

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Teori-Teori Yang Terkait Dengan Judul

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar.<sup>1</sup> Media adalah bentuk jamak dari kata “*medium*” yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media berasal dari kata “*wasaaila*” dalam bahasa Arab yang berarti pengantar pesan dari pembawa pesan kepada penerima pesan.<sup>2</sup> Melalui media, pesan akan tersampaikan dengan jelas. Dilihat pada konteks pendidikan, pengertian media adalah proses belajar mengajar lebih didefinisikan sebagai alat untuk memperoleh, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal.<sup>3</sup> Disebutkan juga oleh Heinich bahwa media adalah sesuatu yang menjadi penghubung antara pengirim pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*). Contoh dari media ini antara lain film, televisi, grafik, cetak, dan komputer. Setiap media yang menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran.<sup>4</sup>

National Education Association (NEA) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diucapkan serta alat yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup> Definisi tersebut selaras dengan pendapat Gerlach dan Ely yang mengartikan media secara garis besar adalah manusia, bahan, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa

---

<sup>1</sup> Tuti Khairani Harahap, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 257.

<sup>2</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 9.

<sup>3</sup> Septy Nurfadhlillah dan 4A PGSD UM Tangerang 2021, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jejak, 2021), 8.

<sup>4</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Kementerian Agama RI, 2012), 10.

<sup>5</sup> Septy Nurfadhlillah dan 4A PGSD UM Tangerang 2021, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jejak, 2021), 7.

memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.<sup>6</sup> Dari pengertian tersebut, dapat difahami bahwa media yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik disebut juga sebagai media pembelajaran. Siswa diharapkan mampu menerima dan mengasimilasi pesan materi yang disajikan dengan mudah dan terampil. Daryanto mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik orang, benda, dan lingkungan) yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi peserta didik untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran adalah sebuah penghubung dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik menggunakan alat-alat tertentu untuk membantu siswa memahami dan menerima ilmu dari guru secara cepat.

Dalam perspektif pendidikan, media pembelajaran adalah instrumen yang begitu penting dan strategis yang mempengaruhi penentuan keberhasilan proses belajar mengajar. Melalui keberadaan media pembelajaran spontan memberikan semangat eksklusif bagi peserta didik.<sup>8</sup> Adapun dari perspektif lain, media pembelajaran adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat mengirimkan pesan dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.<sup>9</sup> Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

<sup>7</sup> Septy Nurfadhilillah, dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi: Jejak, 2021), 8.

<sup>8</sup> Tuti Khairani Harahap, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 257.

<sup>9</sup> Tuti Khairani Harahap, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 5.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely menunjukkan bahwa ada tiga ciri media, diantaranya:<sup>10</sup>

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini memvisualkan kemampuan media untuk mencatat, mendokumentasikan, mengabadikan dan mengulang suatu objek kembali. Media ini dapat menggunakan suatu alat diantaranya fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif

Media dapat memperlihatkan ulang objek dengan berbagai pergantian sesuai keperluan. Ciri ini merupakan transformasi, peristiwa atau objek dimungkinkan sebab media memiliki ciri manipulatif, misalnya bagaimana proses Larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Akan tetapi kemampuan media dari ciri manipulatif membutuhkan perhatian serius karena apabila terjadi pemotongan bagian-bagian yang salah maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja dapat membingungkan bahkan menyesatkan peserta didik sebagai objek dalam penerima pesan ini.

3) Ciri Distributif

Media dapat menjangkau peserta didik dalam jumlah besar dengan satu kali penyajian secara serentak. Ciri ini memungkinkan suatu objek dipindahkan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada beberapa peserta didik dengan dorongan pengalaman yang pasti sama tentang kejadian tersebut. Ketika informasi direkam dalam format media apa pun, dapat dikembangkan tanpa batas waktu dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat.

Selain ciri-ciri diatas, ada pula ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:<sup>11</sup>

1) Material

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 15-17.

<sup>11</sup> Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Malang: UB Press, 2018) 16-18.

Media dapat mencakup segala bentuk fisik, visual, audio, atau kinestetik yang memudahkan peserta didik dalam belajar.

2) Interaktif

Dengan adanya media yang bersifat berinteraksi antar peserta didik, tentu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara fisik, kecerdasan, dan mental saat mempelajari materi dengan cepat.

3) Reusable

Media yang dihadirkan dapat digunakan secara terus menerus selama beberapa waktu kecuali kurikulum tidak mengalami perubahan.

4) Edukatif

Media ini dapat membantu siswa dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, membantu guru untuk menyampaikan materi, menunjang kualitas dan efektivitas pembelajaran.

5) Eksploratif

Ciri eksploratif dapat membantu siswa mengeksplorasi materi pembelajaran melalui panca inderanya.

6) Replikatif

Ciri replikatif merupakan replika dari suatu objek, seperti contoh foto goa. Apabila tidak memungkinkan mengunjungi suatu objek untuk mempelajari suatu materi, maka melalui replika foto peserta didik dapat memahami materi yang sedang dipelajari.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi memperlihatkan sesuatu yang tidak nampak sehingga memunculkan tanggapan seseorang.<sup>12</sup> Fungsi media pembelajaran yang lain yaitu untuk membantu peserta didik yang memiliki kekurangan dalam memahami materi pelajaran yang disajikan secara verbal. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz

---

<sup>12</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10.

mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:<sup>13</sup>

1) Fungsi Atensi

Fungsi Atensi ini dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih fokus kepada inti pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang diperlihatkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali peserta didik tidak tertarik kepada suatu mata pelajaran tertentu maka pendidik bisa mengarahkan perhatian mereka melalui media. Sehingga peluang yang diperoleh peserta didik dari kegiatan menerima dan mengingat inti pelajaran lebih besar.

2) Fungsi Afektif

Dengan adanya fungsi afektif media visual, peserta didik akan meningkatkan emosi dan sikap siswa setelah belajar seperti kegiatan membaca teks bacaan yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan dari sebuah gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi media pembelajaran konkret ini memberikan pemahaman dari teks bacaan dalam membantu peserta didik yang memiliki kekurangan kemampuan dalam membaca untuk *recalling* dan menyusun informasi dalam teks.

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila:<sup>14</sup>

1) Memotivasi Minat atau Tindakan

Media pembelajaran dapat dibuat dengan suatu hiburan yang mencakup fungsi motivasi. Dengan adanya teknik drama atau hiburan dapat menarik perhatian peserta didik menuju sebuah tujuan pembelajaran.

