

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

#### 1. Tinjauan Historis

Bermula dari tokoh ulama dan masyarakat di desa Ngembal Kulon yang berinisiatif mendirikan lembaga pendidikan yang bernafas agama untuk memberikan bekal pengetahuan yang mendasar bagi peserta didik, maka direalisasikan dengan mendirikan madrasah diniyah Bahrul Ulum pada tahun 1968 M yang sekarang menjadi Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum. Sebagai tokoh pendirinya adalah seorang tokoh ulama setempat, yaitu Bapak Kyai Sukardi dengan didukung oleh tokoh masyarakat Desa Ngembal Kulon.<sup>1</sup>

Adanya partisipasi, kerja keras dan bantuan masyarakat, kini madrasah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti pada tanggal 2 Mei 1982 Madrasah Diniyah Bahrul Ulum terdaftar di pemerintah dengan nomor NSS/ NSM 11233190347. Dikarenakan kegiatan belajar berlangsung pada sore hari, maka perkembangannya mengalami kendala, yaitu belum pernah ada siswa yang menempuh pendidikan sampai kelas VI. Hal ini disebabkan karena jam belajar siswa di madrasah diniyah terbentur dengan kegiatan belajar siswa pada pendidikan formalnya di sekolah menengah.<sup>2</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengurus berinisiatif untuk mendirikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Bahrul Ulum. Kegiatan belajar mengajar berlangsung pada pagi hari, sejajar dengan tingkat pendidikan dasar (SD). Sejak tahun 1998, madrasah diniyah Bahrul Ulum resmi menjadi MI NU Bahrul Ulum, sebagai lembaga pendidikan formal yang terdaftar pada Departemen Agama dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif Cabang Kudus.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Dokumentasi Sejarah MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

<sup>2</sup> Dokumentasi Sejarah MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

<sup>3</sup> Dokumentasi Sejarah MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

## 2. Profil MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

Identitas MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus meliputi:<sup>4</sup>

Nama Sekolah	: MI NU Bahrul Ulum
Alamat	: Jalan Sukarno Hatta Lingkar Ngembal Kulon RT 03 RW 02 Jati Kudus
Status Madrasah	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1987
Tahun beroperasi	: 1998
NSM/ NSS	: 11233190347
Jenjang Terakreditasi	: Terakreditasi A
No. Telephone	: 081326255467

## 3. Letak Geografis MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus terletak di Jalan Sukarno Hatta Lingkar Ngembal Kulon RT 03 RW 02 Desa Ngembal Kulon Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Batasan-batasan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus sebagai berikut:<sup>5</sup>

Sebelah Utara	: P.O Haryanto
Sebelah Selatan	: Pertokoan
Sebelah Timur	: Pantura/ Jalan raya
Sebelah Barat	: Perumahan warga dan Masjid

Keberadaan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus sekitar 6 KM dari pusat kota Kudus (Alun-alun kota Kudus).

## 4. Visi, Misi dan Tujuan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

Adapun visi, misi, dan tujuan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus sebagai berikut:

### a. Visi

---

<sup>4</sup> Dokumentasi Profil MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

<sup>5</sup> Dokumentasi Sejarah MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

Terwujudnya madrasah sebagai pusat keunggulan yang mampu menyiapkan dan membangun SDM yang berkualitas di bidang IMTAQ dan IPTEK yang Islam.<sup>6</sup>

**b. Misi**

- 1) Membentuk insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT
- 2) Menanamkan nilai-nilai ajaran islam Ahlus Sunnah Waljama'ah
- 3) Membentuk insan yang berbudi luhur dan berakhlaq mulia
- 4) Melatih ketrampilan dasar dan kemampuan tentang pengetahuan agama Islam dan pengetahuan umum, untuk melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi.<sup>7</sup>

**c. Tujuan**

Membekali siswa supaya:

- 1) Siswa mampu memahami ilmu agama dan umum
- 2) Siswa memiliki perilaku jujur, sopan, taat kepada orang tua dan guru serta menghargai temannya.
- 3) Siswa mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Siswa memiliki ilmu ketrampilan sebagai bekal hidup di masyarakat
- 5) Siswa dapat menyalurkan bakat dan minat untuk menuju masa depan yang cerah.<sup>8</sup>

**5. Keadaan Guru MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus**

Tenaga Pendidik atau guru merupakan komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan. Atas bimbingan tenaga pendidik MI NU Bahrul Ulum melahirkan calon generasi penerus bangsa yang menguasai ilmu pengetahuan agama Islam dan ilmu pengetahuan umum. Tenaga

---

<sup>6</sup> Dokumentasi Visi MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

<sup>7</sup> Dokumentasi Misi MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

<sup>8</sup> Dokumentasi Tujuan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

pendidik menempuh pendidikan Strata 1 sesuai dengan kualifikasi masing-masing dan masih berstatus sebagai guru swasta, satu pendidik berstatus PNS, terdapat beberapa pendidik yang berstatus sertifikasi non-PNS. Untuk mengetahui keadaan guru di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus dapat dilihat dalam tabel, sebagai berikut:<sup>9</sup>

Tabel 4. 1 Data Guru MI NU Bahrul Ulum

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir	TMT
1	Hj. Kholistimro'ah, S.Pd.I	Ka.Mad	S1	01/07/1987
2	Rosidah, S.Pd.I	Wali kelas I	S1	01/07/1999
3	Noor Wakhidatun, S.Pd.I	Wali kelas III	S1	01/08/1999
4	Naela Saiddah, S.Pd.I	Guru Kelas II	S1	01/06/2003
5	Siti Rufi'ah, S.Pd.I	Guru Mapel	S1	01/11/2005
6	Erlin Dwi Mayasari, S.Pd.I	Wali kelas IV	S1	01/11/2005
7	Hanik Purnayanti, S.Pd	Wali kelas VI	S1	01/04/2010
8	Vina Alviani, S.Pd	Guru Mapel	S1	01/08/2019
9	Siti Fatimah	Guru Mapel	SMA	01/07/2020

---

<sup>9</sup> Dokumentasi Data Guru MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

## 6. Keadaan Peserta didik MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

Peserta didik yaitu subjek pendidikan atau individu yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Potensi yang dimiliki peserta didik mulai dari fisik, psikis, sosial, dan lainnya. Pengembangan potensi-potensi tersebut didapatkan melalui pendidikan. Selain itu, peserta didik menjadi salah satu faktor tercapainya keberhasilan suatu program pendidikan. Peserta didik MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus memiliki latar belakang yang berbeda-beda, baik dari segi intelektual maupun segi ekonomi, kondisi keluarga dan pekerjaan orang tua. Tetapi hal tersebut tidak menjadi suatu kendala bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun jumlah peserta didik MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 112 peserta didik dengan jumlah keseluruhan 52 peserta didik laki-laki dan 60 peserta didik perempuan. Sedangkan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian pada kelas III adalah sebagai berikut:<sup>10</sup>

