

**PEMANFAATAN MEDIA *BINGO* DENGAN *SCRAMBLE*
UNTUK MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN SISWA
MATERI KALIMAT LENGKAP (SPOK) PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SDN 100980 NAGASARIBU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh
INDRYANI SIREGAR
NIM 2120500229**

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PEMANFAATAN MEDIA *BINGO* DENGAN *SCRAMBLE*
UNTUK MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN SISWA
MATERI KALIMAT LENGKAP (SPOK) PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SDN 100980 NAGASARIBU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh
INDRYANI SIREGAR
NIM 2120500229**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP. 19791205 200801 2 012**

**Anita Angraini Lubis, M. Hum
NIP. 19931020 202012 2 011**

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Skripsi
a.n Indryani Siregar

Padangsidempuan, 8 Mei 2025

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Indryani Siregar yang berjudul ***Pemanfaatan Media Bingo Dengan Scramble Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu***, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara Indryani Siregar dapat menjalani sidang munaqosah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Anita Angraini Lubis, M. Hum
NIP. 19931020 202012 2 01 1

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indryani Siregar

NIM : 2120500229

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : **Pemanfaatan Media *Bingo* Dengan *Scramble* Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu.**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 14 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 8 Mei 2025
Pembuat Pernyataan

Indryani Siregar
NIM. 2120500229

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indryani Siregar

NIM : 2120500229

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "**Pemanfaatan Media Bingo Dengan Scramble Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu**" bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padasidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 8 Mei 2025
Pembuat Pernyataan

Indryani Siregar
NIM. 2120500229



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUSJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Indryani Siregar
NIM : 2120500229
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pemanfaatan Media *Bingo* Dengan *Scramble* Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Ketua

Sekretaris

Dr. Almira Amir, M. Si
NIP. 10730902 200801 2 006

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Diyah Hoiriyah, M. Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

Anita Angraini Lubis, M. Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munakaasyah Prodi PGMI
Tanggal : 8 Mei 2025
Pukul : 08.00 WIB s/d 12.00 WIB
Hasil/Nilai : 82,50/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Judul Skripsi : "Pemanfaatan Media *Bingo* Dengan *Scramble* Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu"

Nama : Indryani Siregar

NIM : 2120500229

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Padangsidempuan, 7 Mei 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Lelya Hilda, M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Indryani Siregar

NIM : 2120500229

Judul : **Pemanfaatan Media *Bingo* dengan *Scramble* untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu**

Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan dengan benar mengenai objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi secara jelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 100980 Nagasaribu kurang efektif sehingga siswa kurang fokus dan antusias dalam belajar. Siswa kesulitan dalam mempolakan, mengkategorikan, mencontohkan dan menjelaskan unsur kalimat lengkap (SPOK). Selain itu, guru kurang memanfaatkan model pembelajaran yang tersedia sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut memicu rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK). Media pembelajaran yang kurang memadai dalam proses pembelajaran di kelas menyebabkan siswa kurang tertarik dan jenuh untuk belajar sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia kurang optimal. Dengan adanya pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble*, diharapkan siswa memahami materi dengan mudah dan mengembangkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan siklus berdaur dengan empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), serta data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pemahaman siswa mengalami perkembangan. Pada prasiklus persentase ketuntasan sebesar 33,33%, siklus I pertemuan I sebesar 50%, siklus I pertemuan II sebesar 66,67%, siklus II pertemuan I sebesar 83,33% dan siklus II pertemuan II sebesar 94,44%. Oleh karena itu, pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat mengembangkan pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu.

Kata Kunci: Media *Bingo*, Model *Scramble*, Pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Name : Indryani Siregar

NIM : 2120500229

Title : ***The Utilization of Bingo Media with Scramble to Develop Students Understanding of Complete Sentence Material (SPOK) in Indonesian Language Learning Class V SDN 100980 Nagasaribu***

Comprehension is the ability to correctly explain known objects and interpret material clearly. Indonesian learning in grade V of SDN 100980 Nagasaribu is less effective so that students are less focused and enthusiastic in learning. Students have difficulty in patterning, categorizing, exemplifying and explaining the elements of complete sentences (SPOK). In addition, teachers do not make enough use of the available learning models so that students do not understand the material presented. This condition triggers a low understanding of students in the Indonesian subject of complete sentence material (SPOK). Inadequate learning media in the learning process in the classroom causes students to be less interested and saturated to learn so that Indonesian learning is less than optimal. With the use of bingo media with scrambles, it is hoped that students will understand the material easily and develop student understanding. This study aims to determine the development of students' understanding of complete sentence material (SPOK) in Indonesian learning. This study uses Classroom Action Research with a cyclical cycle with four stages, namely planning, acting, observing, and reflecting, and data is collected through observation sheets and tests. The results of the study showed that the average result of student comprehension developed or increased. In the pre-cycle, the percentage of completeness was 33.33%, the first cycle of meeting I was 50%, the first cycle of meeting II was 66.67%, the second cycle of meeting I was 83.33% and the second cycle of meeting II was 94.44%. Therefore, the use of bingo media with scramble can develop students' understanding of complete sentence material (SPOK) in Indonesian learning Class V SDN 100980 Nagasaribu.

Keywords: *Bingo Media, Scramble Model, Indonesian Learning*

تجريدي

الاسم : إندرياني سيرينغار

رقم : ٢١٢٠٥٠٠٢٢

العنوان : استخدام وسائط/البنغو مع التدفع لتطوير فهم الطلاب لمواد الجملة الكاملة (SPOK) في فئة تعلم اللغة الإندونيسية الخامس SDN ١٠٠٩٨٠ ناغاساريبو

الفهم هو القدرة على شرح الأشياء المعروفة بشكل صحيح وتفسير المواد بوضوح. التعلم الإندونيسي في الصف الخامس SDN ١٠٠٩٨٠ ناغاساريبو. أقل فعالية بحيث يكون الطلاب أقل تركيزاً وحامساً في التعلم. يواجه الطلاب صعوبة في نمذجة وتصنيف وتمثيل وشرح عناصر الجمل الكاملة (SPOK) بالإضافة إلى ذلك ، لا يستفيد المعلمون بشكل كافٍ من نماذج التعلم المتاحة حتى لا يفهم الطلاب المواد المقدمة. يؤدي هذا الشرط إلى انخفاض فهم الطلاب في الموضوع الإندونيسي لمواد الجملة الكاملة (SPOK) يؤدي عدم كفاية وسائط التعلم في عملية التعلم في الفصل الدراسي إلى أن يكون الطلاب أقل اهتماماً وتشجيعاً للتعلم بحيث يكون التعلم الإندونيسي أقل من الأمثل. باستخدام وسائط/البنغو مع التدفع ، من المأمول أن يفهم الطلاب المادة بسهولة ويطورون فهم الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تطور فهم الطلاب لمواد الجملة الكاملة (SPOK) في التعلم الإندونيسي. تستخدم هذه الدراسة البحث الإجرائي في الفصل الدراسي بدورة دورية من أربع مراحل وهي التخطيط والتمثيل والمراقبة والتفكير ، ويتم جمع البيانات من خلال أوراق الملاحظة والاختبارات. أظهرت نتائج الدراسة أن متوسط نتيجة فهم الطالب تطور أو يزداد. وفي الدورة التمهيدية كانت النسبة المئوية للاكتمال ٣٣,٣٣٪، والدورة الأولى من الاجتماع الأول 50٪، والدورة الأولى من الاجتماع الثاني ٦٦,٦٧٪، والدورة الثانية من الاجتماع الأول ٨٣,٣٣٪، والدورة الثانية من الاجتماع الثاني ٩٤,٤٤٪. لذلك ، يمكن أن يؤدي استخدام وسائط/البنغو مع التدفع إلى تطوير فهم الطلاب لمواد الجملة الكاملة (SPOK) في التعلم الإندونيسي الفئة الخامسة SDN ١٠٠٩٨٠ ناغاساريبو.