2) Menyajikan Informasi

Membuat ringkasan laporan atau latar belakang dari sebuah informasi dapat disajikan secara global.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 21.

<sup>14</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi kedua revisi*, (Yogyakarta: Gava media, 2016), 10.

## 3) Memberi Instruksi

Tujuan instruksi ini harus melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, agar aktivitas nyata tidak hanya dilaksanakan oleh seorang pendidik saja akan tetapi juga bekerjasama dengan peserta didik.

## d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat antara lain:<sup>15</sup>

- 1) Mempertegas materi supaya tidak bersifat verbalisme.
- 2) Mengoptimalkan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- 4) Peserta didik mampu untuk belajar sendiri disesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya.
- 5) Menstimulasi, saling berbagi pengalaman dan memunculkan tanggapan yang sama.
- 6) Media dapat memberikan dorongan berupa pemfokusan, ketertarikan, intelektual, emosional kepada peserta didik dalam aktivitas belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i yaitu:<sup>16</sup>

- 1) Peserta didik lebih memperhatikan guru saat menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran, sehingga motivasi belajar meningkat.
- 2) Materi lebih jelas dipahami, demikian pula tujuan pembelajaran cepat dicapai.
- 3) Keberagaman metode mengajar
- 4) Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya manfaat diatas, maka diperlukan media dalam suatu pembelajaran, terutama pada tingkat dasar kelas bawah. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak terlalu verbalistis dalam menerima pembelajaran dari seorang guru.

---

<sup>15</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi kedua revisi*, (Yogyakarta: Gava media, 2016), 12.

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020) , 19.

e. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Peserta didik melakukan pembelajaran melalui pengalaman masing-masing. Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman lampau ataupun pengalaman yang baru saja dialaminya. Dengan adanya pengalaman tersebut, peserta didik mampu melakukan interaksi selama pembelajaran berlangsung berdasarkan pengalaman mereka. Seperti pendapat Bruner yang mengatakan bahwa terdapat 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu:

- 1) Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang didapatkan dengan mengerjakan sesuatu sendiri menggunakan panca indera masing-masing, seperti kata “anyaman” dapat dipahami bahwa peserta didik telah ikut serta dalam kegiatan menganyam.
- 2) Pengalaman piktorial yang berarti bahwa pengalaman tersebut diperoleh dari melihat gambar, lukisan, foto, atau film.
- 3) Pengalaman abstrak adalah pengalaman yang diperoleh dari perpaduan pengalaman langsung dengan pengalaman piktorial. Seperti contoh anyaman, peserta didik dapat ikut serta membuat anyaman dengan menyesuaikan gambar ataupun foto sebagai cara atau tutorial pembuatan anyaman.

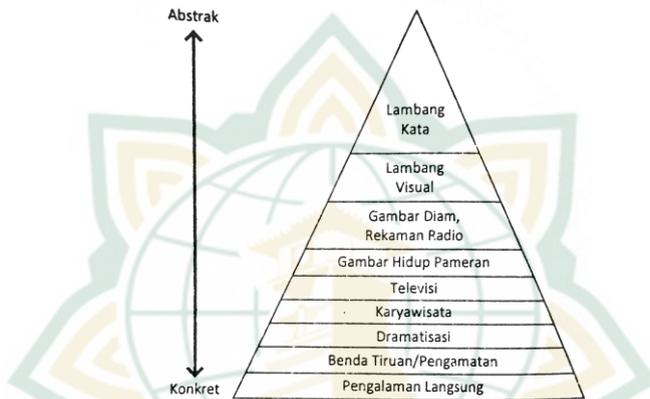
Dari ketiga pengalaman diatas, memiliki keterkaitan dengan perolehan pengalaman yang baru.<sup>17</sup> Tingkatan pengalaman hasil belajar juga diilustrasikan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Dale menggambarkan tingkat pengalaman ini kedalam kerucut pengalaman (*Cone of Experience*). Kerucut pengalaman adalah penjabaran dari konsep tiga tingkat pengalaman yang dijelaskan oleh Bruner secara rinci. Peserta didik memperoleh hasil belajar dari pengalaman langsung kemudian melalui benda tiruan sampai kepada pengalaman abstrak. Melalui kerucut pengalaman dijelaskan bahwa apabila kebawah menjelaskan pengetahuan yang didapatkan lebih besar, begitu sebaliknya apabila ke atas maka pengetahuan yang didapatkan lebih kecil. Dalam penerapannya saat kegiatan belajar mengajar, pengalaman

---

<sup>17</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020) ,8.

dipilih sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan mempertimbangkan lingkungan belajarnya.<sup>18</sup>

**Gambar 2. 1** Kerucut Pengalaman Dale



Dalam landasan penggunaan media pembelajaran terdapat poin penting yang harus dicermati seperti usia peserta didik, bahan materi yang disampaikan, dengan demikian peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Terkait dengan bahan ajar, dapat dikatakan sebagai pesan apabila peserta didik sudah mampu memahami dan menguasai bahan ajar tersebut (*decoding*), sedangkan guru sebagai sumber pesan yang mengirim pesan berupa simbol-simbol tertentu (*encoding*).<sup>19</sup>

Dasar pengembangan kerucut pengalaman dale merupakan suatu tingkat keabstrakan hingga beberapa jenis indra yang ikut serta selama penerimaan inti pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang paling

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 13.

<sup>19</sup> Septy Nurfadhilillah dan 4A PGSD UM Tangerang 2021, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jejak, 2021), 20.

bermakna. Dengan itu, peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.<sup>20</sup>

f. Prinsip Pemilihan Media

Terdapat pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media seperti yang dikemukakan oleh Dick dan Carey, kriteria pemilihan media pembelajaran yang diperhatikan adalah:<sup>21</sup>

- 1) Sumber belajar tersedia di lingkungan sekitar
- 2) Kesiapan dana, tenaga, waktu, alat dan bahan.
- 3) Memperhatikan fleksibilitas, kepraktisan, dan daya tahan media
- 4) Efektifitas dan efisiensi biaya untuk jangka waktu yang lama.

Dalam melakukan pembelajaran yang efektif, guru membutuhkan perencanaan pembelajaran yang baik, begitu pula dengan media pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran adalah:<sup>22</sup>

1) Motivasi

Suatu tindakan memberikan motivasi kepada peserta didik melalui informasi yang terdapat pada media pembelajaran sehingga menumbuhkan keterlibatan, semangat dan minat peserta didik.

