." In Jakarta: PT Bumi Aksara, 121.
- HanumIcha, Icha Latifa. 2019. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Intan

Pariwara PT. <https://perpuskita.perpustakaanandigital.com/detail/kosakata-bahasa-indonesia/88576>.

Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Septy Nurfadhilla. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Puskira MJ.

Silberman, Melvin L. 2018. "Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif."

Siti, Ajeng, Nur Rahmah, and Intan Permanik. 2023. "Implementasi Media Bingo Game Dalam Mengembangkan Kosakata - Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Di TK Patriot." (2): 125–32.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.

Susanti, Ratna. 2022. "Pemahaman Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris." (01): 87–93.

Warsita, Bambang. 2014. "Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya." In Jakarta: PT. Rineka Cipta, 265.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1 Instrumen Tes ( *Pre-test* dan *Post-test* )****SOAL *PRE -TEST & POST-TEST***

**Nama** :  
**Kelas** :  
**Hari/ Tanggal** :

**Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !**

1. Benda yang digunakan untuk menulis adalah ...
  - a. Buku
  - b. Pensil**
  - c. Meja
  - d. Penghapus
  
2. Benda yang digunakan untuk menghapus tulisan adalah ...
  - a. Buku
  - b. Penghapus**
  - c. Pulpen
  - d. Penggaris
  
3. Lawan kata dari “panas” adalah...
  - a. Hangat
  - b. Dingin**
  - c. Terik
  - d. Kering
  
4. Kata yang memiliki arti sama dengan “gembira” adalah ...
  - a. Sedih
  - b. Bahagia**
  - c. Takut
  - d. Malas
  
5. Gambar anak yang sedang membaca menunjukkan kegiatan ...
  - a. Menulis
  - b. Membaca**
  - c. Menggambar
  - d. Berlari

6. Sinonim dari “cepat” adalah ...
- a. Lambat
  - b. Lekas**
  - c. Jauh
  - d. Berat
7. Lawan kata dari “ramai” adalah ...
- a. Sunyi**
  - b. Riu
  - c. Ramah
  - d. Sibuk
8. Kata yang termasuk kata kerja adalah ...
- a. Meja
  - b. Lari**
  - c. Buku
  - d. Kecil
9. Sinonim dari “anak kecil” adalah ...
- a. Bayi**
  - b. Remaja
  - c. Guru
  - d. Ibu
10. Lawan kata dari “malas” adalah ...
- a. Rajin**
  - b. Lambat
  - c. Sabar
  - d. Tenang
11. Pilihlah kalimat yang menggunakan kata *indah* dengan tepat!
- a. Ibu indah nasi di dapur
  - b. Pemandangan pantai itu sangat indah**
  - c. Adik indah buku cerita
  - d. Kami indah bermain bola
12. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *berlari*!
- a. Edo berlari buku di tas
  - b. Siti berlari dengan pensil
  - c. Rani berlari menuju lapangan sekolah**
  - d. Ayah berlari koran pagi

13. Manakah kalimat yang menggunakan kata *bersih* dengan benar?

- a. **Kelas kami sangat bersih dan rapi**
- b. Ibu bersih memasak sayur
- c. Adik bersih bola di lapangan
- d. Ayah bersih membaca koran

14. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *mewarnai*!

- a. Dayu mewarnai dengan cepat ke sekolah
- b. **Siswa kelas III mewarnai gambar pemandangan**
- c. Ayah mewarnai koran setiap pagi
- d. Ibu mewarnai nasi di dapur

15. Manakah kalimat yang menggunakan kata *luas* dengan tepat?

- a. Buku itu sangat luas dibaca.
- b. Ibu luas memasak di dapur.
- c. **Lapangan sekolah kami sangat luas.**
- d. Adik luas bermain bola.

### Lampiran 3 Modul Ajar



## MODUL AJAR

### “KOSA KATA BARU DI LINGKUNGAN SEKITAR”

#### A. INFORMASI UMUM MODUL AJAR

##### 1. Identitas Modul :

- Nama Penyusun : Selvyra Febriani
- Unit Kerja : SD Muhammadiyah 01 Medan
- Tahun Penyusun : 2025
- Jenjang : Sekolah Dasar
- Kelas / Fase : 3/B
- Semester : 1 ( Satu)
- Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
- Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit ( 1 Kali Pertemuan )

##### 2. Kompetensi Awal :

Peserta didik dianggap telah memiliki kemampuan:

- ❖ Kemampuan Literasi Dasar: Mampu membaca teks pendek (paragraf sederhana) dengan lancar.