الكلمات الدالة: وسائط البنغو ، نموذج التدفع ، التعلم الإندونيسي

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah SWT. atas nikmat, hidayah, dan rahmat-Nya kita masih diberikan kesempatan dan kesehatan, khususnya dalam penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pemanfaatan Media *Bingo* Dengan *Scramble* Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu”. Sholawat dan salam kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai suri teladan bagi seluruh manusia, panutan dalam menjalankan syariat agama islam bagi seluruh manusia, sumber inspirasi, seorang motivator dalam berbagai aspek kehidupan.

Penulis sadar dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan masih adanya bagian yang belum terselesaikan tanpa bantuan dan arahan pembimbing, serta dukungan dari berbagai pihak sehingga tulisan dan penyusunan ini selesai. Penulis menyampaikan banyak terima kasih yang tulus, teristimewa kepada orang tua saya tersayang atas pengorbanan dan doa yang selalu mengiringi langkah saya dalam menyusuri kehidupan dan meniti masa depan, dan tidak dapat dibayar dengan harta, tahta ataupun jabatan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan dan haturkan kepada:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M. Pd pembimbing I dan Ibu Anita Angraini Lubis, M.Hum pembimbing II yang telah bersedia dan meluangkan waktu serta pikirannya untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran kepada penulis mulai dari bimbingan proposal sampai tahap skripsi yang dapat diselesaikan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Prof. Dr. Erawadi, M. Ag Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anhar, MA Wakil Rektor II, dan Bapak Ikhwanuddin Harahap, M. Ag Wakil Rektor III yang telah memfasilitasi dan menyediakan selama perkuliahan sampai tahap akhir.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd, Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Dr. Mariam Nasution, M. Pd, Penaset Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
6. Bapak Yusri Fahmi, S. Ag., M. Hum, Kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, khususnya Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing, meringankan waktu, dan membagikan ilmu selama penulis dalam studi.
8. Bapak Lahuddin Siregar, S. Pd Kepala SDN 100980 Nagasaribu dan guru, khususnya kepada Ibu Samintaito, S. Pd Wali kelas V SDN 100980 Nagasaribu.
9. Terima kasih sebesar-besarnya kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan sampai detik ini.

10. Terima kasih sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua saya yang telah mendoakan dan meridhoi langkah saya sampai saat ini yaitu ayah saya tercinta “Dalhot Siregar” dan mama saya tersayang “Asrina Wati Harahap” dengan ribuan doa dan perjuangan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan penelitian ini.
11. Terima kasih sebesar-besarnya kepada kakak saya Nurhanifah Siregar, S.E dan Nelva Suryani Siregar, S. H.
12. Terima kasih sehangat-hangatnya kepada adik saya Fuzi Rahmayani Siregar, Fahri Natoras Siregar, Anggian Natoras Siregar, Adian Natoras Siregar, dan Adekyani Siregar.
13. Terima kasih kepada seluruh teman sejawat Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Diharapkan pembaca dapat memakluminya dan peneliti berharap hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, 8 Mei 2025
Penulis

Indryani Siregar
NIM. 2120500229

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI SKRIPSI

BERITA ACARA MUNAQASYAH

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah.....	5
E. Perumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Indikator Tindakan.....	8
I. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teori	10
1. Media Pembelajaran <i>Bingo</i>	10
2. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	15
3. Pemahaman	20

4. Kalimat Lengkap (SPOK).....	22
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	24
B. Penelitian Terdahulu	27
C. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis dan Metode Penelitian	32
C. Latar dan Subjek Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian Data.....	33
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.....	34
F. Teknik Analisis Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Analisis Data Prasiklus	41
B. Pelaksanaan Siklus I	43
C. Pelaksanaan Siklus II.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	72
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi	21
Tabel 3.1 Kriteria Persentase Lembar Observasi	40
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Prasiklus	42
Tabel 4.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan I	46
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I	48
Tabel 4.4 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan II	52
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II	54
Tabel 4.6 Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa Siklus I	55
Tabel 4.7 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan I	59
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I	61
Tabel 4.9 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan II ...	64
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II	66
Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa Siklus II	67
Tabel 4.12 Hasil Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Peneliti.....	30
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kurt Lewin.....	35
Gambar 4.1 Hasil Pemahaman Siswa Pra Siklus	43
Gambar 4.2 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan I.....	47
Gambar 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I	48
Gambar 4.4 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan II	53
Gambar 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II	54
Gambar 4.6 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I.....	56
Gambar 4.7 Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan I	60
Gambar 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I	61
Gambar 4.9 Hasil Pamahaman Siswa Siklus II Pertemuan II.....	66
Gambar 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II .	66
Gambar 4.11 Hasil Pemahaman Siswa Siklus II.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Validasi	77
Lampiran 2 Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 3 Lembar Validasi Observasi	80
Lampiran 4 Lembar Validasi Soal	82
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	84
Lampiran 6 Lembar Obsevasi Guru	100
Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa	108
Lampiran 8 Soal Pilihan Berganda	112
Lampiran 9 Kunci Jawaban.....	117
Lampiran 10 Analisis Data Tes Siswa	118
Lampiran 11 Surat Izin Riset	123
Lampiran 12 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	124
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter, peningkatan pengetahuan serta perkembangan kemampuan individu. Sedangkan, pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.¹ Pendidikan dasar memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara serta pengantar dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah ataupun madrasah. Bahasa Indonesia memikul peran sentral dalam pengembangan komunikasi dan pemahaman budaya bangsa.

Pendidikan memiliki komponen, salah satunya kurikulum, kurikulum merupakan pedoman dalam pendidikan. Kurikulum memiliki landasan yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan untuk pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua sebagai kegiatan pembelajaran.²

¹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 6

² Zainul Bahri, *Problem Tauhid Dalam Perspektif Konstitusi* (Jakarta: Geupedia, 2020), hlm. 102

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menata bahasa sesuai dengan keterampilan berbahasa yang telah ditentukan. Keterampilan berbahasa mencakup menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian penting dalam pembentukan literasi dan kemampuan komunikasi yang efektif. Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih dianggap kurang berperan disebabkan beberapa faktor seperti model pembelajaran yang kurang tepat dan penggunaan media yang kurang dimanfaatkan.

Pemahaman kalimat lengkap adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, praktiknya guru sering menghadapi berbagai tantangan dalam menjelaskan dan memastikan pemahaman kalimat lengkap (SPOK) yang memadai bagi siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat lengkap (SPOK), mengidentifikasi kalimat lengkap dalam teks dan penggunaan kalimat lengkap. Kalimat lengkap sebagai tatanan bahasa yang harus digunakan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, guru harus mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan baik dan benar sehingga siswa mampu menggunakan kalimat lengkap (SPOK) sesuai kaidah berbahasa.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tersedia dengan menggunakan media untuk menarik perhatian siswa. Seorang guru harus mampu memilih metode, model, media, pendekatan dan strategi yang cocok untuk materi yang diajarkan³.

³ Dian Nurkhusufisyamsi, "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Materi K3 Kelas X SMAN 10 Pandeglang", *dalam Jurnal Inovasi Pendidik dan Kependidikan* Volume 2, No. 2 (2022), hlm. 146-153

Salah satu model yang dimanfaatkan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat lengkap (SPOK) ialah *scramble*. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menyusun jawaban diacak secara menyenangkan dengan melibatkan semua siswa berperan aktif. *Scramble* menjadi alternatif guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran *scramble* tentunya disandingkan dengan media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman siswa, salah satunya media *bingo*. Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, keberadaan media mempengaruhi kualitas proses dan hasil pembelajaran. Media *bingo* ialah media dengan interaksi dua arah berbentuk persegi kecil dari kertas karton. Media *bingo* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat lengkap (SPOK).