Tabel 4. 2 Data Siswa MI NU Bahrul Ulum

No.	Nama Siswa	Alamat
1.	Abdullah Khoirul Azzam	Tumpang Krasak RT.01 RW.04
2.	Aditya Raka Saputra	Ngembal Kulon RT.03 RW.02
3.	Chafna Ilmi Muchalia	Tumpang Krasak RT.04 RW.06
4.	Ellisa Putri Maharani	Ngembal Kulon RT.03 RW.02
5.	Ferena Putri Ashyiva	Ngembal Kulon RT.02 RW.01
6.	Manun Alawiyah	Ngembal Kulon RT.02 RW.03
7.	Mufida Ramadhani	Tumpang Krasak RT.02

<sup>10</sup> Dokumentasi Data Siswa MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

		RW.07
8.	Muhammad Akmal Rizqi	Dk. Klotok RT.03 RW.04
9.	Muhammad Riziq Syihab	Dk. Klotok RT.01 RW.04
10.	Muhammad Sulthan Adiharja Pratama	Kirig RT.04 RW.01
11.	Muwattoul Aknaf Syafi'i	Mayong Lor RT.05 RW.01
12.	Syaqila Mutiara An Nafi	Ngembal Kulon RT.02 RW.04
13.	Tasmira Zida Kamila	Tenggeles RT.04 RW.04
14.	Ummiyah Rihadatul Aisyah Nabilah	Ngembal Kulon RT.02 RW.03
15.	Yania Azzahra	Dk. Tambak Boyo RT.02 RW.02
16.	Zaimah Afif	Dk. Krajan RT.04 RW.05

## 7. Sarana Prasarana MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus

Suatu lembaga pendidikan formal sangat memerlukan fasilitas-fasilitas yang memadai guna kelancaran pendidikan dan pengajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bangunan MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus memiliki dua lantai, memiliki fasilitas atau sarana prasarana yang tergolong memadai dan masih baik digunakan untuk proses belajar mengajar. Sarana prasarana yang memadai merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dan memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Keadaan sarana prasarana MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus dijelaskan sebagai berikut:<sup>11</sup>

Tabel 4. 3 Sarana Prasarana MI NU Bahrul Ulum

Jumlah Ruang menurut Jenis, Status Kepemilikan, dan Kondisi

<sup>11</sup> Hasil Observasi dan Dokumentasi Sarana Prasarana MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 8 September 2022.

No.	Jenis Ruang	Milik				Bukan Milik
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Sub- Jumlah	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Ruang Kelas	5	1		6	
2.	Ruang Perpustakaan	1			1	
3.	Laboratorium IPA				0	
4.	Ruang Kepala Sekolah	1			1	
5.	Ruang Guru	1			1	
6.	Ruang Komputer				0	
7.	Tempat Ibadah		1		1	1
8.	Ruang Kesehatan (UKS)		1		1	
9.	Kamar Mandi / WC Guru	2			2	
10.	Kamar Mandi / WC Siswa	2	2		4	
11.	Gudang		1		1	
12.	Ruang Sirkulasi /		1		1	

	Selasar					
13.	Tempat Bermain / Tempat Olahraga				0	1

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus

Penggunaan media bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum ditunjukkan dengan minat dan antusias peserta didik. Media bingo menjadi media pembelajaran yang sesuai di MI NU Bahrul Ulum dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media bingo berbasis *local wisdom*, dapat menambah semangat dan keterlibatan aktif peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan antusias peserta didik agar mendapatkan giliran maju kedepan kelas untuk bisa menjawab soal yang terdapat dalam kartu bingo berwarna kuning kemudian disampaikan kepada teman-teman nya.<sup>12</sup>

Dengan adanya media bingo berbasis *local wisdom*, peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi sebab dalam penggunaan media tersebut guru mengemas media dengan kreatif dan menggunakan media bingo sesuai langkah-langkah yang

---

<sup>12</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022



telah tersedia dalam media, sehingga saat penggunaan media tersebut suasana kelas saat pembelajaran tidak membosankan. Disamping media pembelajaran dibuat secara kreatif, peserta didik juga diajak untuk kreatif dalam membuat kalimat dan bercerita sesuai dengan pengalamannya masing-masing. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik telah menguasai banyak perbendaharaan kata dari bacaan yang sudah disediakan dengan menggunakan media Bingo. Awalnya sebelum penggunaan media tersebut peserta didik masih kesulitan untuk membuat kalimat dari kosakata tertentu, cenderung tidak semangat dalam belajar Bahasa Indonesia. Namun, setelah menggunakan media bingo berbasis *local wisdom*, peserta didik berpartisipasi aktif dan lebih antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Dalam melatih kosakata peserta didik kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru telah menggunakan media ini dengan persiapan dan pelaksanaan sebaik dan semaksimal mungkin dengan dibantu materi berupa teks tentang makanan dalam budaya lokal Kudus guna melancarkan pembelajaran agar suasana dalam proses belajar menjadi seru, menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti mengaplikasikan media Bingo berbasis *local wisdom* yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kelas dan dapat melatih penguasaan kosakata peserta didik. Adapun penerapan media bingo berbasis *local wisdom* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam melatih penguasaan kosakata peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus ada beberapa tahapan, diantaranya:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru merencanakan segala bentuk keperluan sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran, diantaranya merencanakan materi pembelajaran, RPP, metode dan media pembelajaran. Sesuai dengan ungkapan dijelaskan oleh Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I., selaku guru kelas dan pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran

di kelas itu penting.<sup>13</sup> Diungkapkan juga oleh Ibu Hj. Kholistimro'ah, S.Pd.I., bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran, setiap guru menyiapkan perangkat pembelajaran, terutama RPP.<sup>14</sup>

Dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu media Bingo. Media 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 meneriakan kata "Bingo!". Media pembelajaran ini terbuat dari kayu agar dapat digunakan berulang kali karena keawetannya, praktis dibawa kemana saja dan disukai peserta didik karena konsep dari media ini adalah belajar sambil bermain, dengan menerapkan media bingo ini peserta didik mendapatkan kosakata baru. Dengan kosakata baru tersebut, peserta didik dapat membuat kalimat baru untuk menambah pemahaman peserta didik. Dilanjutkan dengan bercerita dari gambar menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Berikut adalah alat, bahan dan langkah-langkah pembuatan media Bingo:

#### 1) Alat dan Bahan

Alat pembuatan papan bingo terdiri dari paku, palu, kuas cat, obeng, pensil, penggaris, lem kayu. Sedangkan alat pembuatan kartu bingo terdiri dari penggaris, gunting, pisau katek, lem kertas. Adapun bahan pembuatan papan bingo terdiri dari kayu, pegangan, perekat kain, penyangga, pengunci kayu, kertas buffalo, kertas cover mika. Bahan pembuatan kartu bingo adalah kertas Carton Art Glossy 260 gsm, kertas Carton Art Glossy 230 gsm. Bahan pembuatan tempat kartu bingo terdiri dari kertas karton, kertas marmer.