- ❖ Keterampilan Berbahasa: Memiliki pemahaman kosa kata dasar (kata kerja, benda, sifat) yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.
- ❖ Keterampilan Kognitif: Mampu menyadari dan mengidentifikasi kata-kata yang tidak mereka pahami artinya dalam sebuah kalimat.

### 3. Profil Pelajar Pancasila :

- ❖ Bernalar Kritis: Siswa mampu menganalisis (mencari petunjuk) konteks kalimat untuk menerka makna kata.
- ❖ Mandiri: Siswa berinisiatif dan bertanggung jawab dalam mencari arti kata secara mandiri, baik dari konteks maupun sumber rujukan (KBBI).
- ❖ Bergotong Royong: Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memverifikasi arti kosa kata.

### 4. Sarana dan Prasarana

- ❖ **Sarana:** Papan tulis, proyektor, bahan ajar interaktif:
- ❖ **Prasarana:** Ruang kelas dan halaman sekolah yang kondusif.

### 5. Target Peserta Didik :

- ❖ Peserta didik reguler (Siswa secara umum tidak memiliki kesulitan khusus dalam memahami materi)

### 6. Model Pembelajaran :

- ❖ Pendekatan: *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
- ❖ Strategi: *Contextual Clues* (Petunjuk Konteks) dan Permainan kata
- ❖ Metode: *Bingo*, Eksplorasi, Penugasan

## B. KOMPONEN INTI MODUL AJAR

### 1. Capaian Pembelajaran

informasi dan ide pokok yang disajikan lisan dengan mengidentifikasi, mengasosiasikan, dan menyimpulkan pesan. Peserta didik dapat **memahami** arti kosa kata baru saat mendengarkan teks yang dibacakan guru.

## 2. Tujuan Pembelajaran

- ❖ Peserta didik mampu menemukan minimal 5 kosa kata baru dari teks yang disajikan.
- ❖ Peserta didik mampu menjelaskan arti/makna kosa kata baru tersebut dengan menggunakan petunjuk konteks (Contextual Clues).
- ❖ Peserta didik mampu menggunakan kosa kata baru yang telah dipelajari dalam kalimat yang benar.

## 3. Alur Capaian Tujuan Pembelajaran

- ❖ Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menggarisbawahi minimal 5 kosa kata baru (kata yang tidak diketahui artinya) dari teks narasi atau informasi yang disajikan.
- ❖ Peserta didik mampu menjelaskan arti/makna kosa kata baru yang telah diterka, kemudian memverifikasi kebenaran terkaan tersebut menggunakan sumber rujukan (KBBI atau kamus visual).
- ❖ Peserta didik mampu menggunakan kosa kata baru yang telah dipelajari tersebut secara lisan dalam diskusi atau permainan kata (rantai kosa kata).

## 4. Pertanyaan Pemantik

- ❖ "Pernahkah kalian membaca sebuah kalimat, lalu ada satu kata yang tidak kalian mengerti artinya? Apa yang kalian lakukan?"
- ❖ "Mengapa penting bagi kita untuk tahu banyak kata?"Guru memberikan pertanyaan pemantik dari cerita (storytelling) “Mengapa es krim bisa mencair ?

## 5. Langkah -langkah Pembelajaran

### a. Kegiatan Pendahuluan ( 10 menit )

- ❖ Salam Pembuka
- ❖ Menanyakan kabar siswa
- ❖ Mengecek Kehadiran
- ❖ Doa Pembuka
- ❖ Menyampaikan materi pembelajaran
- ❖ Apersepsi: Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang pentingnya kosa kata.

- ❖ Motivasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu "Menjadi pemburu kata-kata baru dan menggunakannya!"

**b. Kegiatan Inti ( 50 menit )**

**Tahap 1: Pemberian Stimulus (Stimulation)**

- ❖ Guru menampilkan sebuah **teks cerita/paragraf pendek** (sesuai tema, misalnya tentang Lingkungan Sekolah) yang di dalamnya terdapat 5 -7 kosa kata baru yang menjadi target pembelajaran.
- ❖ Guru membacakan teks atau meminta siswa membacanya secara bergantian.