2) Perbedaan individual

Dalam menyajikan bahan ajar pada suatu media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik, hal ini disebabkan perbedaan metode dan kecepatan peserta didik dalam menerima bahan ajar.

3) Tujuan pembelajaran

Dengan memberikan informasi mengenai apa yang harus dicapai peserta didik melalui media pembelajaran,

---

<sup>20</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 10.

<sup>21</sup> Usman, Basyaruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 126.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 71-74.

maka kesempatan keberhasilan pembelajaran semakin besar.

4) Organisasi isi

Pengaturan isi bahan ajar dalam suatu media pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila diurutkan sesuai urutannya.

5) Partisipasi

Partisipasi adalah aktivitas nyata saat penyajian bahan ajar berbentuk kegiatan fisik atau kegiatan mental yang mana aktivitas tersebut memberikan peluang kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai inti pembelajaran.

6) Umpan balik

Guru dapat menginformasikan hasil belajar peserta didik sebagai umpan balik pembelajaran. Melalui informasi tersebut, peserta didik dapat memperbaiki kualitas belajarnya sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

7) Penguatan

Peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran memerlukan dorongan dari lingkungan sekitar. Hal ini mampu menumbuhkan kepercayaan diri dan mempengaruhi perilaku dimasa mendatang.

8) Latihan dan pengulangan

Selalu melakukan pelatihan terhadap pembelajaran peserta didik baik pada kompetensi pengetahuan atau keterampilan dengan melakukan mengulang materi pembelajaran.

9) Penerapan

Dengan hasil belajar yang sudah diperoleh seseorang, maka dibutuhkan kemampuannya untuk mengatasi problematika terbaru menggunakan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan.

## 2. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam

Dengan guru menghadirkan media dalam suatu pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan pembelajaran berpusat pada pemahaman peserta didik. Dasar

penerapan media pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an pada surah An-Nahl ayat 44:<sup>23</sup>

بِالْيَقِينِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ

إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: "Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu **menerangkan** pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan."

Media pembelajaran yang digunakan peneliti termasuk dalam klasifikasi media visual. Media pembelajaran visual sebagai suatu media pengantar pesan yang ditangkap oleh indra penglihatan tanpa terdengar suara dari media tersebut. Dalam Al-Qur'an dijelaskan media pembelajaran visual yang terdapat pada surah Al-Baqarah ayat 31:<sup>24</sup>

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ

أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

<sup>23</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6, no.2 (2018): 102, diakses pada tanggal 9 Maret 2022, <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>

<sup>24</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6, no.2 (2018): 107, diakses pada tanggal 9 Maret 2022, <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>

Dari ayat diatas, Allah telah mengajarkan kepada Nabi Adam A.S nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi. Benda-benda tersebut tentunya sudah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah SWT.<sup>25</sup>

### 3. Media Pembelajaran Bingo

#### a. Pengertian Media Pembelajaran Bingo

Permainan Bingo merupakan suatu permainan sederhana yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendengar dan mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan menggunakan alat yang sudah disediakan dengan bentuk horizontal, vertikal, atau diagonal dengan meneriakkan kata “Bingo!”.<sup>26</sup> Menurut Silberman dengan adanya permainan bingo, pembelajaran tidak akan menjemukan dan perhatian peserta didik tertuju kepada guru.<sup>27</sup> Maka dari itu, Media Bingo adalah salah satu media pembelajaran yang sesuai, digunakan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia karena penerapannya mudah, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar kosakata.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Siti Nur Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits”, *Jurnal Literasiologi* 6, no.1 (2021): 74, diakses pada tanggal 9 Maret 2022, <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/242>

<sup>26</sup> Diah Ayu Novi Kartika Sari, dkk., “Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep,” *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 7, no.3 (2019): 395, diakses pada 15 November 2021, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/32302>

<sup>27</sup> Mohamad Erihadiana dan Wulan Lismawati, “Penerapan Model Quick on The Draw dengan menggunakan Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif PAI Siswa,” *Jurnal Sunan Gunung Djati State Islamic University* 2, no.1 (2017): 5, diakses pada 15 November, 2021, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/index/search/authors/>

<sup>28</sup> Christiana Evy Tri Widyahening dan Feri Faila Sufa, “Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no.3 (2022): 1137, diakses pada 6 Februari 2022, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1638>

b. Langkah-langkah Media Pembelajaran Bingo

Adapun prosedur permainan kartu bingo pada penelitian ini yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok. Satu kelompok berjumlah 8 anggota.
- 2) Guru membagikan kartu penentu berhasil kepada masing-masing kelompok dengan gambar yang berbeda. Semisal kelompok pertama mendapatkan gambar Menara Kudus, kelompok kedua mendapatkan gambar Tari Kretek Kudus.
- 3) Guru menjelaskan media bingo beserta prosedur penggunaannya.
- 4) Guru meminta satu anggota dari 2 kelompok maju ke depan kelas untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu.
- 5) Kelompok yang mendapat kesempatan bermain lebih awal mengirim satu anggota maju ke depan untuk memilih salah satu diantara 9 kotak yang berada dalam papan bingo. Lalu mengambil dan membaca pertanyaan pada kartu soal Bingo tersebut.
- 6) Peserta didik menjawab pertanyaan dari kartu soal Bingo.
- 7) Guru menilai jawaban peserta didik dengan mencocokkan kata kunci yang telah disediakan. Apabila kata yang diisi benar, maka kelompok tersebut berhak meletakkan kartu bingo pada kotak yang sudah dipilih tadi.
- 8) Kemudian dilanjutkan dengan salah satu anggota kelompok yang bermain pada kesempatan kedua. Permainan dilaksanakan urut dan secara bergantian.
- 9) Selama permainan berlangsung, jika salah satu kelompok mendapatkan 3 kartu berwarna sama baik vertikal, horizontal, maupun diagonal, maka kelompok tersebut harus segera meneriakkan kata “Bingo!”. Kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang.
- 10) Dalam permainan berlangsung, perlu adanya keompakan antar anggota kelompok agar mendapatkan 3 kartu berwarna sama sesuai kelompoknya.

---

<sup>29</sup> Barmin, *Permainan Bahasa Sarana untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Pustaka Mataram, 2011), 22.