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Hj. Kholistimro'ah, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022

## 2) Langkah-langkah pembuatan media Bingo

Buatlah papan bingo menggunakan kayu dengan kriteria bisa dilipat dan menggunakan pegangan atas untuk memudahkan saat dibawa. Untuk ukuran saat dilipat 40 cm x 40 cm. Selanjutnya bagian belakang papan terdapat penyangga untuk digunakan saat papan berdiri. Saat papan berdiri, berukuran 80 cm x 40 cm. Papan bingo memiliki kotak dengan 9 space yang berukuran 12 cm x 12 cm yang digunakan untuk memasang kartu bingo. 9 space diberikan penutup kotak dari kertas buffalo dan cover mika agar kartu bingo bisa berdiri tegak dalam space nya. Untuk space bawah berukuran 37 cm x 7 cm untuk meletakkan prosedur penggunaan dan kotak kartu bingo.

Untuk kartu bingo di desain semenarik mungkin agar peserta didik bersemangat menggunakan media bingo saat proses pembelajaran berlangsung. Kartu dicetak menggunakan kertas Art Paper 260 gsm, berukuran 10 cm x 10 cm. Kemudian dipotong-potong menggunakan gunting kertas. Sedangkan judul dan prosedur penggunaan media di cetak menggunakan kertas Art Paper 230 gsm, berukuran 37 cm x 13 cm untuk judul yang diletakkan dibagian atas, dan ukuran 37 cm x 7 cm untuk prosedur penggunaan media yang diletakkan dibawah 9 kotak. Kotak kartu bingo yang berada dibagian kotak bawah dibuat menggunakan kertas karton yang dilapisi kertas marmer. Dibuat kotak dengan ukuran 30 cm x 7 cm agar dapat digunakan untuk menempatkan kartu bingo.

Gambar 4. 1Media Bingo



Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang direncanakan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan dengan menerapkan Media Bingo berbasis *local wisdom*. Peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru kelas III dalam penelitian, diantaranya: menyusun perangkat pembelajaran diantaranya RPP kurikulum 2013 Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran ke-4 dengan materi makanan kesukaan yang dikaitkan dengan *local wisdom* (budaya lokal) kota Kudus.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Bingo dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2022, sedangkan pada pertemuan kedua pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022. Pembelajaran

berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Adapun proses pembelajaran penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada pertemuan pertama sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Kegiatan diawali dengan ucapan salam yang dilanjutkan dengan do'a sebelum memulai pembelajaran. Peserta didik mengawali pembelajaran dengan do'a yang khushyuk. Kemudian guru memeriksa kehadiran peserta didik satu persatu, peserta didik menjawab dengan ceria dan semangat. Dilanjutkan dengan ice breaking pembukaan. Peserta didik mengikuti dengan tertib. Selanjutnya guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan di pelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.<sup>15</sup>

2) Kegiatan Inti ( 50 menit)

Kegiatan inti diawali dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tema 1, subtema 2, pembelajaran ke 4 tentang makanan kesukaan. Dengan materi makanan kesukaan, peserta didik menemukan kata yang baru, kemudian diartikan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Untuk menambah pemahaman peserta didik, peserta didik membuat kalimat menggunakan kosakata baru tadi sesuai dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

Penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* diaplikasikan dengan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok besar. Satu kelompok berjumlah 8 orang, yakni kelompok Menara Kudus dan kelompok Tari Kretek Kudus. Guru membagikan kartu penentu bingo yang berwarna merah dengan gambar Menara Kudus dan gambar Tari Kretek Kudus sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Guru menyiapkan media bingo terlebih

---

<sup>15</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022

dahulu. Selanjutnya guru menjelaskan prosedur penggunaan media Bingo.

Peserta didik menggunakan media bingo secara berkelompok. Kelompok yang bermain duluan, meminta satu orang perwakilan maju kedepan untuk mengambil satu kartu soal bingo berwarna kuning. Kemudian peserta didik menebak gambar makanan yang di dapatkan. Dengan bantuan guru, peserta didik mendeskripsikan makanan tersebut hingga menemukan kata baru dan mengartikan menurut KBBI. Setelah mendapatkan arti menurut KBBI, untuk menambah pemahamannya, guru meminta peserta didik membuat kalimat dari kata baru tersebut. Saat jawaban peserta didik tersebut benar, maka berhak meletakkan kartu penentu yang telah dibawa ke dalam kotak berisi soal yang berhasil dijawab. Namun, jika jawaban kurang tepat, maka tidak boleh meletakkan kartu penentu bingo ke dalam kotak dan dilanjutkan dengan kelompok yang lain. Penggunaan media Bingo ini dilakukan secara bergantian antara kelompok Menara Kudus dengan kelompok Tari Kretek Kudus.

Peserta didik membuat kalimat sesuai materi yang disampaikan oleh guru. Capaian peserta didik dari pembuatan kalimat adalah peserta didik mampu menemukan kalimat baru dalam suatu bacaan, kemudian diartikan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia, setelah mengetahui artinya peserta didik membuat kalimat dari kata baru sesuai dengan kaidah Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengenali kosakata baru, akan tetapi juga memahami arti kata dan penerapan kata dalam suatu kalimat yang sesuai dengan objeknya. Seperti pada kartu soal bingo gambar makanan lokal garang asem yang mana cara memasaknya dengan dikukus. Kukus memiliki arti cara pengolahan bahan pangan melalui pemanasan menggunakan uap air dalam wadah yang tertutup. Peserta didik bernama Muhammad Sulthan Adiharja Pratama kelompok tari kretek membuat kalimat dari kata kukus yaitu "Fatimah memasak kue brownis dengan cara dikukus". Fatimah sebagai subjek, memasak sebagai predikat (pekerjaan yang dilakukan), kue brownis sebagai

objek, dengan dikukus sebagai keterangan cara. Adapun kelompok menara mendapatkan kartu soal bingo gambar kuliner lokal kopi muria yang memiliki aroma wangi. Aroma dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti bau-bau-an yang harum dari tumbuhan atau akar-akaran. Ferena Putri Ashyiva membuat kalimat dari kata aroma ialah “bunga melati mengeluarkan aroma harum”. Bunga melati sebagai subjek, mengeluarkan sebagai predikat, aroma sebagai objek, harum sebagai keterangan. Meskipun satu kalimat, pembuatan kata tersebut sesuai dengan kaidah SPOK.

Permainan selesai dengan kotak soal berbentuk vertikal berhasil dijawab oleh kelompok tari kretek. Kelompok tersebut berhak mendapatkan *reward* dari guru.<sup>16</sup>

### 3) Kegiatan Penutup (10 menit)

Kegiatan penutup berlangsung selama 10 menit, pada kegiatan ini peneliti mengajarkan tepuk bingo bersama-sama dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Kudus Kotaku. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Setelah selesai pendidik memberi penguatan dan semangat untuk selalu belajar dan jangan malas. Saat pembelajaran selesai, diakhiri dengan bacaan hamdalah dan salam.<sup>17</sup>

Pada pertemuan kedua guru menjelaskan kembali materi yang berisi teks bacaan Makanan dalam budaya lokal Kudus dengan memberi umpan kepada peserta didik, dengan tujuan peserta didik dapat menceritakan makanan budaya lokal Kudus sesuai pengalamannya masing-masing dengan menggunakan media Bingo dan strategi kooperatif, materi pembelajaran tentang kebutuhan (makanan) manusia yang