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wali kelas V SDN 100980 Nagasaribu yaitu Ibu Samintaito Harahap, S.Pd bahwa Beliau sudah menerapkan beberapa model pembelajaran. Namun, model pembelajaran yang digunakan belum mengembangkan pemahaman siswa. Selanjutnya, hasil observasi yang peneliti laksanakan di SDN 100980 Nagasaribu pada tanggal 2 September 2024 terhadap siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menemukan siswa lebih banyak menggunakan bahasa Batak pada saat proses pembelajaran dan penyusunan kalimat yang kurang tepat pada teks dialog. Selain itu, sebagian siswa yang kurang merespon pembelajaran dan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan informasi dan obsevasi di atas, ditemukan permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK) yaitu (1) pemanfaatan model pembelajaran yang kurang sesuai oleh guru, (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran, (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kalimat (SPOK). Untuk itu, perlu adanya kajian terhadap permasalahan yang ada. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah *scramble* yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan jawaban terhadap suatu pertanyaan dengan menyusun huruf-huruf, kata maupun kalimat secara acak sehingga membentuk jawaban yang benar dan tepat.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul **“PEMANFAATAN MEDIA BINGO DENGAN SCRAMBLE UNTUK MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI KALIMAT LENGKAP (SPOK) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 100980 NAGASARIBU”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Tingkat pemahaman siswa masih rendah, dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Kurangnya pemanfaatan guru terhadap media pembelajaran yang bervariasi dengan model pembelajaran yang ada di lingkungan pendidikan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah terhadap penelitian ini berdasarkan tingkat pemahaman siswa di kelas V SDN 100980 Nagasaribu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan tindakan melalui pemanfaatan media *bingo* berbantu *scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan mengembangkan pemahaman siswa pada materi kalimat lengkap (SPOK) di kelas V SDN 100980 Nagasaribu.

D. Batasan Istilah

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah faedah atau guna (KBBI), pemanfaatan merupakan suatu cara atau proses dalam memanfaatkan sebuah objek. Pemanfaatan berarti pemakaian hal-hal yang berguna secara langsung maupun tidak langsung agar bermanfaat. Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah proses penggunaan objek untuk mendapatkan manfaatnya terhadap pengguna.

2. Media *Bingo*

Media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara.⁴ Media *bingo* ialah sebuah alat perantara yang terbuat dari kertas karton yang bertuliskan kata-kata di setiap persegi kecilnya. Selain kata-kata, media *bingo* juga menyematkan beberapa gambar di dalam kotak. Media *bingo* dimanfaatkan untuk menciptakan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran.

⁴ Hanifah Nur Nasution, Ernawati, dan Thofik Hidayat, *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan Ispring Suite 8* (Pekalongan: NEM, 2023), hlm. 38

3. *Scramble*

Model pembelajaran adalah format konseptual yang menjadi pondasi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran.⁵ Model pembelajaran bungkusan dari penerapan pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran. *Scramble*, model yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.⁶

4. Pemahaman

Pemahaman bagian dari pengetahuan (Taksonomi Bloom), pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan dengan benar mengenai objek yang diketahui. Pemahaman adalah proses memahami untuk menginterpretasikan materi yang diketahui secara jelas berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.

5. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang diajarkan di pendidikan formal untuk membina tata bahasa siswa agar memiliki keterampilan berbahasa. Bahasa Indonesia menjadi wadah komunikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegunaan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk belajar bagaimana cara berbahasa. Pembelajaran ini dianggap membosankan, bahkan di jauhi walaupun jam pembelajarannya tidak lama.⁷

⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 175

⁶ Kurnia Rahayu, *TPS-TEGA Penerapan untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris* (Pekalongan: NEM, 2021), hlm. 13

⁷ Asriana Harahap dan Nurul Khafifah Harahap, "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia", *dalam Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 3, No. 2 (2023), hlm. 207-217

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti pada latar belakang masalah dapat dirumuskan, yaitu apakah pemanfaatan media *bingo* berbantu *scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK) dapat mengembangkan pemahaman siswa di kelas V SDN 100980 Nagasaribu?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK) dengan memanfaatkan media *bingo* berbantu *scramble*.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini sebagai berikut:

- b. Menambah wawasan keilmuan tentang model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap.
- c. Memperluas khazanah mengenai media *bingo* dalam mengembangkan pemahaman kalimat lengkap pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Mempermudah siswa untuk merumuskan masalah dan solusinya.
Meningkatkan kepercayaan diri siswa, pemahaman dan keaktifan siswa.

b. Bagi guru

Guru memanfaatkan media *bingo* sebagai sarana mempermudah dalam menyampaikan materi kalimat lengkap (SPOK) kepada siswa dan memanfaatkan *scramble* untuk mempermudah interaksi dengan siswa.

c. Bagi sekolah

Sekolah memanfaatkan media *bingo* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman siswa dan memanfaatkan *scramble* sebagai model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai kajian keilmuan dan diharapkan menjadi referensi peneliti berikutnya. Penelitian ini guna memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

e. Bagi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian ini dijadikan sebagai bahan kajian dan referensi pada mata kuliah program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, seperti mata kuliah teknologi dan media pembelajaran, mata kuliah evaluasi pembelajaran, mata kuliah praktik pembuatan media pembelajaran, dan mata kuliah strategi pembelajaran.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah mengembangkan pemahaman kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan model pembelajaran *scramble* menggunakan media *bingo* dilihat dari KKM yaitu 70 dan persentase ketuntasan belajar 70%.

I. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan

BAB II Landasan Teori meliputi kerangka teori, penelitian terdahulu, dan hipotesis tindakan.

BAB III Metodologi Penelitian mencakup lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, instrumen penelitian data, langkah-langkah prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian terdiri atas analisis data prasiklus, pelaksanaan siklus I dan siklus II, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V Penutup meliputi kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran *Bingo*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (singular *medium*) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, merujuk pada sesuatu yang menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.¹ Media adalah alat komunikasi yang menyampaikan pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Media dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol, peralatan produksi dan distribusi. Media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dalam proses pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Pembelajaran dalam bahasa Yunani disebut *instructus* artinya penyampaian pikiran.³ Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik serta lingkungan disekitarnya. Pembelajaran merupakan

¹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hlm. 5

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Pustaka Media, 2011), hlm. 243

³ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (Jakarta: CV. Pustaka Media, 2019), hlm. 88

perpaduan antara mengajar oleh guru dan belajar bagi peserta didik. Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh sebuah perubahan perilaku secara menyeluruh. Pembelajaran pada dasarnya sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli, antara lain:

- 1) Menurut Wibawanto, media pembelajaran merupakan sumber belajar dapat diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 2) Menurut Hamka, media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
- 3) Menurut Tafonao, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber pembelajaran kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar.

⁴ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), hlm. 13-14

b. *Bingo*

Bingo adalah permainan berupa media kartu yang berisi poin-poin materi pembelajaran yang mempunyai aturan tertentu dan disusun secara vertikal, horizontal atau diagonal.⁵Media *bingo* dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam mengaplikasikan dan membiasakan diri berbahasa Indonesia pada saat pembelajaran berlangsung. Media *bingo* diaplikasikan secara berkelompok untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya atau teman sekelas. Media *bingo* sangat menarik dan praktis, khususnya dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang kalimat lengkap (SPOK).

1) Prosedur Pembuatan Media *Bingo*

Prosedur pembuatan media *bingo*, tentunya membutuhkan bahan dan alat tertentu. Bahan yang dibutuhkan ialah kardus, kertas HVS berwarna, kertas manila, lem *double tip*, dan plastik sampul. Alat yang digunakan ialah pensil, penggaris, penghapus, gunting, *stapler*, *staples*, dan spidol. Berikut tahapan pembuatan media *bingo*:

- a) Ambil kardus dan kertas HVS berwarna, kemudian bentuk persegi panjang menggunakan pensil dan penggaris. Ukuran panjang 10 cm dan lebar 4 cm. Lalu plastik sampul dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 6 cm.