11) Setelah mendapatkan pemenang, maka kelompok yang berhasil berhak mendapatkan *reward* yang sudah disediakan oleh guru.

c. Kelebihan Media Pembelajaran Bingo

Dalam penerapan media pembelajaran Bingo terdapat kelebihan, diantaranya:<sup>30</sup>

- 1) Dapat memfokuskan perhatian siswa meningkatkan motivasi belajar
- 2) Pembelajaran menjadi menyenangkan
- 3) Menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- 4) Partisipasi aktif peserta didik
- 5) Pembelajaran menjadi lebih efektif
- 6) Membantu peserta didik dalam mengingat materi yang telah diajarkan yaitu pelatihan penguasaan kosakata
- 7) Dapat menjadikan peserta didik saling mengakrabkan antar satu sama lain.

d. Kelemahan Media Pembelajaran Bingo

Adapun kelemahan dari media Bingo adalah:

- 1) Media bingo lebih kepada keberuntungan peserta didik dalam menjawab<sup>31</sup>
- 2) Media bingo menggunakan konsep permainan sehingga kondisi peserta didik cenderung rame dalam kelas tidak terkontrol.

e. Jenis Media Pembelajaran Bingo

Terdapat beberapa jenis permainan Bingo dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, diantaranya:<sup>32</sup>

- 1) Letter Bingo

---

<sup>30</sup> Febyana Arifani, “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenali Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 21.

<sup>31</sup> Dina Febri Damayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran “Bingo+” Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Bilangan T.P 2019/2020” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), 33.

<sup>32</sup> Kharisma Sari, “Efektivitas Penggunaan Media Bingo Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta” (skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 12-15.

Guru memberikan petunjuk berupa sebuah kata kemudian peserta didik memecahkan petunjuk tersebut. Selanjutnya peserta didik mendapati huruf yang diprediksi menjadi kata pertama. Hal tersebut bertujuan agar bisa menandai empat huruf secara vertikal, horizontal atau diagonal.

2) Math Bingo

Math bingo dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung. Math bingo dapat dijumpai berupa tabel bingo yang berisi angka di setiap kotaknya. Guru memberikan soal matematika, sedangkan setiap kelompok menjawab soal tersebut dengan menyesuaikan angka di setiap kotak yang sudah tersedia. Kelompok yang menutup empat kotak dengan benar secara vertikal, horizontal, atau diagonal maka kelompok tersebut yang berhasil dalam math bingo ini.

3) Wall Bingo

Wall Bingo adalah bingo yang dimainkan secara berkelompok menggunakan tabel poin yang ditempelkan pada dinding. Prosedur penggunaan wall bingo yaitu peserta didik memilih poin berupa angka. Kemudian guru memberikan pertanyaan yang mana tingkat kesulitannya sesuai tingkatan pada angka poin tersebut. Apabila jawaban kelompok tersebut benar, maka guru menutup kotak dan memberikan *reward* berupa nilai sesuai poin yang sudah dipilih. Kelompok yang berhasil menutup tiga atau lebih kotak dalam satu baris, maka akan mendapatkan bonus poin.

f. Manfaat Media Pembelajaran Bingo

Bingo memiliki manfaat dalam penggunaannya, diantaranya:<sup>33</sup>

- 1) Media bingo bersifat fleksibel dikarenakan dapat digunakan secara berkelanjutan dan dapat digunakan pada sub bab materi lainnya.

---

<sup>33</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi kedua revisi*, (Yogyakarta: Gava media, 2016), 16.

- 2) Hemat dana, waktu dan tenaga sebab media bingo apabila ingin digunakan pada subbab materi lainnya hanya mengganti materi yang terdapat pada kertas bingo.

#### 4. Local Wisdom

##### a. Pengertian *Local Wisdom*

Local Wisdom dalam bahasa Indonesia yang berarti Kearifan Lokal. Kearifan secara etimologi berarti kemampuan individu untuk menghadapi suatu peristiwa, obyek atau situasi menggunakan akal pikiran. Sedangkan kata “lokal” menunjukkan ruang pada peristiwa yang terjadi.<sup>34</sup> Kearifan lokal adalah pandangan dan cara hidup masyarakat pada sebuah daerah tertentu. Suaib menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah suatu kekayaan lokal yang memiliki keterkaitan pandangan hidup yang membantu kebijakan berdasarkan tradisi yang berlaku pada suatu daerah.<sup>35</sup> Keraf juga mendefinisikan kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, wawasan adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan komunitas ekologisnya.<sup>36</sup>

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan yang berupa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal.<sup>37</sup>. Keseragaman budaya Indonesia merupakan modal besar membangun bangsa dimana setiap daerah memiliki keunikan tersendiri dan mengandung kearifan lokal. Kearifan lokal menurut Antariksa, ialah bagian tradisi-budaya masyarakat

---

<sup>34</sup> Dewi Ratih, “Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Tradisi Misalin di Kecamatan Cimaragas Kabupaten Ciamis, *Istoria* 15, no.1 (2019): 47, diakses pada 4 Maret 2022, <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/download/24184/11915>

<sup>35</sup> Karimatus Saidah, Kukuluh Andri Aka, Rian Damariswara, *Nilai-nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*, (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng, 2020), 6.

<sup>36</sup> Agus Wibowo dan Gunawan, *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 18.

<sup>37</sup> Nuskhan Abid, “Mengintegrasikan Kearifan Lokal Gusjigang dan Nilai-nilai Soft Skill dalam Proses Pembelajaran,” *Elementary STAIN Kudus* 5, no. 1 (2017): 172, diakses pada 23 November, 2021, [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=nuskhan+abid&oq=nuskhan=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D3EVZwx3VqdlJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=nuskhan+abid&oq=nuskhan=#d=gs_qabs&u=%23p%3D3EVZwx3VqdlJ)

suatu bangsa, yang muncul menjadi bagian-bagian yang ditempatkan pada tatanan fisik bangunan (arsitektur) dan kawasan (perkotaan) dalam geografi kenusantaraan sebuah bangsa.<sup>38</sup> Dapat disimpulkan bahwa *local wisdom* (kearifan lokal) merupakan suatu pandangan hidup berupa tradisi-budaya masyarakat lokal. Dengan menjaga dan melestarikan budaya di suatu wilayah, maka kearifan budaya tersebut tetap ada. Sebaliknya, apabila kearifan budaya tidak dijaga maka akan membuat masyarakat mudah terpecah belah.<sup>39</sup>

b. Ciri-ciri *Local Wisdom*

Adapun ciri-ciri lokal wisdom menurut Rohaidi sebagai berikut:<sup>40</sup>

- 1) Mampu bertahan terhadap budaya luar
- 2) Memiliki kemampuan mengakomodasi budaya luar
- 3) Memiliki kemampuan mengintegrasikan budaya luar dengan budaya asli
- 4) Memiliki kemampuan mengendalikan dan memberi arah pada perkembangan budaya.