---

<sup>16</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022

<sup>17</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022

dikaitkan dengan makanan dalam budaya lokal kabupaten Kudus mata pelajaran Bahasa Indonesia, langkah-langkah yang dilakukan, sumber dan metode pembelajaran yang digunakan sudah terangkum dan dilampirkan dalam bentuk RPP yang disiapkan untuk melaksanakan pembelajaran.<sup>18</sup> Adapun kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Kegiatan diawali dengan ucapan salam yang dilanjutkan dengan do'a sebelum memulai pembelajaran. Peserta didik mengawali pembelajaran dengan do'a yang khusyuk. Kemudian guru memeriksa kehadiran peserta didik satu persatu, peserta didik menjawab dengan ceria dan semangat. Dilanjutkan dengan ice breaking pembukaan. Peserta didik mengikuti dengan tertib. Selanjutnya guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan di pelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.<sup>19</sup>

2) Kegiatan Inti ( 50 menit)

Kegiatan inti diawali dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tema 1, subtema 2, pembelajaran ke 4 tentang makanan kesukaan. Dengan materi makanan kesukaan, peserta didik menemukan kata yang baru, kemudian diartikan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Untuk menambah pemahaman peserta didik, peserta didik membuat kalimat menggunakan kosakata baru tadi sesuai dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

Penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* diaplikasikan dengan membagi peserta didik menjadi 2

---

<sup>18</sup> Dokumentasi RPP dalam Penerapan Media Bingo berbasis *local wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022

<sup>19</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022



kelompok besar. Satu kelompok berjumlah 8 orang, yakni kelompok Menara Kudus dan kelompok Tari Kretek Kudus. Guru membagikan kartu penentu bingo yang berwarna merah dengan gambar Menara Kudus dan gambar Tari Kretek Kudus sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Guru menyiapkan media bingo terlebih dahulu. Selanjutnya guru menjelaskan prosedur penggunaan media Bingo.

Peserta didik menggunakan media bingo secara berkelompok. Kelompok yang bermain duluan, meminta satu orang perwakilan maju kedepan untuk mengambil satu kartu soal bingo berwarna kuning. Kemudian peserta didik menebak gambar makanan yang di dapatkan. Dengan bantuan guru, peserta didik bercerita sesuai pengalamannya masing-masing berdasarkan gambar yang sudah didapatkan. Saat jawaban peserta didik tersebut benar, maka berhak meletakkan kartu penentu yang telah dibawa ke dalam kotak berisi soal yang berhasil dijawab. Namun, jika jawaban kurang tepat, maka tidak boleh meletakkan kartu penentu bingo ke dalam kotak dan dilanjutkan dengan kelompok yang lain. Penggunaan media Bingo ini dilakukan secara bergantian antara kelompok Menara Kudus dengan kelompok Tari Kretek Kudus.

Pada penerapan media bingo berbasis *local wisdom* yang kedua, peserta didik bercerita sesuai pengalaman masing-masing menggunakan kosakata yang sudah dipelajari. Capaian dari kegiatan bercerita adalah peserta didik mampu menceritakan pengalaman yang dimilikinya menggunakan kosakata baru yang sudah dipelajari. Dengan demikian peserta didik memahami betul kosakata yang sudah dipelajari dengan menggunakan kosakata tersebut dalam kegiatan bercerita yang sesuai pengalamannya. Seperti Syaqla Mutiara An-Nafi dari kelompok tari kretek yang bercerita tentang Jenang Kudus, berikut ceritanya “Saya pernah makan Jenang Kudus. Jenang berwarna coklat dan berbentuk lonjong. Jenang memiliki tekstur lengket dan rasa yang legit. Yang saya ketahui, jenang terbuat dari gula merah, tepung beras ketan, gula pasir, dan santan kelapa. Adonan tadi dimasak

hingga matang kemudian di bungkus dengan plastik. Ayah saya biasa beli jenang dipusat jenang oleh-oleh khas Kudus.” Dari cerita tersebut, menggunakan kosakata yaitu cokelat, lonjong, lengket, dan legit. Kelompok lain, kelompok Menara yang bernama Manun Alawiyah bercerita tentang nasi jangkrik, berikut ceritanya “Saya pernah mendapatkan nasi jangkrik dari saudara. Nasi jangkrik berisi sekepal nasi dengan lauk daging kerbau yang dipotong berbentuk dadu kemudian dibungkus daun jati dan ditali menggunakan anyaman jerami. Nasi ini didapatkan pada tradisi buka luwur waktu haul mbah Sunan Kudus bulan Muharram. Rasa nasi jangkrik ini lezat dan dipercaya mendapatkan berkah.” Kosakata yang digunakan dalam ceritanya yaitu lauk, dadu, jerami, dan lezat. Setelah bercerita, peserta didik kembali ditanya arti kosakata satu persatu agar benar-benar faham kosakata yang dipakai dalam ceritanya.

Permainan selesai dengan kotak soal berbentuk horizontal berhasil dijawab oleh kelompok Menara. Kelompok tersebut berhak mendapatkan *reward* dari guru.<sup>20</sup>

### 3) Kegiatan Penutup (10 menit)

Kegiatan penutup berlangsung selama 10 menit, pada kegiatan ini peneliti mengajarkan tepuk bingo bersama-sama dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Kudus Kotaku. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Setelah selesai pendidik memberi penguatan dan semangat untuk selalu belajar dan jangan malas. Saat pembelajaran selesai, diakhiri dengan bacaan hamdalah dan salam.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022.

<sup>21</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 27 Agustus 2022

### c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan pengerjaan soal dari materi yang telah dipelajari peserta didik. Penilaian dilaksanakan secara tertulis, essay 5 soal. Setelah selesai, guru menanyakan kepuasan peserta didik dari penggunaan media bingo. Dari pengerjaan soal akan mendapatkan hasil pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan keterangan dari Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I setelah menggunakan media Bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dapat menguasai banyak perbendaharaan kata apalagi dengan materi Makanan dalam budaya lokal Kabupaten Kudus, yang mana peserta didik pernah makan makanan tersebut.<sup>22</sup> Untuk menambah pemahaman kosakata, peserta didik juga dapat membuat kalimat dan bercerita sesuai pengalamannya menggunakan kosakata baru yang telah didapatkan tersebut. Wawancara yang dilakukan dengan Manun Alawiyah peserta didik kelas III di MI NU Bahrul Ulum mengatakan bahwa dengan menggunakan media Bingo lebih semangat belajar memperbanyak perbendaharaan kata dan memahaminya dengan membuat kalimat dan bercerita di depan kelas.<sup>23</sup>

Hasil observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III yaitu peserta didik memahami makanan dalam budaya lokal Kudus berdasarkan pengalamannya sehingga saat guru menjelaskan bacaan tersebut, peserta didik langsung mengerti, peserta didik terlihat antusias dan berani maju kedepan kelas untuk menggunakan media Bingo kemudian menjawab soal dalam kartu soal Bingo tersebut dan menyampaikan kepada teman-temannya penuh percaya diri.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Manun Alawiyah selaku peserta didik kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>24</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

Dari data diatas, media Bingo merupakan media pembelajaran yang dapat melatih penguasaan kosakata peserta didik, karena mereka yang berpartisipasi aktif untuk menemukan kosakata baru yang belum diketahui artinya, membuat kalimat dari kosakata tersebut dan bercerita menggunakan kosakata yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Media Bingo dilakukan dengan persaingan 2 kelompok dengan konsep belajar sambil bermain agar pembelajaran menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran Bahasa Indonesia tidak akan membosankan.