**Tahap 2: Identifikasi Masalah (Problem Statement)**

- ❖ Guru meminta siswa **menggarisbawahi** kata-kata yang **tidak mereka pahami** artinya.
- ❖ Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyebutkan kata yang digarisbawahi. (Contoh: *berkilau, melestarikan, merawat, gersang, rindang*).

**Tahap 3: Pengumpulan Data (Data Collection)**

- ❖ **Strategi Contextual Clues:** Guru memandu siswa untuk membaca ulang kalimat yang mengandung kosa kata baru tersebut.
- ❖ Siswa diminta **menerka** arti kata tersebut berdasarkan **kata-kata atau gambar** yang ada di dekatnya (petunjuk konteks).
- ❖ Contoh: "Daun-daun tampak **rindang**, sehingga udara menjadi sejuk." (Siswa menerka arti *rindang* dari kata *sejuk*).
- ❖ Siswa mencatat terkaan mereka di buku catatan atau lembar kerja.

**Tahap 4: Pengolahan Data (Data Processing)**

- ❖ Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil.
- ❖ Setiap kelompok menggunakan **KBBI Daring** (jika fasilitas tersedia) atau **Kartu Kata Bergambar** dari guru untuk **memeriksa** dan **memastikan** arti kata-kata yang telah mereka terka.
- ❖ Setiap kelompok mencatat arti kata yang benar dan membuat *flashcard* sederhana (kartu kosa kata) dari kata-kata tersebut.

### **Tahap 5: Pembuktian (Verification)**

- ❖ **Permainan "Rantai Kata Kosa kata":** Setiap kelompok maju dan **mengucapkan** satu kosa kata baru, **menyebutkan artinya**, lalu **menggunakannya dalam satu kalimat** yang berbeda dari teks awal.
  - ❖ Kelompok A: "Rindang, artinya banyak daun/cabang. Pohon mangga di depan rumahku sangat **rindang**."
  - ❖ Kelompok B: (Lanjut ke kata berikutnya)
- c. Kegiatan Penutup ( 10 menit )**
- ❖ Refleksi: Guru dan siswa menyimpulkan arti dari semua kosa kata baru yang telah dipelajari. Guru bertanya, "Apa yang paling mudah/sulit dari pelajaran hari ini?"
  - ❖ Evaluasi: Guru memberikan kuis singkat (lisan atau tertulis) berupa mengisi titik-titik dengan kosa kata baru yang tepat.
  - ❖ Tindak Lanjut: Siswa diminta mencari 2 kosa kata baru di rumah (dari buku cerita atau percakapan) dan mencari artinya.
  - ❖ Penutup: Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam. Mengajak siswa untuk membuat rangkuman

## **6. Asesmen**

### **a. Asesmen Formatif**

- ❖ **Observasi Keterlibatan Siswa:** Mengamati partisipasi siswa selama diskusi dan kegiatan kelompok.
- ❖ **Presentasi Kelompok:** Menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil pengamatan
- ❖ **Lembar Pengamatan:** Memeriksa keakuratan dan detail pengamatan yang dicatat oleh siswa.

### **b. Asesmen Sumatif : Tes Tertulis**

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas: : III (Tiga)

Materi Pokok : Pemahaman Kosa kata Baru

Nama Kelompok:	Anggota Kelompok:
	1.
	2.
	3.

### Kegiatan 1: Memburu Kosa kata Baru (*Contextual Clues*)

Petunjuk:

1. Bacalah cerita di bawah ini dengan saksama.
2. Lingkari kata-kata yang dicetak tebal yang menurut kelompokmu adalah kosa kata baru.
3. Coba terka artinya berdasarkan kalimat di sekitarnya. Tuliskan terkaanmu di kolom Terkaan Arti.

Teks Cerita: Halaman Belakang Sekolah

Setiap pagi, Siti dan teman-temannya selalu menyempatkan diri ke halaman belakang sekolah. Di sana ada kebun kecil yang mereka rawat bersama. Dulu, kebun ini terlihat gersang, tanahnya kering dan pecah-pecah. Namun, berkat kerja keras mereka, kini kebun itu tampak subur. Ada banyak sayuran dan buah-buahan kecil.

Bunga-bunga di sana juga bermekaran dengan semarak. Warna-warni bunganya sungguh memesona siapa saja yang melihat. Salah satu yang paling mereka sukai adalah kolam ikan mini. Airnya sangat jernih sampai-sampai ikan-ikan kecil di dalamnya terlihat lincah berenang ke sana kemari. Mereka berjanji akan terus melestarikan keindahan kebun ini agar tetap menjadi paru-paru sekolah yang menyenangkan.