⁵ Andhika Chandra Kias Chahyadi, Budiaman, dan Saipiatuddin, “Media Pembelajaran Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP 97 Jakarta”, dalam *Jurnal Global Ilmiah*, Volume 1, No. 9 (2024), hlm. 489-495

- b) Guntinglah kardus, kertas HVS berwarna dan plastik sampul sesuai ukuran yang ditentukan. Kemudian, hapus sisi kertas yang terkena pensil menggunakan penghapus.
- c) Satukan ketiga bahan yang telah digunting dengan posisi kardus di bawah, kertas HVS berwarna di tengah, dan plastik sampul di atas. Lipat sisa ukuran plastik sampul ke belakang, kemudian jepit menggunakan *stapler* dan *staples*.
- d) Setelah dijepit, terbentuklah kartu *bingo* dan jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tulislah materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan spidol pada kartu *bingo*.
- e) Tempel kartu *bingo* menggunakan lem *double tip* pada kertas manila dan susun secara rapi. Selanjutnya, sediakan kotak kecil dan tempel di tengah media *bingo*. Media *bingo* siap diaplikasikan.

2) Prosedur Penggunaan Media *Bingo*

Tata cara penggunaan media bingo sebagai berikut:

- a) Sediakan kartu *bingo* dan jumlah kartu disesuaikan dengan jumlah siswa dan tingkat kesulitan materi pembelajaran.
- b) Tulislah kata pada kartu *bingo* sesuai materi pembelajaran yaitu kalimat lengkap. Kalimat lengkap terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan.
- c) Tulislah beberapa kalimat lengkap pada kertas sesuai dengan kata yang tersedia di kartu *bingo*, lalu masukkan ke dalam kotak kecil di tengah *bingo*.

- d) Susunlah kartu *bingo* secara acak agar siswa menyusunnya sesuai dengan kalimat lengkap yang tertera dalam kertas.
 - e) Siswa mengambil kertas dari kotak kecil dan menyusun kartu *bingo* sesuai kalimat lengkap yang tertera dengan waktu tertentu.
 - f) Jika siswa selesai menyusun kartu *bingo* menjadi kalimat lengkap, siswa memberikan aba-aba siap dengan mengatakan BINGO.
 - g) Selanjutnya guru memeriksa jawaban siswa apakah benar atau salah.
- 3) Kelebihan dan Kekurangan Media *Bingo*
- a) Kelebihan dari media *bingo*, antara lain:
 - (1) Media *bingo* sangat menarik dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
 - (2) Pembelajaran lebih aktif karena siswa terlibat dalam proses belajar dengan menyusun kartu *bingo*.
 - (3) Mengasah pemahaman siswa lebih berpikir kritis terkait materi pembelajaran.
 - (4) Pembelajaran lebih menyenangkan sehingga meminimalisir kejenuhan siswa dan siswa lebih semangat belajar.⁶
 - (5) Membangun interaksi antara sesama siswa.
 - b) Kekurangan dari media *bingo*, antara lain:
 - (1) Tidak semua materi pembelajaran cocok dengan media *bingo*.
 - (2) Menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif.

⁶ Muhammad Yusuf Abdullah, Widya Hastuti, dan Karmila A., "Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas", *dalam Jurnal Pena*, Volume 2, No. 1 (2022), hlm.296- 307

2. Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari kata model dan pembelajaran. Model secara bahasa adalah pola atau acuan dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pada dasarnya adalah sebuah rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realitas yang sifatnya lebih praktis. Model berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah dalam berkomunikasi dan sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil keputusan, serta sebagai petunjuk perencanaan untuk suatu pengelolaan kegiatan.

Sanjaya menyebutkan bahwa model yang baik adalah model yang dapat membantu para penggunaan untuk lebih mengerti dan memahami suatu proses mulai dari mendasar hingga kepada menyeluruh.⁷ Model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realita, yang sifatnya lebih praktis. Model menjelaskan beberapa aspek perilaku dan interaksi manusia dan mengintegrasikan seluruh pengetahuan observasi, serta sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan.

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.⁸ Segala bentuk kegiatan atau aktivitas yang menghasilkan pengetahuan dan peningkatan keterampilan

⁷ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 74

⁸ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm. 6

disebut pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan dengan siapa saja, kapan dan dimana saja, namun konteksnya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut beberapa ahli, pengertian model pembelajaran, antara lain:

- 1) Menurut Joice dan Weil, model pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk menyesuaikan pembelajaran di kelas atau dalam situasi pembelajaran lain.
- 2) Menurut Lubis, model pembelajaran merupakan cara yang dipilih secara alternatif berdasarkan dari sesuatu pola yang ditetapkan dalam serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran guna untuk meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa.⁹
- 3) Menurut Arends, model pembelajaran adalah kerangka kerja yang teoritis, berorientasi terhadap tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan sistem pengelolaannya.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran dengan sistematis dan terstruktur guna untuk meningkatkan mutu kualitas pembelajaran serta memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut.

⁹ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, hlm. 64

¹⁰ Fauzan dan Maulana Arafat Lubis, *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 138

b. *Scramble*

Kata '*Scramble*' dalam bahasa Inggris, berarti berebut atau berlomba. Soeparno menjelaskan bahwa *scramble* adalah salah satu permainan bahasa. Komalsari juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan menyusun huruf-huruf yang telah diacak sehingga menjadi jawaban yang utuh. Model pembelajaran *scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk lebih aktif.¹¹

Aktif yang dimaksud tidak hanya mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran, melainkan untuk aktif memberdayakan kreativitas berpikir secara cermat dan tanggap melalui kegiatan penyelesaian soal latihan yang dikerjakan secara berkelompok. Soal latihan dalam pembelajaran berupa kata-kata kunci yang terdapat dalam materi, untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir maka kata-kata kunci yang ditemukan diolah dengan teknik permainan bahasa sehingga siswa akan berebut dalam menemukan penyelesaian.

Teknik permainan bahasa merujuk pada kegiatan menyusun kata-kata kunci menjadi kata-kata kunci yang memiliki makna dan sebelumnya hurufnya diacak. Model pembelajaran *scramble* dibagi menjadi empat macam yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, *scramble* paragraf, dan

¹¹ Muhsyanur, *Pemodelan dalam Pembelajaran* (Bandung: Forsiladi, 2020), hlm. 149

scramble wacana.¹² Keempat jenis *scramble* ini jawabannya telah diacak sehingga disusun menjadi kata, kalimat dan wacana bermakna.

Model pembelajaran *scramble* menekankan siswa untuk saling bekerja sama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dan mengembangkan pengetahuan siswa dengan cara belajar sambil bermain. Tujuan model tersebut yaitu pendalaman materi, penggalian materi, dan sebagai selingan. Model *scramble* dapat dijadikan acuan guru dalam mengajar di ruang kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah suatu teknik pembelajaran mencari jawaban yang diacak dari sebuah soal atau pertanyaan mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkat kelas. Model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena siswa diajak bermain sambil belajar.

1) Manfaat Model Pembelajaran *Scramble*

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b) Materi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Tujuan Model Pembelajaran *Scramble*

- a) Pendalaman materi dan menggali materi.
- b) Melatih memecahkan masalah dan mengembangkan sikap toleransi pada saat kerjasama kelompok.