## **2. Keberhasilan Penggunaan Media Bingo Berbasis Local Wisdom Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus**

Hasil observasi pada penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan di kelas III MI NU Bahrul Ulum berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh pendidik sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Penerapan Media Bingo diawali sistem pembelajaran dengan penjelasan sekilas materi makanan dalam budaya lokal Kabupaten Kudus yang sudah di siapkan oleh pendidik.
- b. Peserta didik mencari kosakata yang belum dimengerti makna nya pada materi makanan sehat dalam budaya lokal Kabupaten Kudus. Guru menjelaskan arti dari kata tersebut. Setelah mengetahui arti nya, kemudian membuat kalimat dari kosakata tersebut yang terdiri dari S-P-O-K.
- c. Guru menstimulasi peserta didik agar dapat menceritakan pengalamannya berdasarkan gambar makanan dalam budaya lokal Kudus.
- d. Peserta didik diarahkan untuk membuat kelompok belajar di dalam kelas. Peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum

---

<sup>25</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

- berjumlah 16 siswa, dibentuk menjadi 2 kelompok (Kelompok Menara Kudus dan Kelompok Tari Kretek), tiap kelompok berisi 8 peserta didik.
- e. Setelah kelompok terbentuk, proses pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan media Bingo berbasis *local wisdom*.

Tabel 4. 4 Pembentukan Kelompok Bingo

Nama Kelompok	Nama Peserta Didik
Kelompok Menara	Abdullah Khoiril Azzam
	Aditya Raka Saputra
	Chafna Ilmi Muchalia
	Zaimah Afif
	Ferena Putri Ashyiva
	Manun Alawiyah
	Mufida Ramadhani
	Muhammad Akmal Rizqi
Kelompok Tari Kretek	Muhammad Riziq Syihab
	Muhammad Sulthan Adiharja Pratama
	Muwattoul Aknaf Syafi'i
	Syaqila Mutiara An Nafi
	Tasmira Zida Kamila
	Umniyah Rihadatul Aisya Nabilah
	Yania Azzahra
	Ellisa Putri Maharani

Adapun hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media bingo sebagai berikut:

1) Peserta didik mampu memahami perbendaharaan kata

Dalam mempelajari Bahasa Indonesia, tidak terlepas dari pemahaman kosakata disetiap kalimatnya, baik suatu kata yang disajikan bentuk deskripsi maupun cerita. Sama halnya dengan materi kelas III pada tema 1, subtema 2, pembelajaran ke 4 yaitu penguasaan kosakata. Peserta didik diminta untuk memahami dan memperbanyak perbendaharaan kata dari sebuah bacaan deskriptif yang sudah disediakan oleh guru tentang makanan budaya lokal Kudus. Konteks dari bacaan tersebut sudah dikenali dan hampir dari makanan dalam bacaan tersebut sudah pernah dicicipi oleh peserta didik. Beberapa makanan ada yang dimakan karena ibunya sering masak masakan tersebut, sehingga peserta didik tersebut hafal dengan makanan tersebut, yaitu soto kudus dan garang asem. Ada juga makanan yang harus ada saat hari lebaran, baik disajikan sebagai cemilan di ruang tamu yaitu jenang ataupun dimakan bersama keluarga yaitu ketupat disajikan bersama dengan opor ayam.

Dari materi yang disajikan guru tersebut dapat dipahami peserta didik sebab pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-harinya, peserta didik hampir memahami kosakata yang ada dalam materi tersebut. Beberapa yang belum dimengerti, guru memberikan ruang tanya jawab mengenai kata yang belum diketahui maknanya.

Pada saat menggunakan media bingo, salah satu peserta didik dari mengamati gambar dan membaca soal dari kartu soal Bingo. Setelah membaca, peserta didik menemukan satu kata dari soal tersebut. Kemudian disampaikan kepada guru dan teman-temannya. Peserta didik tersebut menjawab arti atau makna dari kata baru yang ditemukan sesuai pemahamannya. Peserta didik saat di depan kelas tidak gerogi dalam menjawab, akan tetapi dengan keberanian dan percaya dirinya. Ketika peserta didik lupa, guru membantu mengingatkan atau memberi stimulus agar peserta didik dapat menjawab dengan benar.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media Bingo dapat meningkatkan pemahaman dan melatih penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti yang mana pada saat penggunaan media bingo peserta didik lebih aktif untuk bertanya sehingga peserta didik dapat menerima dan mendengar informasi terkait kosakata baru.

2) Peserta didik mampu membuat kalimat

Pada saat peserta didik sudah menerima materi dan mengetahui makna atau arti kosa kata baru, dilanjutkan dengan kegiatan membuat kalimat. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dari makna kata baru tersebut. Peserta didik dapat membuat kalimat dengan benar, begitu pula saat maju dan menggunakan media bingo, peserta didik dapat menyampaikan jawaban dari membuat kalimat dengan percaya diri.

3) Peserta didik mampu bercerita

Kegiatan pada pertemuan berikutnya berbeda, yakni peserta didik diminta untuk bercerita sesuai gambar makanan di depan kelas. Dengan menggunakan media bingo, peserta didik ingin mendapatkan kesempatan untuk maju dan bercerita. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik saat penggunaan media bingo untuk kedua kalinya. Peserta didik yang maju untuk bercerita dengan menerapkan media bingo sangat banyak. Untuk menjaga kondusifitas kelas, maka peserta didik diminta untuk tertib dalam melaksanakan pembelajaran.

Ketika sudah di depan kelas, peserta didik bercerita sesuai gambar yang di dapatkan dalam kartu soal Bingo. Peserta didik bercerita dengan *confident* sesuai dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari. Jika peserta didik terlihat kebingungan saat dipertengahan cerita, guru memberikan stimulasi guna untuk memancing peserta didik agar dapat melanjutkan ceritanya dengan benar dan lancar. Pada saat observasi, peneliti mengamati peserta didik yang bercerita dengan lancar, benar tanpa malu-malu dan disampaikan dengan tegas dan lantang. Hal ini membuktikan bahwa dengan penggunaan media bingo, peserta didik dapat membangun rasa keberanian dan percaya diri saat di depan kelas untuk menjawab soal yang

telah disediakan. Selain itu, sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni peserta didik dapat bercerita sesuai gambar yang didapatkan menggunakan kosakata yang benar dan sesuai dengan cerita yang disampaikan.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui aspek kognitif untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik dari penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dijelaskan oleh Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I., bahwa penilaian dilaksanakan secara tertulis berbentuk soal essay dengan jumlah 5 butir soal.<sup>26</sup> Penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus terbukti dapat melatih penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil akhir penilaian sebagaimana terlampir.<sup>27</sup> Dalam data tersebut, telah tertulis bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik adalah 70. Adapun hasil belajar penguasaan kosakata dari penggunaan media Bingo tentang makanan dalam budaya lokal Kudus, setelah melakukan proses pembelajaran selama 2 kali pertemuan dan telah mengikuti penilaian, nilai rata-rata peserta didik berada di angka 82. Nilai tertinggi peserta didik yaitu 96. Sedangkan 4 peserta didik mendapatkan nilai terendah yaitu 70.