<b>Kosa kata Baru (Dicetak Tebal)</b>	<b>Terkaan Arti (Berdasarkan Konteks Kalimat)</b>
1. Gersang	Terkaan:
2. Subur	Terkaan:
3. Semarak	Terkaan:
4. Memesona	Terkaan:
5. Lincah	Terkaan:
6. Melestarikan	Terkaan:

### **Kegiatan 2: Pembuktian Arti (Data Processing & Verification)**

Petunjuk:

1. Sekarang, gunakan KBBI Daring atau Kartu Kata Bergambar dari Bapak/Ibu Guru untuk mencari arti yang benar dari kosa kata di atas.
2. Tuliskan arti yang benar di kolom Arti Sebenarnya.
3. Lingkari apakah Terkaanmu Benar/Mendekati/Salah.

<b>Kosa kata</b>	<b>Terkaan Arti Kelompok</b>	<b>Arti Sebenarnya (dari KBBI/Gambar)</b>	<b>Hasil Terkaan</b>
1. Gersang			Benar / Mendekati / Salah
2. Subur			Benar / Mendekati / Salah
3. Semarak			Benar / Mendekati / Salah
4. Memesona			Benar / Mendekati / Salah
5. Lincah			Benar / Mendekati / Salah
6. Melestarikan			Benar / Mendekati / Salah

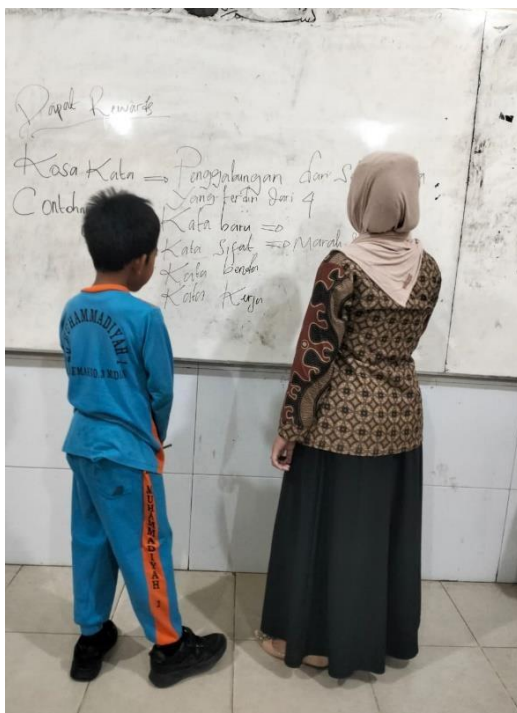
### **Kegiatan 3: Menggunakan Kata Baru (Sumatif)**

Petunjuk:

1. Pilih 5 dari 6 kosa kata baru yang telah kamu pelajari.
2. Buatlah satu kalimat baru yang benar dan efektif untuk setiap kosa kata tersebut.
3. Tuliskan dengan rapi di kolom di bawah ini.

<b>No.</b>	<b>Kosa kata Pilihan</b>	<b>Kalimat Baru yang Dibuat</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