Ciri yang melekat pada kearifan lokal adalah sifatnya dinamis, berkelanjutan dan dapat di terima oleh masyarakat.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Ema Rahma Febriani, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Pada Tema Indahnya Kebersamaan Terhadap Penanaman Karakter dan Hasil Belajar Siswa” (tesis, Universitas Negeri Semarang, 2020), 4.

<sup>39</sup> Hafidz Trikora, *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk SD*, (Kediri: Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), 3.

<sup>40</sup> Karimatus Saidah, Kukuh Andri Aka, Rian Damariswara, *Nilai-nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*, (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng, 2020), 6.

<sup>41</sup> Valencia Tamara Wiediharto, I Nyoman Ruja, Agus Purnomo, “Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Suran”, *DIAKRONIA* 20, NO.1 (2020): 15, diakses pada tanggal 4 Maret 2022, <http://diakronika.ppi.unp.ac.id/index.php/diakronika/article/download/122/72/>

c. Bentuk *Local Wisdom*

Bentuk lokal wisdom (kearifan lokal) dalam masyarakat dapat berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus. Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal ialah :

- 1) Cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya
- 2) Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri
- 3) Jujur
- 4) Hormat dan santun
- 5) Kasih sayang, dan peduli
- 6) Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah
- 7) Keadilan dan kepemimpinan
- 8) Baik dan rendah hati
- 9) Toleransi, cinta damai dan persatuan.<sup>42</sup>

Semua bentuk kearifan lokal ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan, dan diwariskan dari generasi ke generasi sekaligus membentuk pola perilaku manusia terhadap sesama manusia, alam, maupun gaib.

d. Nilai-nilai *Local Wisdom*

Nilai-nilai *local wisdom* (kearifan lokal) merupakan nilai-nilai yang masih dipertahankan dan diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari untuk diwariskan kepada generasi selanjutnya. Nilai-nilai lokal wisdom sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar, yaitu:<sup>43</sup>

1) Nilai Religius

Nilai religi merupakan nilai-nilai yang bersumber dari sistem keyakinan suatu masyarakat. Dengan nilai-nilai religi maka berkembang menjadi dasar yang membentuk adat dan kebiasaan masyarakat. Seperti nilai kearifan lokal *gusjigang* pada masyarakat Kudus. Gusjigang merupakan akronim dari istilah bagus (berperilaku baik), ngaji (menuntut ilmu agama)

---

<sup>42</sup> Irawan Satria Purwanto, “Nilai-nilai ‘Dharma’ Teks Cerita *Mahabarata* versi Novel Karya R.K. Narayan” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 15.

<sup>43</sup> Karimatus Saidah, Kukuh Andri Aka, Rian Damariswara, *Nilai-nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar* , (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimiyah Genteng, 2020), 5.

dan dagang (berdagang). Gusjigang merupakan sebuah pandangan hidup yang menjadi bagian dari realitas masyarakat muslim di Kudus, serta memberikan pengaruh terhadap cara hidup masyarakatnya. Masyarakat Kudus yang tinggal di sekitar masjid Kudus kulon dikenal sebagai masyarakat yang agamis dan pandai berdagang.

- 2) Nilai estetika adalah nilai yang berkaitan dengan nilai indah atau jelek yang diberikan oleh seni. Nilai tersebut memiliki sistem yang secara bersamaan menyatu dengan gagasan, tindakan, dan hasil karya.
- 3) Nilai toleransi merupakan nilai yang didasarkan pada kedamaian, menghargai perbedaan dan kesadaran. Toleransi yang di implementasikan dengan baik dalam kehidupan sehari hari akan mengantarkan kedamaian antar individu dalam hidup bermasyarakat.
- 4) Nilai gotong royong merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama sama dan bersifat sukarela dengan tujuan agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah, ringan. Nilai gotong royong tercermin pada kebergantungan antar individu, kebersamaan, musyawarah, dan kerja sama.
- 5) Nilai moral merupakan nilai yang mengatur tindakan individu dalam membedakan baik dan buruk, hubungannya antar individu dalam masyarakat. Nilai moral yang ada di kehidupan masyarakat terbagi menjadi dua bentuk yaitu nilai moral vertikal dan nilai moral horizontal. Nilai moral vertikal ialah hubungan yang terjalin secara spiritual, manusia dengan tuhan. Dan nilai moral horizontal adalah hubungan positif yang terjalin antara manusia dengan manusia, manusia dengan hewan, dan manusia dengan alam.

Penanaman nilai-nilai tersebut dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran maupun budaya sekolah.

## **5. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di SD/ MI**

### **a. Pengertian Kosakata Bahasa Indonesia di SD/ MI**

Kosakata bisa diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa atau jumlah kata yang dikuasai oleh seseorang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata tidak bisa dilepaskan dari kata, kata merupakan suatu komponen bahasa dalam bentuk bebas

karena memiliki susunan yang tetap.<sup>44</sup> Menurut Gorys Keraf menjelaskan pengertian kosakata adalah perbendaharaan kata atau keseluruhan kata yang dimiliki oleh bahasa itu sendiri.<sup>45</sup> Dikatakan oleh Subana bahwa kosakata ialah tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimat.<sup>46</sup> Dari kesemua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata Bahasa Indonesia di SD/ MI merupakan suatu komponen dalam bahasa Indonesia yang memiliki peran sebagai unsur utama dalam satuan yang lebih besar dan mempunyai arti dan makna yang jelas serta diajarkan pada tingkat dasar.

- b. Bentuk Kata Bahasa Indonesia di SD/ MI  
Kata dalam bahasa Indonesia di SD/ MI terdiri atas:<sup>47</sup>
- 1) Kata dasar yaitu kata-kata yang belum mendapatkan imbuhan. Contoh: makan, sedang, akan, maka.
  - 2) Kata turunan adalah kata yang mendapatkan imbuhan. Contoh: pekerja, pemain, kemerdekaan.
  - 3) Bentuk ulang yaitu hasil pengolahan kata. Contoh: berlari-larian, sayur-mayur.
  - 4) Gabungan kata. Contoh: Orangtua, belasungkawa, matahari.
  - 5) Singkatan dan Akronim  
Singkatan merupakan bentuk singkat yang terdiri atas satu huruf atau lebih. Contoh: Sdr (Saudara), cm (centimeter)  
Akronim merupakan singkatan dari dua kata atau lebih yang berbentuk sebuah kata. Contoh: Bandara (Bandar Udara), Iptek (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), Gusjigang (Bagus, Ngaji, Dagang).