Selain penilaian dari aspek kognitif, terdapat pula aspek afektif yang dilakukan terhadap sikap peserta didik kelas III selama pembelajaran berlangsung ditunjukkan dengan kemauan peserta didik untuk merespon saat guru menjelaskan materi sehingga ada hubungan timbal balik antar kedua belah pihak, kemauan peserta didik untuk menanggapi tugas dari guru seperti kenyataan di lapangan peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran di kelas diantaranya pada saat menggunakan media Bingo, dan sikap percaya diri peserta didik saat menyampaikan

---

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.



jawaban dari kartu soal Bingo. Pada aspek psikomotorik ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan jawaban dari kartu soal Bingo berupa pembuatan kalimat dan bercerita berdasarkan kosakata baru secara lisan dengan penuh percaya diri di depan kelas.<sup>28</sup>

Hal ini membuktikan bahwa dari keseluruhan peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum yang berjumlah 16 peserta didik berhasil dalam menggunakan media bingo berbasis *local wisdom* untuk melatih penguasaan kosakata peserta didik.<sup>29</sup>

### **3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus**

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran tentunya ada faktor yang mendukung, dan juga faktor yang menghambat. Terutama dalam menggunakan media pembelajaran pastinya pernah menemukan faktor pendukung yang dapat melancarkan proses pembelajaran berlangsung. Namun, terdapat juga faktor penghambat yang dapat menghalangi proses pembelajaran tersebut. Jika ditelisik pada proses pembelajaran menggunakan media bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, pastinya ada faktor yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Menurut Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa faktor pendukung terletak pada minat, antusias dan partisipasi aktif peserta didik.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>29</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>30</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

Dengan adanya ruang belajar yang nyaman termasuk salah satu faktor pendukung proses pembelajaran, sama halnya dengan keadaan kelas dan lingkungan yang kondusif saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media bingo berbasis *local wisdom* agar proses belajar menjadi efektif dan tidak ada gangguan. Pengkondusifan kelas dapat dilakukan dengan guru menguasai materi dan mendapatkan perhatian khusus dari peserta didik. Dengan cara tersebut, maka proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan lancar dan maksimal. Sesuai dengan ungkapan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I beliau menjelaskan juga bahwa faktor pendukung termasuk keuletan guru dalam mengatur kelas supaya bisa kondusif.<sup>31</sup>

Faktor pendukung juga terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran bingo berbasis *local wisdom* yang dirasakan peserta didik.

- a. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Sulthan Adiharja Pratama yang menyatakan bahwa dengan penggunaan media Bingo mampu menambah semangat selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena media yang digunakan menarik dan kreatif.<sup>32</sup>
- b. Peserta didik mengetahui materi pembelajaran dalam teks bacaan tentang makanan dalam budaya lokal Kabupaten Kudus berdasarkan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Dengan itu, peserta didik memiliki perbendaharaan kata. Selaras dengan yang disampaikan oleh Manun Alawiyah bahwa melalui pengalaman dan kehidupan sehari-hari, materi yang disajikan tentang makanan dalam budaya lokal Kudus dapat dimengerti. Hanya beberapa kata yang digunakan ada yang belum tau artinya, jadi dengan

---

<sup>31</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

<sup>32</sup> Hasil Wawancara dengan Muhammad Sulthan Adiharja Pratama selaku peserta didik kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada 23 Agustus 2022.

menanyakan dan mencari artinya, mampu menambah perbendaharaan kata.<sup>33</sup>

- c. Minat atau antusias peserta didik meningkat, peserta didik makin bersemangat untuk menjawab dan mendapatkan reward dari guru, sehingga peserta didik senang mengikuti pembelajaran tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Ferena Putri Ashyiva, dengan antusias menjawab dan semangat untuk mendapatkan reward mampu menambah minat dan semangat untuk belajar Bahasa Indonesia.<sup>34</sup>

Dapat ditarik kesimpulan terkait faktor pendukung pembelajaran menggunakan media Bingo berbasis *local wisdom* di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, yaitu:

- 1) Keuletan guru dalam manajemen kelas
- 2) Ditunjang menggunakan media pembelajaran bingo
- 3) Minat siswa dalam pembelajaran
- 4) Antusias dan partisipasi aktif siswa

Selama proses pembelajaran terlebih menggunakan media pembelajaran pasti terdapat faktor penghambat. Faktor penghambat bisa didapatkan dari guru, siswa atau lingkungan sekitar. Penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* untuk melatih penguasaan kosakata peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum memiliki faktor penghambat yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan cerita nya di depan kelas. Peserta didik tersebut harus mendapat bimbingan langsung dari guru agar terbiasa menyampaikan cerita sesuai pengalamannya sendiri.<sup>35</sup> Selain itu, faktor penghambat terletak pada gedung yang berada di sebelah jalan raya. Menurut Ibu Hj. Kholistimro'ah, S.Pd.I

---

<sup>33</sup> Hasil Wawancara dengan Manun Alawiyah selaku peserta didik kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada 23 Agustus 2022.

<sup>34</sup> Hasil Wawancara dengan Ferena Putri Ashyiva selaku peserta didik kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada 23 Agustus 2022.

<sup>35</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022

selaku kepala MI NU Bahrul Ulum mengatakan bahwa faktor penghambat terletak pada masalah lokasi diantaranya gedung madrasah yang berada di pinggir jalan raya, halaman yang kurang luas.<sup>36</sup>

Gedung yang berada di sebelah jalan raya mengakibatkan kebisingan saat proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I., yang mengatakan bahwa faktor penghambat yaitu letak gedung yang dekat dengan jalan raya, sehingga mengakibatkan kebisingan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.<sup>37</sup>

Dapat ditarik kesimpulan terkait faktor penghambat pembelajaran menggunakan media Bingo berbasis *local wisdom* di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus yaitu faktor internal dari peserta didik itu sendiri. Masih terdapat berapa peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan cerita sehingga membutuhkan bimbingan dari guru. Faktor penghambat kedua dari faktor eksternal yaitu sarana prasarana. Sarana prasarana yang disediakan oleh madrasah sudah baik, namun yang menjadi hambatan adalah masalah lokasi. Halaman yang kurang luas dan kebisingan yang di alami setiap hari dari suara mesin atau klakson dari kendaraan yang melewati jalan raya yang berada dekat dengan madrasah. Maka dari itu, pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan suara yang lantang agar dapat di terima baik oleh peserta didik.