### Lampiran 4 Dokumentasi



## Lampiran 5 Uji Validitas

		Correlations														
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
P1	Pearson Correlation	1	.468 <sup>*</sup>	.468 <sup>*</sup>	.676 <sup>**</sup>	.510 <sup>**</sup>	.510 <sup>**</sup>	.405 <sup>**</sup>	.405 <sup>**</sup>	.510 <sup>**</sup>	.468 <sup>*</sup>	.676 <sup>**</sup>	.457 <sup>*</sup>	.402 <sup>*</sup>	.521 <sup>**</sup>	.402 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)		.018	.018	.000	.009	.009	.045	.045	.009	.018	.000	.022	.046	.008	.046
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P2	Pearson Correlation	.468 <sup>*</sup>	1	-.042	-.060	-.075	-.075	-.089	-.089	-.075	-.042	-.060	.327	.298	.363	.298
	Sig. (2-tailed)	.018		.843	.775	.720	.720	.672	.672	.720	.843	.775	.110	.149	.074	.149
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P3	Pearson Correlation	.468 <sup>*</sup>	-.042	1	.692 <sup>**</sup>	.553 <sup>**</sup>	.553 <sup>**</sup>	.468 <sup>*</sup>	.468 <sup>*</sup>	-.075	-.042	.692 <sup>**</sup>	.327	-.140	-.115	-.140
	Sig. (2-tailed)	.018	.843		.000	.004	.004	.018	.018	.720	.843	.000	.110	.504	.585	.504
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P4	Pearson Correlation	.676 <sup>**</sup>	-.060	.692 <sup>**</sup>	1	.799 <sup>**</sup>	.799 <sup>**</sup>	.676 <sup>**</sup>	.676 <sup>**</sup>	.345	-.060	1.000 <sup>**</sup>	.473 <sup>*</sup>	.114	.180	.114
	Sig. (2-tailed)	.000	.775	.000		.000	.000	.000	.000	.091	.775	.000	.017	.588	.391	.588
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P5	Pearson Correlation	.510 <sup>**</sup>	-.075	.553 <sup>**</sup>	.799 <sup>**</sup>	1	1.000 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	.242	-.075	.799 <sup>**</sup>	.318	.011	.081	.011
	Sig. (2-tailed)	.009	.720	.004	.000		.000	.000	.000	.243	.720	.000	.121	.960	.701	.960
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P6	Pearson Correlation	.510 <sup>**</sup>	-.075	.553 <sup>**</sup>	.799 <sup>**</sup>	1.000 <sup>**</sup>	1	.846 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	.242	-.075	.799 <sup>**</sup>	.318	.011	.081	.011
	Sig. (2-tailed)	.009	.720	.004	.000	.000		.000	.000	.243	.720	.000	.121	.960	.701	.960
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P7	Pearson Correlation	.405 <sup>**</sup>	-.089	.468 <sup>*</sup>	.676 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	1	1.000 <sup>**</sup>	.175	-.089	.676 <sup>**</sup>	.214	.168	.010	.168
	Sig. (2-tailed)	.045	.672	.018	.000	.000	.000		.000	.404	.672	.000	.305	.421	.961	.421
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P8	Pearson Correlation	.405 <sup>**</sup>	-.089	.468 <sup>*</sup>	.676 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	.846 <sup>**</sup>	1.000 <sup>**</sup>	1	.175	-.089	.676 <sup>**</sup>	.214	.168	.010	.168
	Sig. (2-tailed)	.045	.672	.018	.000	.000	.000	.000		.404	.672	.000	.305	.421	.961	.421
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P9	Pearson Correlation	.510 <sup>**</sup>	-.075	-.075	.345	.242	.242	.175	.175	1	.553 <sup>**</sup>	.345	.044	.538 <sup>**</sup>	.657 <sup>**</sup>	.538 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.009	.720	.720	.091	.243	.243	.404	.404		.004	.091	.835	.006	.000	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P10	Pearson Correlation	.468 <sup>*</sup>	-.042	-.042	-.060	-.075	-.075	-.089	-.089	.553 <sup>**</sup>	1	-.060	-.127	.298	.363	.298
	Sig. (2-tailed)	.018	.843	.843	.775	.720	.720	.672	.672	.004		.775	.544	.149	.074	.149
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P11	Pearson Correlation	.676 <sup>**</sup>	-.060	.692 <sup>**</sup>	1.000 <sup>**</sup>	.799 <sup>**</sup>	.799 <sup>**</sup>	.676 <sup>**</sup>	.676 <sup>**</sup>	.345	-.060	1	.473 <sup>*</sup>	.114	.180	.114
	Sig. (2-tailed)	.000	.775	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.091	.775		.017	.588	.391	.588
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P12	Pearson Correlation	.457 <sup>*</sup>	.327	.327	.473 <sup>*</sup>	.318	.318	.214	.214	.044	-.127	.473 <sup>*</sup>	1	.145	.275	.145
	Sig. (2-tailed)	.022	.110	.110	.017	.121	.121	.305	.305	.835	.544	.017		.489	.183	.489
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P13	Pearson Correlation	.402 <sup>*</sup>	.298	-.140	.114	.011	.011	.168	.168	.538 <sup>**</sup>	.298	.114	.145	1	.819 <sup>**</sup>	1.000 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.046	.149	.504	.588	.960	.960	.421	.421	.006	.149	.588	.489		.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P14	Pearson Correlation	.521 <sup>**</sup>	.363	-.115	.180	.081	.081	.010	.010	.657 <sup>**</sup>	.363	.180	.275	.819 <sup>**</sup>	1	.819 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.008	.074	.585	.391	.701	.701	.961	.961	.000	.074	.391	.183	.000		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P15	Pearson Correlation	.402 <sup>*</sup>	.298	-.140	.114	.011	.011	.168	.168	.538 <sup>**</sup>	.298	.114	.145	1.000 <sup>**</sup>	.819 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.046	.149	.504	.588	.960	.960	.421	.421	.006	.149	.588	.489	.000	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 6 Uji Realibilitas