---

<sup>44</sup> Agnes Adhani, *Kosakata Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Textium, 2017), 2.

<sup>45</sup> Keraf, *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Widiasatya, 1994), 24.

<sup>46</sup> Subana, dkk., *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), 252.

<sup>47</sup> Agnes Adhani, *Kosakata Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Textium, 2017), 9.

## 6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI

### a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib bagi peserta didik pada semua tingkat pendidikan, tingkat sekolah dasar menjadi utamanya dari semua pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran yang terintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya dalam suatu tema.<sup>48</sup> Peserta didik harus mampu menguasai empat keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan aspek yang saling terikat satu sama lain. Untuk menguasai empat keterampilan tersebut, maka dibutuhkan banyak perbendaharaan kata.

Sesuai konteks kurikulum 2013, bahasa Indonesia ditempatkan di posisi sebagai penghela ilmu pengetahuan, dimana bahasa Indonesia menjadi sarana untuk mengembangkan dan mengirimkan ilmu pengetahuan dari generasi ke generasi. Dalam hal ini bukan hanya mengkomunikasikan ilmu pengetahuan saja.<sup>49</sup>

### b. Tujuan dan ruang lingkup Bahasa Indonesia di SD/ MI

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa berdasarkan tingkat pengalaman peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya.<sup>50</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013

---

<sup>48</sup> Oman Farhrohman, “ Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI”, *Primary* Vol 09 No 1 (2017): 27.

<sup>49</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016), 166-167.

<sup>50</sup> Andayani, *Problema dan Aksioma: dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015),10.

di tingkat dasar adalah untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.<sup>51</sup> Menurut Depdiknas pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan secara khusus, yaitu:<sup>52</sup>

- 1) Peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku
- 2) Peserta didik mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
- 3) Peserta didik mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan sosial dan emosional
- 5) Mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa
- 6) Dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI meliputi aspek keterampilan berbahasa meliputi:

- 1) Mendengarkan, seperti kegiatan pembelajaran mendengarkan dialog atau percakapan, pengumuman atau perintah yang didengar dengan memberikan respon.
- 2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan pendapat, menceritakan kegiatan sehari-hari.
- 3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat.
- 4) Menulis, seperti menulis kosakata yang tepat.

Berpijak pada ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI, maka pembelajaran Bahasa Indonesia tertuju pada peningkatan kemampuan berkomunikasi,

---

<sup>51</sup> Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di SD dan MI", *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no.1 (2018): 89, diakses pada tanggal 6 Maret 2022, <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/261>

<sup>52</sup> Nur Samsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*, (Magetan: AE Media Grafika, 2016), 14.

disebabkan keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan.<sup>53</sup>

c. Pentingnya Bahasa Indonesia dalam Mata Pelajaran SD/ MI

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam Mata Pelajaran di SD/ MI. Hal ini terimplementasikan dalam pembelajaran atau saat kegiatan pembelajaran. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dan terpusat dalam perkembangan kecerdasan, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi. Dalam kurikulum 2013 jenjang SD/ MI, peran mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh, diantaranya sebagai penghubung materi dari semua sumber kompetensi pada peserta didik. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.<sup>54</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai peran sangat penting bagi kehidupan sosial dan pendidikan yang perlu diperhatikan dan dilatih perkembangan bahasanya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pemerintah menyusun kurikulum bahasa Indonesia yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang dasar ini.

## 7. Media Bingo Berbasis Local Wisdom Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

a. Teori Belajar yang Melandasi Media Bingo

Penggunaan media pembelajaran Bingo tidak terlepas dari teori yang melandasinya. Teori belajar yang memberikan dasar media pembelajaran bingo yaitu teori behavioristik. Teori behavioristik memandang bahwa tingkah laku seseorang dikendalikan oleh *reward* atau *reinforcement* dari

---

<sup>53</sup> Siti Sulistyani Pamuji dan Inung Setyani, *Keterampilan Berbahasa*, (Bogor: Guepedia, 2021), 7.

<sup>54</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 2.

lingkungan.<sup>55</sup> Tokoh yang mengembangkan teori ini adalah Thorndike. Adapun ciri-ciri dari teori belajar Behavioristik yaitu: mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, bersifat mekanisme, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, dan menekankan kepentingan latihan. Prinsip suatu hukum dalam belajar yang dikemukakan oleh Thorndike yaitu:<sup>56</sup>

- 1) Apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut
- 2) Belajar akan berhasil apabila banyak latihan dan ulangan
- 3) Belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Prinsip belajar teori behavioristik yang dikemukakan oleh Harley dan Davis yang banyak dipakai adalah:<sup>57</sup>

- 1) Proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila peserta didik terlibat secara aktif
- 2) Materi pelajaran yang diberikan berbentuk satuan kecil dan disampaikan dengan teratur sehingga memberikan suatu proses. Dalam proses tersebut, peserta didik memberikan respon, sehingga memerlukan umpan balik dan penguatan dari guru. Fungsi dari umpan balik, agar peserta didik mengetahui apakah respon yang diberikan betul atau tidak. Sedangkan fungsi penguatan setiap kali peserta didik memberikan respon apakah bersifat positif atau negatif.

Konsep teori behavioristik yaitu penetapan tujuan khusus pembelajaran. Materi pembelajaran dikemas menjadi sederhana dan menggunakan media pembelajaran yang disusun dari materi sederhana menjadi materi yang lebih kompleks. Beberapa implikasi teori behavioristik terhadap pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran bingo yaitu:<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, (Kudus: STAIN Kudus, 2008), 200.

<sup>56</sup> Muhtarom Zaini Addasuqy, *Ilmu Pendidikan*, (Kudus: STAIN Kudus, 2018), 92.

<sup>57</sup> Muhtarom Zaini Addasuqy, *Ilmu Pendidikan*, (Kudus: STAIN Kudus, 2018), 93.

<sup>58</sup> Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 68.

- 1) Guru harus mengerti minat belajar peserta didik pada pelajaran tersebut
- 2) Kesiapan kemampuan mental atau kognitif peserta didik saat merencanakan materi pembelajaran
- 3) Guru mempertahankan minat peserta didik saat menggunakan media pembelajaran bingo di kelas
- 4) Guru menghadirkan bahan secara logis dan cara yang lebih koheren
- 5) Guru mempertimbangkan penggunaan hukuman saat penggunaan media pembelajaran bingo di kelas.