¹² Reni Fitriasaki dan Tiara Anggia Dewi, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 2 Pekalongan”, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Volume 6, No. 2 (2020), hlm. 138-145

3) Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

- a) Guru menyajikan materi yang sesuai dengan topik pembelajaran.
- b) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- c) Guru membagikan lembar kerja dan lembar jawaban yang diacak susunannya.
- d) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- e) Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- f) Guru memeriksa waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- g) Jika waktu sudah habis, siswa wajib mengumpulkan kartu jawaban kepada guru (siap atau tidak siap).
- h) Guru melakukan penilaian dan evaluasi.¹³

4) Kelebihan dan Kekurangan *Scramble*

- a) Kelebihan *Scramble*
 - (1) Siswa sangat terbantu dalam mencari jawaban.
 - (2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut.
 - (3) Kegiatan pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan sesama siswa.
 - (4) Adanya pembelajaran sikap kreatif dan disiplin.
 - (5) Pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif.
 - (6) Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

¹³ Lutfi Amalia Apriliyani, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Proprofs Game* Terhadap Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Karangsono 3", *Skripsi*, (Semarang: Universitas Islam Sultan Agung, 2023), hlm. 14

b) Kekurangan *Scramble*

- (1) Tidak semua materi pelajaran cocok dengan model *scramble*.
- (2) Besar kemungkinan siswa mencontek jawaban temannya.
- (3) Siswa hanya menerima bahan mentah.¹⁴

3. Pemahaman

Pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan dengan benar mengenai objek yang diketahui. Pemahaman adalah proses memahami untuk menginterpretasikan materi yang diketahui secara jelas berdasarkan pengetahuan yang diperoleh. Pemahaman dalam teori belajar termasuk ranah kognitif. Teori belajar merupakan cara yang dilakukan oleh siswa serta guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Salah satu tokoh yang mengemukakan pandangan tentang teori belajar ialah Taksonomi Bloom.

Ranah kognitif menurut Bloom, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Namun, ranah kognitif dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl menjadi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).¹⁵

¹⁴ Wiwy T. Pulukadang, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2021), hlm. 75

¹⁵ Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 32

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Apikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat <i>blueprint</i>	Membandingkan	Mengatur
Menggambarkan	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengkontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokkan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengkombinasikan
Memberi label	Mengkonstraskan	Mencegah	Menegaskan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanangkan	Membuat dasar pengkonstras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahan	Mengkalkulasikan	Mengkorelasikan	Memisahkan	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkan	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi
Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosikan	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasikan	Merangking	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkorelasi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	Memerinci ke bagian- bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Memberi pertimbangan	Mengembangkan
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasikan	Mendokumentasikan	Membenarkan	Merencanakan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Mendikte
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Merancang

Tabel 2.1 Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi²³

²³ Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI*, hlm. 35

4. Kalimat Lengkap (SPOK)

a. Defenisi Kalimat Lengkap

Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang berwujud lisan maupun tulisan untuk mengungkapkan pikiran yang utuh. Kalimat baik secara lisan maupun tulisan sekurang-kurangnya harus memiliki subjek dan predikat. Kalimat, satuan gramatik yang ditandai dengan kesenyapan awal dan akhir yang menunjukkan kalimat itu sudah selesai (lengkap).²⁴ Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang dapat mengungkapkan pikiran yang utuh atau tuturan yang mengungkapkan suatu informasi secara lengkap.²⁵ Misalnya:

1) Diam!

2) Amin membeli kue di pasar.

Kalimat 1) *Diam!* Jika ditelusuri berdasarkan tulisan bahwa kalimat hanya satu kata, tetapi disebut kalimat karena diakhiri tanda seru (!), sedangkan secara lisan kalimat ini memiliki intonasi ujaran selasai disertai tanda seru (!). Kalimat 2) *Amin membeli kue di pasar.* Kalimat ini termasuk kalimat lengkap yang memiliki pola SPOK, dimana Amin (subjek), membeli (predikat), kue (objek), di pasar (keterangan). Berdasarkan defenisi kalimat dan contoh kalimat di atas, dapat disimpulkan bahwa kalimat lengkap adalah satuan bahasa terkecil yang berwujud lisan maupun tulisan disertai tanda baca untuk mengungkapkann pikiran yang utuh atau informasi lengkap dengan pola SPOK.

²⁴ Jusri Efendi Pohan dan Suprayetno Edy, *Sintaksis Bahasa Indonesia* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021), hlm. 57

²⁵ Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka, *Kalimat* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hlm.15

b. Unsur-Unsur Kalimat Lengkap

1) Subjek

Subjek (S) adalah unsur kalimat yang menjadi pelaku. Subjek dapat berupa kata benda, kelompok kata benda, kata sifat. Posisi subjek pada kalimat biasanya di awal kata kalimat.

Contoh: Aku minum susu di dapur.
S

2) Predikat

Predikat (P) adalah unsur kalimat yang menjelaskan tindakan atau keadaan subjek. Predikat dalam kalimat berupa kata kerja dan posisinya setelah subjek.

Contoh: Ayah memancing ikan ke sungai.
P

3) Objek

Objek (O) adalah unsur kalimat yang melengkapi predikatnya. Objek biasanya berupa kata benda selalu muncul setelah predikat yang berupa kata kerja.

Contoh: Paman memotong rumput di ladang
O

4) Keterangan

Keterangan (K) adalah unsur kalimat yang kehadirannya bersifat tidak wajib. Keterangan terbagi menjadi keterangan waktu, keterangan tempat, dan keterangan keadaan.²⁶

Contoh: Fahri bermain bola di lapangan
K tempat

²⁶ Jusri Efendi Pohan dan Suprayetno Edy, *Sintaksis Bahasa Indonesia* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021), hlm. 81

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dikeluarkan oleh alat ucap manusia. Bahasa sendiri digunakan sebagai alat komunikasi baik berupa lisan, tulisan, dan gerakan yang mengandung makna dan informasi ketika dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa memiliki fungsi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional pada siswa. Pengembangan bahasa pada siswa memberikan dampak positif dalam kelancaran menerima setiap informasi dan kemajuan teknologi yang ada. Pemahaman berbahasa siswa dipengaruhi oleh tingkat perkembangan pengetahuan dan mental.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Negara Indonesia dan identitas bangsa. Bahasa Indonesia juga memiliki kedudukan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan di sekolah dan perguruan tinggi di tanah air.²⁷ Sehingga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa diperlukan adanya pembelajaran di sekolah. Keterampilan berbahasa yang terbatas (tidak terampil) mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan kepada penerima pesan. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa terkait keterampilan berbahasa Indonesia.

²⁷ Wahyu Kumalasari, "Problematisasi dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *dalam Jurnal Basicedu*, Volume 7, No. 5 (2023), hlm. 2912-2919

Pembelajaran Bahasa Indonesia, hakikatnya mengajarkan siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia di era globalisasi menghadapi berbagai tantangan seperti kurang bangga menggunakan Bahasa Indonesia, derasnya arus bahasa asing. Kedisiplinan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar akan mempertahankan eksistensi Bahasa Indonesia. Kesadaran disiplin menggunakan Bahasa Indonesia, pola pembiasaan menggunakan Bahasa Indonesia diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia adalah jati diri bangsa Indonesia sebagaimana sumpah pemuda 1928 dalam mengakui Bahasa Indonesia.²⁸

b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar karena berfokus pada kemampuan literasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia membina siswa sebagai komunikator, pemikir kritis, dan warga negara Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan pendidikan. Bahasa Indonesia, salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Alasannya, kemampuan berbahasa (Indonesia) merupakan

²⁸ Muhammad Asip, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2020), hlm. 5

kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi.

Karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia sebagai suatu bahasa. Bahasa merupakan sistem yang terdapat berbagai komponen seperti tataran bunyi, kata, kalimat, dan makna. Memahami bahasa Indonesia sebagai sebuah sistem, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang baik dilakukan secara terpadu, bukan secara terpisah-pisah. Selain itu, karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di sekolah dasar. Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi wadah untuk mengasah siswa memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara reseptif maupun secara produktif.²⁹

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang memegang sentral dalam proses pembelajaran di Indonesia, pengembangan komunikasi, dan pemahaman budaya Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai lambang identitas nasional dan alat pemersatu daerah Indonesia³⁰. Pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengembangkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap Bahasa Indonesia dan lingkungannya.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia agar siswa memiliki kemampuan berikut:

²⁹ Winata Lubis, *Bahasa Indonesia* (Jakarta: Universitas Mercu Buana, 2020), hlm. 7

³⁰ Albaburrahim, *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik* (Malang: CV. Madza Media, 2019), hlm. 38

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangsa menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 4) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa.
- 5) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.³¹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti:

1. Penelitian ini dilakukan Khoirotun Qolbiah al-Mutmainah, Hermansyah, dan Marleni (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Roulette Bingo* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV SD yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model

³¹ Yulita Mailida, Rora Rizki Wahdini, dan Mutia Fathia Rahmah, “Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, dalam *Jurnal Social Science Research*, Volume 3, No. 2 (2023), hlm. 5608-5615

ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli media memperoleh skor 97,33% dengan kategori “Sangat layak/valid”, ahli materi yaitu 91,67% dengan kategori “Sangat layak/valid”, sedangkan hasil penilaian oleh guru kelas memperoleh skor 97,34% dengan kategori “Sangat praktis”. Hasil penilaian siswa pada uji coba *one to one* memperoleh skor 79,44% dengan kategori “Praktis”, sedangkan pada uji coba *small group* memperoleh skor 91,50% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil penilaian yang terdiri dari 29 siswa memperoleh skor 88,27% dengan kategori “Sangat Praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan berupa media *Roulette Bingo* dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran.³²

2. Penelitian dilakukan oleh Yusuf Fikri Maulana (2020) dengan judul penelitian “Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri Kiara II”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dimana hasil nilai siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebesar 60,80% pada siklus I dan meningkat menjadi 91,30% pada siklus II, sehingga bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn.³³

³² Khoirotun Qolbiah Al-Mutmainah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Roulette Bingo* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”, *dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, No. 4 (2022), hlm. 352-358

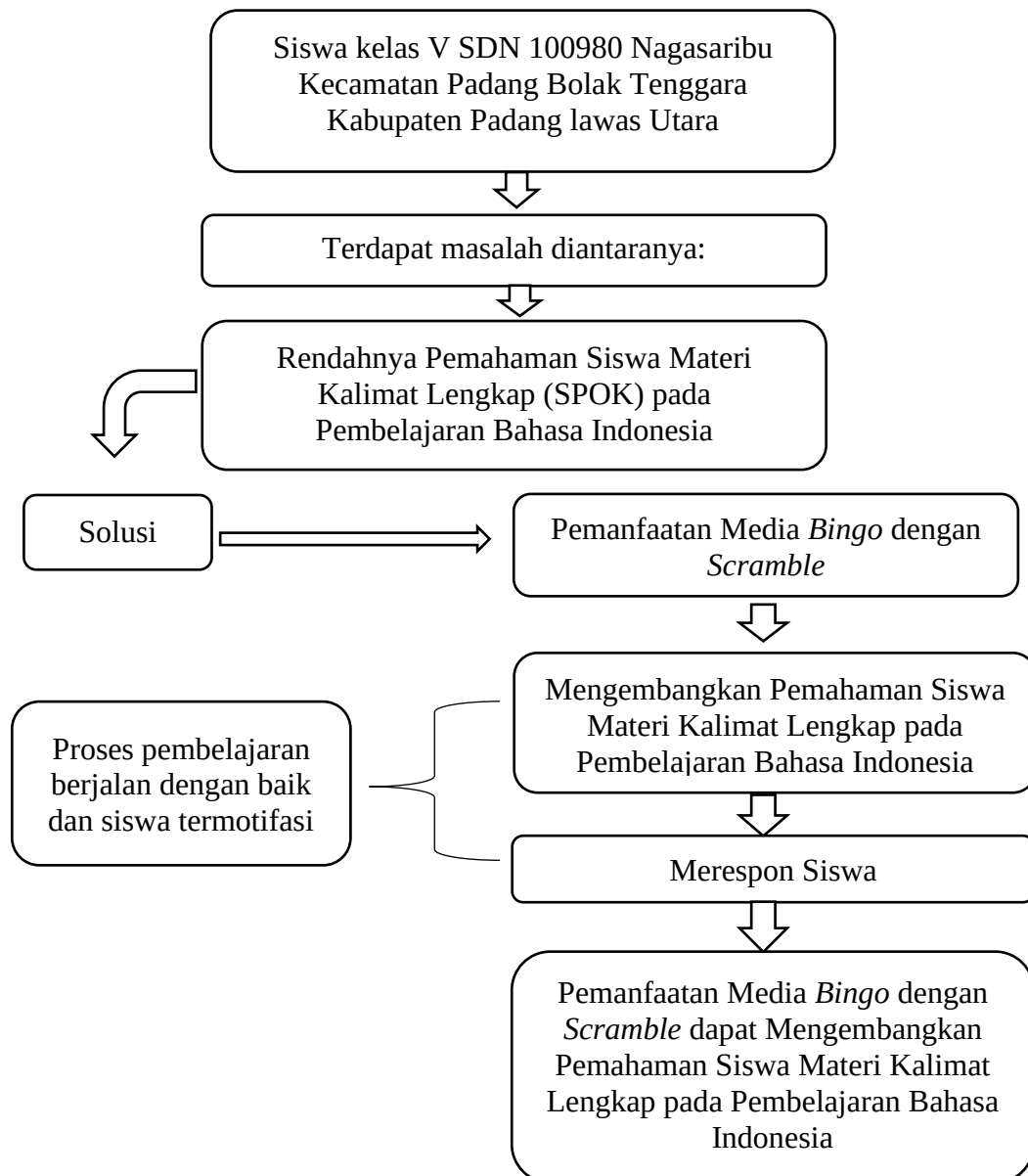
³³ Yusuf Maulana Fikri, “Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri Kiara II”, *dalam Jurnal History*, Volume 3, No. 3 (2020), hlm. 1658-1663

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aini Divania (2024) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD IT Darul Hikmah Pekanbaru”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, subjek dalam penelitian ini adalah kelas II SD IT Darul Hikmah Pekanbaru dengan 19 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Penelitian dilaksanakan dua siklus dengan dua pertemuan di setiap siklusnya. Sebelum dilakukan tindakan, kemampuan kalimat sederhana siswa hanya mencapai 58,2%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I kemampuan menulis kalimat sederhana siswa 69,4% dengan kategori kurang. Adapun pada siklus II kemampuan menulis sederhana siswa 83,55% dengan kategori baik. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD IT Darul Hikmah Pekanbaru.³⁴

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dirangkum di atas menjadi pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian sehingga penelitian dapat menambah dan memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Namun, terdapat perbedaan yang akan memberikan nilai lebih pada penelitian yaitu adanya sesi tanya jawab pertanyaan pada model *scramble*

³⁴ Aini Divania, “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD IT Darul Hikmah Pekanbaru”, *Skripsi*, (Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024), hlm. 1-84

dalam metode demonstrasi jawabannya untuk penyajian materi maupun pemberian soal dan jawaban yang diacak. Selain itu, hal yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus ranah kajian hasil belajar yang diteliti berfokus pada ranah kognitif yaitu pemahaman.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Peneliti

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal guru belum memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan pemahaman materi. Pemahaman materi dapat diukur dengan adanya kemampuan siswa menyusun jawaban dari soal yang diberikan dengan benar serta tepat waktu, sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya, mengenai materi kalimat lengkap.

Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur siswa dikatakan paham apabila dapat menyusun jawaban dari soal yang diberikan dengan benar dan tepat waktu, dapat menjalin kerja sama antara siswa, mampu menjelaskan jawaban atas soal yang diberikan dengan pemahaman sendiri, dan mampu menyelesaikan soal jawaban yang diberikan guru di akhir pembelajaran. Salah satu cara seorang guru untuk mengembangkan pemahaman siswa adalah memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*. Media *bingo* dengan *scramble* menciptakan ruangan kelas yang aktif dimana siswa bekerja sama untuk menyusun jawaban dari soal yang diberikan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah ditetapkan, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* untuk mengembangkan pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 100980 Nagasaribu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatra Utara. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena aksesnya mudah dicapai sehingga penelitian saya dapat berjalan lancar. Dilihat dari pemahaman siswa yang masih kurang, objek penelitian di lokasi ini adalah permasalahan yang dialami siswa sesuai dengan objek penelitian yang saya ambil. Oleh karena itu, peneliti menjadikan ini sebagai objek dan tempat penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 23 November-12 Desember 2024.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru guna untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran di kelas.¹ Pada dasarnya metode tindakan kelas merupakan program yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan

¹ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), hlm.

secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti.² Penelitian ini dikemukakan oleh Kurt Lewin.