### Reliability

#### Scale: ALL VARIABLES

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.876	15

## Lampiran 7 Uji-t (Hipotesis)

**Paired Samples Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-24.60000	18.66369	3.73274	-32.30399	-16.89601	6.590	24	.000

Activat

Lampiran 8 Hasil data *pretest* & *posttest*

56

Lampiran 1 Instrumen Tes (*Pre-test* dan *Post-test*)

**SOAL PRE-TEST & POST-TEST**

Nama : Devandra Homrid Sovish  
Kelas : 3C  
Hari/ Tanggal : Wednesday February 25 2026

93

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

B = 13

1. Benda yang digunakan untuk menghapus tulisan adalah ...  
a. Buku  
 b. Penghapus  
c. Pulpen  
d. Penggaris
2. Lawan kata dari "panas" adalah...  
a. Hangat  
 b. Dingin  
c. Terik  
d. Kering
3. Kata yang memiliki arti sama dengan "gembira" adalah ...  
a. Sedih  
 b. Bahagia  
c. Takut  
d. Malas
4. Gambar anak yang sedang membaca menunjukkan kegiatan ...  
a. Menulis  
 b. Membaca  
c. Menggambar  
d. Berlari

5. Sinonim dari "cepat" adalah ...  
a. Lambat  
 b. Lekas  
c. Jauh  
d. Berat
6. Lawan kata dari "ramai" adalah ...  
a. Sunyi  
b. Riu  
c. Ramah  
 d. Sibuk
7. Kata yang termasuk kata kerja adalah ...  
a. Meja  
 b. Lari  
c. Buku  
d. Kecil
8. Sinonim dari "anak kecil" adalah ...  
a. Bayi  
b. Remaja  
c. Guru  
d. Ibu
9. Lawan kata dari "malas" adalah ...  
 a. Rajin  
b. Lambat  
c. Sabar  
d. Tenang
10. Pilihlah kalimat yang menggunakan kata *indah* dengan tepat!  
a. Ibu indah nasi di dapur  
 b. Pemandangan pantai itu sangat indah  
c. Adik indah buku cerita  
d. Kami indah bermain bola
11. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *berlari*!  
a. Edo berlari buku di tas  
b. Siti berlari dengan pensil  
 c. Rani berlari menuju lapangan sekolah  
d. Ayah berlari koran pagi

12. Manakah kalimat yang menggunakan kata *bersih* dengan benar?

- a. Kelas kami sangat bersih dan rapi
- b. Ibu bersih memasak sayur
- c. Adik bersih bola di lapangan
- d. Ayah bersih membaca koran

13. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *mewarnai*!

- a. Dayu mewarnai dengan cepat ke sekolah
- b. Siswa kelas III mewarnai gambar pemandangan
- c. Ayah mewarnai koran setiap pagi
- d. Ibu mewarnai nasi di dapur

14. Manakah kalimat yang menggunakan kata *luas* dengan tepat?

- a. Buku itu sangat luas dibaca.
- b. Ibu luas memasak di dapur.
- c. Lapangan sekolah kami sangat luas.
- d. Adik luas bermain bola.

Lampiran 1 Instrumen Tes ( *Pre-test* dan *Post-test* )SOAL *PRE-TEST* & *POST-TEST*

Nama : *Derandra hamid Saish*  
Kelas : *3C*  
Hari/ Tanggal : *wednesday february 25 2026*



Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

*B=0*

1. Benda yang digunakan untuk menghapus tulisan adalah ...
  - a. Buku
  - b. Penghapus
  - c. Pulpen
  - d. Penggaris
2. Lawan kata dari "panas" adalah...
  - a. Hangat
  - b. Dingin
  - c. Terik
  - d. Kering
3. Kata yang memiliki arti sama dengan "gembira" adalah ...
  - a. Sedih
  - b. Bahagia
  - c. Takut
  - d. Malas
4. Gambar anak yang sedang membaca menunjukkan kegiatan ...
  - a. Menulis
  - b. Membaca
  - c. Menggambar
  - d. Berlari