Teori behavioristik sesuai dengan penggunaan media bingo saat pembelajaran di tingkat dasar. Guru harus mengerti minat belajar peserta didik terlebih dahulu, terutama minat peserta didik saat guru menggunakan media pembelajaran bingo di kelas. Hal tersebut dapat diperhatikan dari adanya stimulus peserta didik saat penggunaan media bingo berlangsung. Dan ketika penggunaan media berakhir tidak terlepas dari adanya *reward* dan penguatan dari guru.

b. Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI

Menurut teori kognitif, pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan dengan sadar yang bersumber pada otak dan digerakkan oleh kognitif untuk mencapai tujuan. Teori belajar kognitif lebih fokus ada proses belajar peserta didik. Adapun ciri-ciri teori kognitif yaitu:<sup>59</sup>

- 1) Memperhatikan sesuatu yang ada dalam diri manusia
- 2) Mementingkan peranan pikiran (kognisi)
- 3) Berfokus pada kondisi waktu terkini
- 4) Memperhatikan pembentukan struktur kognitif.

---

<sup>59</sup> Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), 122.

Teori kognitif yang disampaikan oleh Piaget bahwa proses berpikir sebagai aktifitas gradual dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Piaget mengidentifikasi faktor yang memengaruhi tahap perkembangan anak sebagai berikut:<sup>60</sup>

1) Tahap sensori motoris

Pada tahap ini, usia mulai 0-2 tahun. Pada masa ini, anak belum memiliki konsepsi tentang objek yang tetap, namun ia dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap oleh indranya.

2) Tahap pra-operasional

Anak mulai tumbuh pertumbuhan kognitifnya pada usia 2-7 tahun. Namun, terbatas pada hal-hal yang dijumpai di lingkungan sekitar.

3) Tahap operasi konkret

Pada rentang usia 7-11 tahun, anak telah mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak.

4) Tahap operasi formal

Anak dengan usia 11-15 tahun telah memiliki pemikiran yang abstrak pada bentuk-bentuk yang lebih kompleks.

Pusat kognitif terletak di dalam susunan syaraf pusat yang memiliki kemampuan mengolah informasi hingga tak terbatas. Hal tersebut mengingatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dari pengajar, namun peserta didik dan kemampuan bawaan juga turut serta.<sup>61</sup> Dalam hal ini, dapat difahami bahwa teori yang melandasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI adalah teori piaget. Teori yang mengatakan bahwa pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar. Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang disebutkan oleh Piaget bahwa usia tingkat dasar merupakan usia tahapan operasi konkret yang mana peserta didik memerlukan kemampuan yang ada pada dirinya dan peran guru yang mengajar untuk memahami materi Bahasa Indonesia dengan baik dan maksimal.

---

<sup>60</sup> Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, (Kudus: STAIN Kudus, 2008), 217.

<sup>61</sup> Apri Damai Sagita Krissandi, dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (pendekatan dan Teknis*, (Bekasi: Media Maxima, 2018), 8.

c. Penerapan Media Bingo Berbasis Local Wisdom Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Penerapan media bingo pada materi kosakata bahasa Indonesia memerlukan proses pembelajaran di kelas III pada tingkat dasar. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dengan penggunaan media bingo berbasis *local wisdom* sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Proses Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Penggunaan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membuka kelas dengan ucapan salam dilanjutkan dengan do'a awal pembelajaran</li> <li>2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>3) Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> </ol>	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok. Satu kelompok berjumlah 8 anggota.</li> <li>2) Guru membagikan kartu penentu berhasil kepada masing-masing kelompok dengan gambar yang berbeda. Semisal kelompok pertama mendapatkan gambar Menara Kudus, kelompok kedua mendapatkan gambar Tari Kretek Kudus.</li> <li>3) Guru menjelaskan media bingo beserta prosedur penggunaannya.</li> <li>4) Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan kelas</li> </ol>	50 Menit

	<p>untuk menentukan kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5) Kelompok yang mendapat kesempatan bermain lebih awal mengirim satu anggota maju ke depan untuk memilih salah satu diantara 9 kotak yang berada dalam papan bingo. Lalu mengambil dan membaca pertanyaan pada kartu soal Bingo tersebut.</li><li>6) Peserta didik menjawab pertanyaan dari kartu soal Bingo.</li><li>7) Guru menilai jawaban peserta didik dengan mencocokkan kata kunci yang telah disediakan. Apabila kata yang diisi benar, maka kelompok tersebut berhak meletakkan kartu bingo pada kotak yang sudah dipilih tadi.</li><li>8) Kemudian dilanjutkan dengan perwakilan kelompok lain. Permainan dilaksanakan urut dan secara bergantian.</li><li>9) Selama permainan berlangsung, jika salah satu kelompok berhasil menjawab soal dengan letak 3 kartu berwarna sama baik vertikal, horizontal, maupun diagonal, maka kelompok tersebut harus segera meneriakkan kata “Bingo!”. Kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang.</li><li>10) Dalam permainan bingo, perlu adanya kekompakan antar anggota kelompok agar mendapatkan 3 kartu berwarna</li></ol>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>sama sesuai kelompoknya.</p> <p>11) Setelah mendapatkan pemenang, maka kelompok yang berhasil berhak mendapatkan <i>reward</i> yang sudah disediakan oleh guru.</p>	
Penutup	<p>1) Peserta didik bersama-sama dengan guru membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran</p> <p>2) Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3) Peserta didik mengerjakan soal yang dibagikan oleh guru</p> <p>4) Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a akhir pembelajaran</p>	10 Menit

Materi ini dapat dilihat pada buku tematik kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD/MI), Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia terdapat pada buku tematik kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD/ MI ) pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”.<sup>62</sup> Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.4 - 4.4.<sup>63</sup>

Tabel 2. 2 KI-KD Kosakata Bahasa Indonesia Kelas III

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan

<sup>62</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

<sup>63</sup> Permendikbud RI, “37 Tahun 2018, Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah,” (14 Desember 2018).

<p>mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p>perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>

- d. Keberhasilan penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil belajar adalah pengalaman yang telah didapatkan peserta didik setelah menerima pembelajaran. Menurut Rusman, hasil belajar ialah sejumlah pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar bukan hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan keterampilan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, cita-cita, keinginan, dan harapan.<sup>64</sup>

Indikator hasil belajar menurut Moore terdapat tiga ranah, yaitu.<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 129.