Penelitian ini, peneliti berperan menjadi guru yang melaksanakan dan merencanakan pembelajaran sebagai upaya meminimalisir permasalahan yang dihadapi. Setiap siklus menggambarkan kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif berdasarkan jenis dan analisis yang dilakukan yaitu melalui butir soal tes kognitif dan lembar observasi.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini adalah pemanfaatan media *bingo* berbantu model *scramble* untuk pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 100980 Nagasaribu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 18 siswa yaitu 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

D. Instrumen Penelitian Data

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting, sebab tanpa data maka penelitian tidak akan berhasil. Teknik pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses tindakan.³

Penelitian ini menggunakan beberapa pengumpulan data, yaitu:

² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Medan: Citapustaka Media, 2016). hlm. 188

³ Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Arti Bumi Intara, 2019). hlm. 41

1. Observasi

Observasi proses pengumpulan data dengan menggunakan indra mata langsung dalam pengamatannya tanpa ada pertolongan alat lain.⁴ Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti langkah-langkah siswa saat belajar, diskusi, mengerjakan tugas dan lainnya di dalam kelas. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observasi lain yaitu guru kelas.

2. Tes

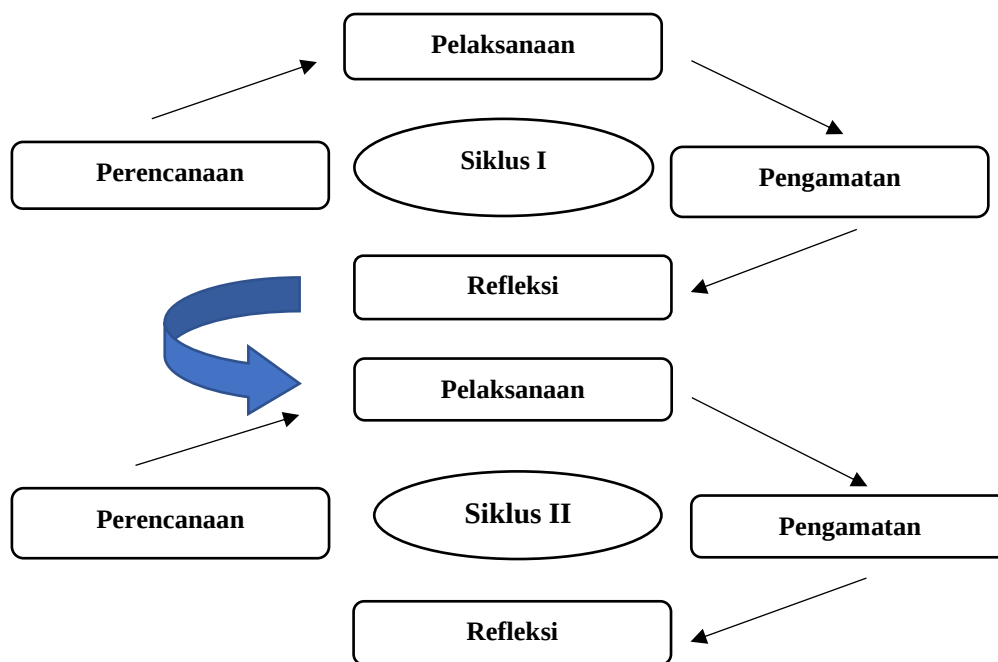
Tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tindakan penguasaan materi pembelajaran. Tes bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Tes yang digunakan penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang dikerjakan siswa dengan memberikan jawaban tertulis. Tes diberikan kepada siswa pada setiap siklus di akhir pembelajaran.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang bersifat siklus dan spiral, semakin lama kegiatan berlangsung semakin meningkatkan perubahan dan pencapaian hasilnya. Penelitian ini terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.⁵ Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan, dimana setiap siklus meliputi dua tahapan.

⁴ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017). hlm.154

⁵ Fery Muhammad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, dan Nashran Azizan, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 18



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kurt Lewin

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian tindakan siklus II diawali revisi perencanaan terlebih dahulu. Siklus I memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* dan siklus II menyempurnakan pelaksanaan siklus I.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Meminta izin kepada kepala sekolah SDN 100980 Nagasaribu untuk melakukan kegiatan observasi guna mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan dan menentukan kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian.
- 2) Melakukan kegiatan observasi guna mengumpulkan data di lapangan untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

- 3) Menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian.
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 lembar untuk 1 kali pertemuan dengan memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.
- 5) Menyediakan materi kalimat lengkap (SPOK) yang bersumber dari buku guru, serta membuat soal dengan jawaban yang diacak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Membuat lembar observasi dan lembar tes setiap pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan menyangkut proses pembelajaran materi kalimat lengkap (SPOK) dengan memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*. Kegiatan yang telah dirancang dalam penerapan mengajar dengan panduan RPP yang telah dibuat sebelumnya, sekaligus peneliti mengamati dengan cara diobservasi untuk mendapatkan informasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dengan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, kemudian mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a belajar.
- c) Memberikan penguatan atau motivasi kepada siswa.
- d) Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.
- e) Memotivasi siswa dengan *ice breaking* dan mengaitkan materi pembelajaran kepada kehidupan sehari-hari.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan pre-tes kepada siswa sebelum diberikan materi.
- b) Guru mengumpulkan hasil pre-tes.
- c) Guru menjelaskan materi. Guru melakukan demonstrasi dengan meminta seluruh siswa membuat beberapa kelompok dengan jumlah 4-5 orang.
- d) Guru membagikan soal dan jawaban yang diacak kepada siswa.
- e) Guru menjelaskan cara menerapkannya.
- f) Siswa harus menyusun jawaban yang benar dan tepat waktu dari soal yang diberikan.
- g) Siswa yang sudah selesai menyusun jawaban harus mengangkat tangan secara bersamaan dan duduk dengan kelompoknya.
- h) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan isi soal dan jawaban di depan teman lainnya.
- i) Bagi yang cepat menyusun jawaban tersebut dapat penghargaan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan dan memberikan waktu bertanya untuk siswa yang kurang paham.
- b) Guru memberikan penguatan
- c) Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Mengamati

Kegiatan mengamati bersamaan dengan dilakukannya pemberian Tindakan ke kelas tersebut oleh peneliti.

- 1) Penelitian mengamati setiap Tindakan siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Pemberian tes kepada siswa berupa soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di kelas terkait kegiatan siswa dan tes pemahaman siswa saat proses pembelajaran. Peneliti dibantu oleh guru kelas untuk melakukan tindakan perbaikan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk melakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II tidak bisa direncanakan sebelum siklus I selesai dilaksanakan. Semua tahapan yang dilaksanakan dengan memperhatikan hasil observasi yang diberikan kepada siswa pada siklus I penelitian bersama guru merencanakan tahapan-tahapan pada siklus ke II. Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut.

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Penelitian mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa pada siklus I.
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok siswa disesuaikan dengan kondisi yang ditemui pada siklus I.
- 3) Peneliti membuat RPP lebih baik lagi dari siklus I untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyesuaiannya kondisi yang ditemui pada siklus I.
- 4) Membuat soal dan jawaban yang diacak lebih varian.