5. Sinonim dari "cepat" adalah ...  
 a. Lambat  
 **b. Lekas**  
 c. Jauh  
 d. Berat
6. Lawan kata dari "ramai" adalah ...  
 **a. Sunyi**  
 b. Riu  
 c. Ramah  
 d. Sibuk
7. Kata yang termasuk kata kerja adalah ...  
 a. Meja  
 **b. Lari**  
 c. Buku  
 d. Kecil
8. Sinonim dari "anak kecil" adalah ...  
 **a. Bayi**  
 b. Remaja  
 c. Guru  
 d. Ibu
9. Lawan kata dari "malas" adalah ...  
 **a. Rajin**  
 b. Lambat  
 c. Sabar  
 d. Tenang
10. Pilihlah kalimat yang menggunakan kata *indah* dengan tepat!  
 a. Ibu indah nasi di dapur  
 **b. Pemandangan pantai itu sangat indah**  
 c. Adik indah buku cerita  
 d. Kami indah bermain bola
11. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *berlari*!  
 **a. Edo berlari buku di tas**  
 b. Siti berlari dengan pensil  
 c. Rani berlari menuju lapangan sekolah  
 d. Ayah berlari koran pagi

12. Manakah kalimat yang menggunakan kata *bersih* dengan benar?

- a. **Kelas kami sangat bersih dan rapi**
- b. Ibu bersih memasak sayur
- c. Adik bersih bola di lapangan
- d. Ayah bersih membaca koran


13. Pilihlah kalimat yang tepat menggunakan kata *mewarnai*!

- a. Dayu mewarnai dengan cepat ke sekolah
- b. **Siswa kelas III mewarnai gambar pemandangan**
- c. Ayah mewarnai koran setiap pagi
- d. Ibu mewarnai nasi di dapur

14. Manakah kalimat yang menggunakan kata *luas* dengan tepat?

- a. ~~Buku itu sangat luas dibaca.~~
- b. Ibu luas memasak di dapur.
- c. **Lapangan sekolah kami sangat luas.**
- d. Adik luas bermain bola.

## Lampiran 9 surat izin penelitian


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak-K/19/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621903  
 http://fkip.umku.ac.id fkip@umku.ac.id @umkumedan umkumedan umkumedan umkumedan

Nomor : 512/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H  
 12 Februari 2026 M



Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan**  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*




Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Selyra Febriani**  
 N P M : 2202090029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



 Dekan  
*[Signature]*  
**Dra. H. Samsuryanita, M.Pd.**  
 NIDN.0004066701

\*\*Penting!!\*\*

## Lampiran 10 surat izin balasan


**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN KOTA  
SD MUHAMMADIYAH - 01**  
 Jl. Demak No. 3 Telp. (061) 7321024 Medan 20214  
 SUMATERA UTARA  
 website : www.sdmuh1medan.sch.id email : sdmuhimedan@yahoo.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 25/IV.4.AU/A/2026 Medan, 8 Ramadhan 1447 H  
 Lamp. : - 25 Februari 2026 M  
 Hal. : Pemberitahuan

Kepada Yth,  
 Bapak Dekan  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 di-  
 Medan

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan / aktifitas sehari – hari.

Menindak lanjuti surat Bapak Dekan Keguruan dan Ilmu Pendidikan nomor : 512/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 12 Februari 2026 perihal permohonan izin riset kepada Mahasiswa sebagaimana tersebut di bawah ini :

Nama : Selvyra Febriani  
 NIM : 2002090001  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : " Efektivitas Permainan Edukatif Berbasis Media Bingo terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 01 Medan

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan riset di SD Muhammadiyah 01 Medan tanggal 25 Februari 2026 dengan baik dan benar.

Demikian hal ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Nashrun Minallah Wafathun Qoriib**  
**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

  
 Kepala Sekolah  
 Sarmin Tambunan, S.Ag,MM.  
 NKTAM : 909.074

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Selvyra Febriani  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 18 Februari 2004  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat Rumah : Jl. Pelajar Timur Ujung  
Gg.Pribadi No.8 Medan

**Pendidikan Formal**

1. SD Negeri 028 Bahtera Makmur 2010 - 2016
2. SMP Pembangunan Bagan Batu 2016 - 2019
3. SMK Pembangunan Bagan Batu 2019 – 2022
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2022 - 2026

Medan, 24 April 2026

Selvyra Febriani