### C. Analisis Data Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang penerapan media bingo berbasis *local wisdom* pada kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus melalui beberapa proses yang ditempuh, akhirnya peneliti dapat mengumpulkan data-data yang diperoleh dari lapangan, kemudian dari data tersebut akan dikumpulkan dalam data penelitian. Selanjutnya data tersebut akan

---

<sup>36</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Hj. Kholistimro'ah, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022

<sup>37</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

diolah dan dianalisis oleh peneliti sehingga dapat dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran dilakukan dengan adanya materi yang disampaikan dari guru kepada peserta didik. Agar materi pembelajaran dapat diterima baik oleh peserta didik, maka diperlukan suatu metode pembelajaran dan media pembelajaran guna menunjang keberhasilan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam bentuk yang praktis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.<sup>38</sup> Daryanto mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.<sup>39</sup> Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara praktis supaya peserta didik lebih cepat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi merupakan hal yang penting, sebab dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memberikan manfaat dan hasil yang baik bagi peserta didik. Untuk itu, guna

---

<sup>38</sup> Tuti Khairani Harahap, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 5.

<sup>39</sup> Septy Nurfadhilillah, dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi: Jejak, 2021), 8.

mendorong keberhasilan pendidik dalam proses belajar mengajar perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik. Tujuan dari pemilihan media pembelajaran ini adalah agar mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran dari pendidik dan media pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara langsung agar peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.<sup>40</sup>

Seorang pendidik dalam proses pembelajaran harus memiliki sifat kreatif dan inovatif agar peserta didik memiliki daya tarik dan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dalam menyikapi hal tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka media yang akan digunakan adalah media Bingo.<sup>41</sup> Media ini akan di implementasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perbendaharaan kata yang akan melatih penguasaan kosakata peserta didik.

Analisis peneliti terkait penerapan media Bingo dari segi pengertiannya menjelaskan bahwa media bingo merupakan media 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>42</sup> Sesuai dengan pelaksanaannya, melalui media bingo peserta didik mendapat kesempatan untuk mendengar dan mencari informasi sederhana terkait kosakata yang belum difahami. Setelah mengetahui kata tersebut, untuk menambah pemahaman peserta didik agar dapat menguasai perbendaharaan kata, maka peserta didik diberikan stimulus untuk membuat kalimat dari kosakata tertentu. Selanjutnya peserta didik diberikan ruang untuk bercerita berdasarkan suatu gambar dengan memperhatikan kosakata yang digunakan. Dalam

---

21. <sup>40</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),

<sup>41</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi kedua revisi*, (Yogyakarta: Gava media, 2016), 12.

<sup>42</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>

hal ini pendidik terlebih dahulu menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang sudah disediakan baik dari madrasah maupun dari pendidik itu sendiri agar memiliki tanggung jawab supaya saat peserta didik menggunakan media bingo dapat menyampaikan kalimat ataupun bercerita dari hasil yang telah dipahami dan dipelajari.

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>43</sup> Dengan menerapkan media bingo dapat melatih pemahaman dan memperbanyak perbendaharaan kata dan dengan adanya semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kosakata yang dikaitkan dengan bacaan tentang makanan budaya lokal Kudus, pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran inti bagi peserta didik pada semua tingkat pendidikan, tingkat sekolah dasar menjadi utamanya yang merupakan dasar dari semua pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran yang terintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya dalam suatu tema.<sup>44</sup> Pada saat pembelajaran menggunakan media bingo berbasis *local wisdom* pada materi penguasaan kosakata yaitu guru menjelaskan materi, dilanjutkan guru membentuk peserta didik menjadi dua kelompok dengan anggota masing-masing kelompok berjumlah 8 orang. Kemudian masing-masing kelompok berdiskusi untuk mencari kosakata baru yang belum dimengerti artinya dengan membaca satu bacaan makanan setiap siswanya. Setelah terkumpul kata yang belum diketahui makna nya, peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru. Tahapan tersebut dilanjutkan dengan menstimulasi peserta didik untuk membuat kalimat dan bercerita

---

<sup>43</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>

<sup>44</sup> Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *Primary* Vol 09 No 1 (2017): 27.

dari gambar makanan lokal Kudus menggunakan kosakata yang sesuai dengan menerapkan media bingo di depan kelas sehingga ketika kelompok berhasil menjawab soal 3 kotak yang berbentuk horizontal, vertikal ataupun diagonal maka kelompok tersebut akan mendapatkan reward dari guru. Dengan menggunakan media ini dapat mempermudah guru untuk mengetahui pemahaman perbendaharaan kata pada peserta didik kelas III.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang dilakukan oleh guru mendapatkan hasil yang baik setelah menggunakan media pembelajaran Bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tersebut dapat melatih peserta didik dalam menguasai perbendaharaan kata yang ditunjukkan dengan penyampaian yang baik di depan kelas dan rasa *confident*. Adanya media bingo peserta didik menjadi lebih antusias sehingga saat guru meminta siswa untuk maju menggunakan media bingo, peserta didik antusias mengacungkan jari, namun guru meminta peserta didik untuk tetap tertib, semuanya akan kebagian menggunakan media bingo ini.<sup>45</sup> Dengan adanya pertandingan akademis, maka tercapailah kompetisi antar kelompok, kerjasama dalam kelompok dan akan berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat menjawab dengan baik.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan media Bingo berbasis *local wisdom*, guru mendapat perhatian dari peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat. Dengan adanya perhatian tersebut, guru mudah dalam menerapkan dan menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

---

<sup>45</sup> Hasil Observasi Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.



## 2. Keberhasilan Penggunaan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus

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.<sup>46</sup> Pengalaman ini didapatkan setelah peserta didik menerima materi pembelajaran dari guru. Dalam penelitian ini, pengalaman peserta didik didapatkan dari penggunaan media bingo. Media bingo yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata pada tema 1, subtema 2, pembelajaran ke 4 tentang makanan yang di hubungkan dengan budaya lokal Kudus menjadi sebuah bacaan yang menunjang pada pembelajaran ini. Budaya lokal atau kearifan lokal merupakan sebuah istilah untuk menunjukkan kekhasan yang menjadi pandangan dan cara hidup masyarakat di suatu daerah tertentu. Kearifan lokal adalah suatu kekayaan lokal yang berkaitan dengan pandangan hidup yang mengakomodasi kebijakan berdasarkan tradisi yang berlaku pada suatu daerah.<sup>47</sup> Peneliti mengkombinasikan antara materi yang sudah sesuai dengan KI dan KD dipadukan dengan budaya lokal setempat. Dengan mempelajari budaya lokal setempat, peserta didik lebih mengenali dan memahami budaya yang sudah ada di tempat tinggalnya.

Ciri yang melekat pada kearifan lokal adalah sifatnya dinamis,berkelanjutan dan dapat di terima oleh masyarakat.<sup>48</sup> Budaya lokal berupa makanan sudah dikenal oleh masyarakat

---

<sup>46</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 129.

<sup>47</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>48</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/>

sekitar, khususnya daerah Kudus sendiri. Budaya ini sudah diterima dengan baik oleh warga, bahkan beberapa masyarakat membuat suatu inovasi baru dengan makanan tersebut tanpa meninggalkan unsur budaya yang sudah ada. Seperti pada makanan jenang, dahulu kala jenang hanya terdapat satu warna dan rasa, akan tetapi beberapa produsen memberikan inovasi terbaru dengan menambahkan cita rasa dan warna pada jenang tersebut, seperti halnya rasa cocopandan dengan warna kombinasi coklat dan hijau agar mudah dikenali dan disukai masyarakat.