<sup>65</sup> Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no.2 (2021): 327, diakses pada 7 Juni 2022, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi
  2. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
  3. Ranah psikomotorik, diantaranya *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.
- e. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia

Faktor pendukung pembelajaran bahasa Indonesia di golongkan menjadi dua golongan, yaitu:

1. Faktor Internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi:<sup>66</sup>
  - a) Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan, tidak cacat fisik, tidak capek. Hal ini dapat mempengaruhi pembelajaran peserta didik.
  - b) Faktor psikologis, seperti mental dalam diri peserta didik yang berbeda-beda. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), minat-bakat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat di luar individu yang sedang belajar, meliputi:<sup>67</sup>
  - a) Faktor lingkungan, seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara masih sejuk.<sup>68</sup>
  - b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, guru.

---

<sup>66</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54.

<sup>67</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 60.

<sup>68</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 131.

Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan faktor yang digolongkan menjadi dua, faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor penghambat dapat disebabkan oleh faktor internal pada peserta didik itu sendiri, meliputi fisik, intelektual, keadaan, psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, proses pembelajaran, sarana prasarana dan evaluasi pembelajaran.<sup>69</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, berikut disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Febyana Arifani dengan judul Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Bingo huruf dalam mengenal huruf alphabet mengalami peningkatan. Melalui indikator pengenalan huruf alphabet diantaranya penyebutan nama-nama huruf, penyebutan suara huruf, dan pengenalan bentuk grafis huruf.<sup>70</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan menggunakan media yang sama yaitu media Bingo. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada fokus permasalahan penelitian. Pada penelitian ini berfokus pada kemampuan mengenal huruf alphabet, akan tetapi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berfokus pada penguasaan kosakata. Dan perbedaannya juga dapat dilihat pada subjek penelitian. Pada penelitian Febyana, subjek pada penelitian yaitu anak usia dini 5-6 tahun. Sedangkan subjek penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu kelas III tingkat dasar (SD/ MI).

---

<sup>69</sup> Winarti, Iis Aprinawati, Fadhilaturrahmi, “Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I MIS RUMBIO”, *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 198, diakses pada 7 Juni 2022, <https://doi.org/10.33487/edumspul.v5i2.1982>

<sup>70</sup> Febyana Arifani, “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 120.

Dapat disimpulkan bahwa fokus penelitian dilihat berdasarkan subjek penelitian. Pada tahap usia dini, anak akan lebih membutuhkan dan mempelajari pengenalan huruf alphabet terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan pada usia sekolah tingkat dasar, peserta didik akan berlanjut mempelajari kosakata yang dapat disusun menjadi kalimat.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Dina Febri Damayanti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran “Bingo+” Menggunakan Metode *Edutainment* Pada Materi Bilangan T.P 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi tiga syarat kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil validasi media Bingo+ dinyatakan valid dengan skor rata-rata ahli materi 3,67 dan ahli media 4,15. Dinyatakan sangat praktis, berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media Bingo+ dengan skor rata-rata 4,38. Berdasarkan hasil wawancara, dinyatakan efektif karena dapat memotivasi minat belajar peserta didik lebih giat lagi.<sup>71</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media Bingo. Perbedaan pada penelitian ini adalah mata pelajaran yang diajar , jika pada penelitian ini lebih pada penggunaan mata pelajaran matematika, akan tetapi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih fokus kepada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dan perbedaannya juga dapat dilihat dari strategi pemenang, pada media bingo+ yang digunakan oleh Dina Febri Damayanti, strategi pemenang akan membentuk garis apa saja asalkan tidak terputus. Sedangkan pada media bingo yang digunakan oleh peneliti membentuk garis (vertikal, horizontal, dan diagonal). Dalam proses penggunaan media tersebut sama akan tetapi saat ditentukan pemenangnya yang sedikit berbeda.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ema Rahma Febriani dengan judul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Pada Tema Indahnya Kebersamaan Terhadap Penanaman Karakter dan Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian

---

<sup>71</sup> Dina Febri Damayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran “Bingo+” Menggunakan Metode *Edutainment* Pada Materi Bilangan T.P 2019/2020” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), 70.

ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal gusjigang terdapat pengaruh terhadap penanaman karakter dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya pembelajaran berbasis kearifan lokal, akan lebih efektif dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik daripada pembelajaran konvensional.<sup>72</sup>

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada pembelajaran berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) dan berfokus pada kearifan lokal yang ada di daerah Kudus. Perbedaan pada penelitian ini adalah permasalahan yang dihadapi, jika pada penelitian ini permasalahannya adalah penanaman karakter dan hasil belajar, maka pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti permasalahannya adalah pada pelatihan penguasaan kosakata. Dan perbedaannya juga dapat dilihat dari tema yang akan dipelajari. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ema Rahma Febriani lebih terfokus pada tema Indahnya Kebersamaan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus pada tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhuk Hidup.

### C. Kerangka Berpikir

Kosakata yang dimiliki seseorang akan menentukan kualitas keterampilan berbahasanya. Seseorang yang banyak menguasai kosakata, maka dalam berbahasa seseorang tersebut akan terampil.<sup>73</sup> Pembelajaran kosakata sangat penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran kosakata sangat dituntut agar dilaksanakan dengan lebih baik dan terarah. Dalam proses pembelajaran keterampilan berbahasa peserta didik, perlu pelatihan penguasaan kosakata terlebih dahulu. Untuk mengantisipasi kenyataan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima dan mengungkapkan

---

<sup>72</sup> Ema Rahma Febriani, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Pada Tema Indahnya Kebersamaan Terhadap Penanaman Karakter dan Hasil Belajar Siswa" (tesis, Universitas Negeri Semarang, 2020), 121.

<sup>73</sup> Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Angkasa Bandung, 2015), 2.

gagasan, ide, pikiran, dan perasaan, yang disebabkan kosakata peserta didik yang terbatas, guru menggunakan suatu media pembelajaran yang lebih bermakna dan lebih berkualitas. Media pembelajaran yang digunakan guru adalah media pembelajaran Bingo berbasis *Local Wisdom*. Diharapkan dengan menggunakan inovasi media pembelajaran tersebut dapat melatih penguasaan kosakata peserta didik. Dengan adanya Media berbasis *local wisdom* terutama daerah Kudus, maka diharapkan peserta didik dapat menjaga dan melestarikan budaya di daerah Kudus. Dan diharapkan pula guru dapat mengelola kelas dengan baik dan tepat sehingga tujuan dari pembelajaran keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia dapat tercapai dan terpenuhi.

**Gambar 2. 2** Kerangka Berpikir