Makanan yang tertulis dalam bacaan sebagai materi penunjang belajar peserta didik berjumlah 9 macam makanan. Makanan tersebut diantaranya nasi jangkrik, jenang kudus, soto kudus, garang asem, lentog tanjung, pecel pakis, ketupat, wedang coro, kopi muria. Salah satu nilai budaya yang terkandung dalam makanan tersebut adalah nilai sosial, nilai keagamaan, nilai ekonomi, dan nilai historis. Nilai sosial atau 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 sosial tercermin pada kebergantungan antar individu, kebersamaan, musyawarah, dan kerja sama.<sup>49</sup> Nilai sosial ini terbukti dari beberapa makanan yang sampai sekarang dijadikan sebagai tradisi masyarakat, seperti nasi jangkrik dalam tradisi buka luwur Sunan Kudus dalam bulan Muharram, jenang kudus dalam tradisi jenang tabokan di desa kaliputu, ketupat dalam tradisi sewu kupat di desa colo, dan kopi muria dalam tradisi wiwit kopi desa colo. Makanan tersebut selain mengandung nilai sosial dalam pelaksanaan tradisi, juga mengandung nilai historis. Adapun untuk nilai ekonomi terdiri dari semua makanan yang dijual oleh beberapa pedagang terkecuali nasi jangkrik karena dibagikan secara cuma-cuma. Nasi jangkrik dan ketupat mengandung nilai keagamaan disebabkan karena pelaksanaannya yang ada hanya di bulan hijriah dalam kalender Islam. Adanya nilai-nilai religi

---

<sup>49</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 Ibrahimiy Genteng, 2020), 5.

ini, maka makanan tersebut berkembang menjadi dasar yang membentuk adat dan kebiasaan masyarakat.<sup>50</sup>

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur menggunakan evaluasi. Sesuai dengan Indikator hasil belajar menurut Moore terdapat tiga ranah, yaitu: aspek kognitif yang terdiri dari pengetahuan dan pemahaman siswa serta dari penilaian secara tertulis, aspek afektif meliputi sikap penerimaan materi oleh peserta didik, dan aspek psikomotorik diantaranya *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.<sup>51</sup> Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, evaluasi yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media Bingo berbasis *local wisdom* kelas III di MI NU Bahrul Ulum meliputi aspek kognitif dengan pengerjaan soal essay 5 butir soal. Peserta didik mendapatkan hasil yang memuaskan dengan perolehan nilai rata-rata peserta didik 82, nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 70 sesuai dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.

Adapun aspek afektif merupakan sesuatu yang berhubungan dengan sikap, apresiasi, antusiasme, motivasi yang berkaitan dengan emosional.<sup>52</sup> Penilaian afektif yang dilakukan terhadap sikap peserta didik kelas III selama pembelajaran berlangsung ditunjukkan dengan kemauan peserta didik untuk merespon saat guru menjelaskan materi sehingga ada hubungan timbal balik antar kedua belah pihak, kemauan peserta didik untuk menanggapi tugas dari guru seperti kenyataan di lapangan peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran di kelas diantaranya pada saat menggunakan media Bingo, dan sikap percaya diri peserta didik saat menyampaikan jawaban dari kartu soal Bingo.

---

<sup>50</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), 5.

<sup>51</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>

<sup>52</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: IAIN Kudus, 2019), 44.

Keberhasilan peserta didik dalam aspek psikomotorik dapat dipengaruhi pada penguasaan pengetahuan dan sikap yang positif.<sup>53</sup> Sesuai dengan pengamatan di lapangan bahwa aspek psikomotorik ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan jawaban dari kartu soal Bingo berupa pembuatan kalimat dan bercerita berdasarkan kosakata baru secara lisan dengan penuh percaya diri di depan kelas.

### **3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Media Bingo Berbasis Local Wisdom Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus**

Dalam proses pembelajaran, pasti menemukan faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Faktor tersebut terdiri dari 2, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung pembelajaran merupakan faktor yang mendukung untuk mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat adalah sesuatu yang mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Faktor ini bisa berasal dari guru, peserta didik ataupun lingkungan.<sup>54</sup> Jika ditelisik pada proses pembelajaran menggunakan media bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, pastinya ada faktor yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Menurut Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa faktor pendukung terletak pada minat, antusias dan partisipasi aktif peserta didik.<sup>55</sup> Minat peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain minat, intelegensi (IQ), perhatian, motivasi

---

<sup>53</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: IAIN Kudus, 2019), 50.

<sup>54</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 60.

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Noor Wakhidatun, S.Pd.I selaku guru kelas III di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, dikutip pada tanggal 4 September 2022.

juga termasuk faktor pendukung pembelajaran dari aspek psikologis yang berasal dalam diri peserta didik itu sendiri.<sup>56</sup>

Guru perlu mengkondusifkan kelas dengan menguasai materi dan mendapatkan perhatian khusus dari peserta didik. Selama pembelajaran menggunakan media bingo, kelas dapat kondusif setelah guru membacakan prosedur penggunaan media bingo. Alhasil, peserta didik menggunakan media bingo dengan tertib dan kondusif sehingga pembelajaran berlangsung menjadi menyenangkan. Selain itu, guru mendapatkan perhatian dari peserta didik saat guru sedang menjelaskan lebih luas tentang materi kosakata, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik terdorong menjadi lebih aktif lagi. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari penerapan media bingo, diantaranya dapat memfokuskan perhatian peserta didik, pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, mempertajam ingatan peserta didik, dan mengakrabkan satu sama lain.<sup>57</sup>

Tidak hanya faktor pendukung yang dapat dijumpai dalam proses pembelajaran, ada juga faktor yang menghambat selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor ini dapat disebabkan oleh faktor internal yaitu faktor yang terjadi pada peserta didik itu sendiri, meliputi fisik, intelektual, keadaan, psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, proses pembelajaran, sarana prasarana dan evaluasi pembelajaran.<sup>58</sup> Adapun faktor penghambat yang terjadi di MI NU Bahrul Ulum pada saat pembelajaran kosakata menggunakan media bingo mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III terletak pada faktor internal yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan ceritanya di depan kelas. Peserta didik tersebut harus mendapat bimbingan langsung dari guru agar terbiasa

---

<sup>56</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54.

<sup>57</sup> Febyana Arifani, “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 21.

<sup>58</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/edumaspul.v5i2.1982>

menyampaikan cerita sesuai pengalamannya sendiri. Selain itu, terdapat pula faktor penghambat dari faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah diantaranya gedung sekolah itu sendiri. Gedung MI NU Bahrul Ulum yang terletak di samping jalan raya pantura. Akibatnya setiap proses pembelajaran yang berlangsung terganggu oleh suara bising kendaraan yang melewati jalan tersebut. Sebagai guru yang mengetahui kondisi tersebut, harus bisa mengatasi dengan menyampaikan materi menggunakan suara yang lantang atau menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