5) Menyediakan lembar observasi dan catatan lapangan pada setiap pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tahap ini untuk pengembangan Tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dalam mengembangkan pemahaman siswa pada materi yang disediakan. Peneliti mendesain pembelajaran dengan pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* yang telah dirancang serta peneliti mengajar dengan panduan RPP yang disusun sebelumnya, dan peneliti mengamati dengan cara mengobservasi untuk mendapatkan informasi.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan tetap diamati aktivitas dan respon siswa, serta mengidentifikasi perbedaan aktivitas dan respon siswa dari siklus I dengan melalui pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan Tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan data yang telah diperoleh yaitu meliputi lembar observasi, kemudian peneliti melakukan refleksi dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung, masalah yang muncul dan berkaitan dengan hal-hal yang dilakukan. Setelah melakukan refleksi kemudian merumuskan perencanaan.

F. Teknik Analisis Penelitian

1. Analisis Data Lembar Observasi Guru dan Siswa

Analisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa memahami materi kalimat lengkap. Hasil observasi dianalisis menggunakan persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Analisis Persentase: } \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut.⁶

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup baik
$\leq 26\%$	Kurang baik

Tabel 3.1 Kriteria Persentase Lembar Observasi

2. Penilaian Rata-Rata Siswa

Adapun yang menetapkan keberhasilan siswa digunakan penilaian berikut ini.

Rumus	Keterangan
$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$	$\bar{X}$ = Nilai Rata-rata
	X = Jumlah Semua Nilai Siswa
	N = Jumlah Siswa

3. Penilaian Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

⁶ Sugeng Lukito Yuwono, *Asiknya Mengajarkan Sains di Ruanganku* (Bandung: Tata Akbar, 2020), hlm. 65

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara pada kelas V dengan jumlah siswa 18 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian di awal dengan memberikan tes (*pretest*) berupa 10 soal pilihan ganda kepada siswa kelas V untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa sebelum memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.

Hasil tes pemahaman siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara menunjukkan hanya 6 siswa yang tuntas dari 18 siswa dengan memperoleh hasil tes pemahaman yang mencapai KKM yaitu 70. Persentase keberhasilan tes pemahaman siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara yang mencapai KKM adalah 33.33% dan jumlah persentase siswa yang tidak mencapai KKM adalah 66.67% sebanyak 12 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara tergolong rendah, maka dilakukan tindakan terhadap pemahaman siswa kelas V.

Penelitian ini bertujuan memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* untuk mengembangkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK). Setelah memeriksa dan memberikan penilaian

terhadap tes awal, maka diketahui adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab soal. Adapun hasil tes awal dapat dilihat pada tabel berikut:

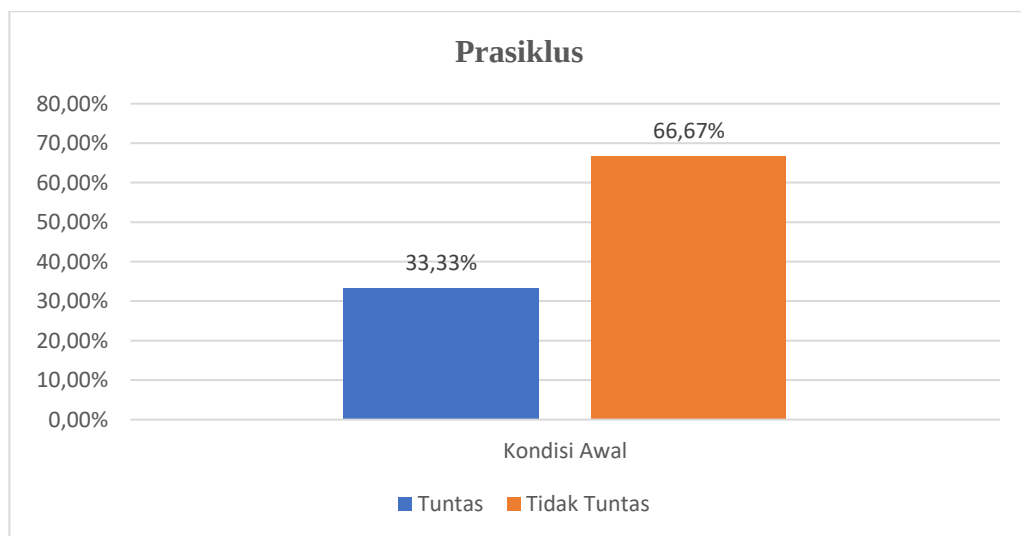
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APS	30	Tidak Tuntas
2	AH	20	Tidak Tuntas
3	AFS	30	Tidak Tuntas
4	ASS	70	Tuntas
5	AZH	70	Tuntas
6	FOS	40	Tidak Tuntas
7	HG	20	Tidak Tuntas
8	IS	50	Tidak Tuntas
9	KS	30	Tidak Tuntas
10	NPS	70	Tuntas
11	NPS	60	Tidak Tuntas
12	OAP	70	Tuntas
13	RMH	40	Tidak Tuntas
14	SS	60	Tidak Tuntas
15	SMS	30	Tidak Tuntas
16	SAP	80	Tuntas
17	WHS	40	Tidak Tuntas
18	YNWS	70	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa		880	Siswa yang tuntas 6 orang dan siswa yang tidak tuntas 12 orang
Nilai Rata-Rata Siswa		48,88	
Jumlah Persentase Ketuntasan		33,33%	

Sejalan dengan tabel di atas, hasil pemahaman siswa pada pra siklus kelas

V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Siswa

yang lulus atau mencapai KKM hanya 6 siswa (33,33%) dan 12 siswa (66,67%) lainnya belum tuntas dengan nilai rata-rata siswa 48,88 maka dapat disimpulkan tingkat pemahaman siswa masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu. Hasil pemahaman siswa pra siklus dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 4.1 Hasil Pemahaman Siswa Prasiklus

B. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari dua pertemuan dan setiap pertemuan menerapkan rancangan tindakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada wali kelas yang bersangkutan. Berikut deskripsi pelaksanaan siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II.

1. Siklus I Pertemuan I

Siklus I pertemuan I terdiri empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 1 lembar satu kali pertemuan dengan mengikuti kurikulum yang diterapkan sekolah yaitu kurikulum 2013.
- 2) Menyediakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kalimat lengkap (SPOK).
- 3) Menyediakan media pembelajaran yaitu media *bingo*.
- 4) Menyediakan lembar observasi dan lembar tes yang akan dibagikan kepada siswa.
- 5) Menetapkan kriteria keberhasilan, pada penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria tuntas minimal dengan nilai 70.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan dilakukan sesuai rencana yang dirancang yaitu memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* terhadap siswa. Peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pembelajaran di bagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru memberikan salam kepada siswa.
- b) Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.
- c) Guru mengecek kehadiran dan kerapian siswa.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- e) Guru memberikan *ice breaking* kepada siswa.

2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan *pre test* kepada siswa sebelum menjelaskan materi pembelajaran.
- b) Guru mengumpulkan hasil *pre test* siswa.
- c) Guru menjelaskan secara rinci tentang kalimat lengkap (SPOK).
- d) Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- e) Guru menunjukkan media *bingo* kepada siswa untuk menganalisis unsur-unsur kalimat lengkap (SPOK).
- f) Guru mengajak siswa mengkaji kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran.
- g) Guru membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang diacak susunannya kepada kelompok.
- h) Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang ditentukan guru.
- i) Siswa yang selesai mengerjakan soal pertanyaan, mengangkat tangan dan mengatakan *BINGO*.
- j) Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis siswa harus berhenti
- k) Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya serta memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya materi yang belum dipahami dan menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) belum dipahami dan menyimpulkan materi pembelajaran.

- c) Guru membagikan soal pilihan ganda (*post test*) kepada setiap siswa.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sungguh-sungguh.
- e) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh wali kelas.

c. Pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan pada saat tindakan yaitu proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* di kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara. Terdapat satu observer dalam penelitian ini yaitu guru kelas V SDN 100980 Nagasaribu untuk mengetahui aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru, apakah sudah memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.

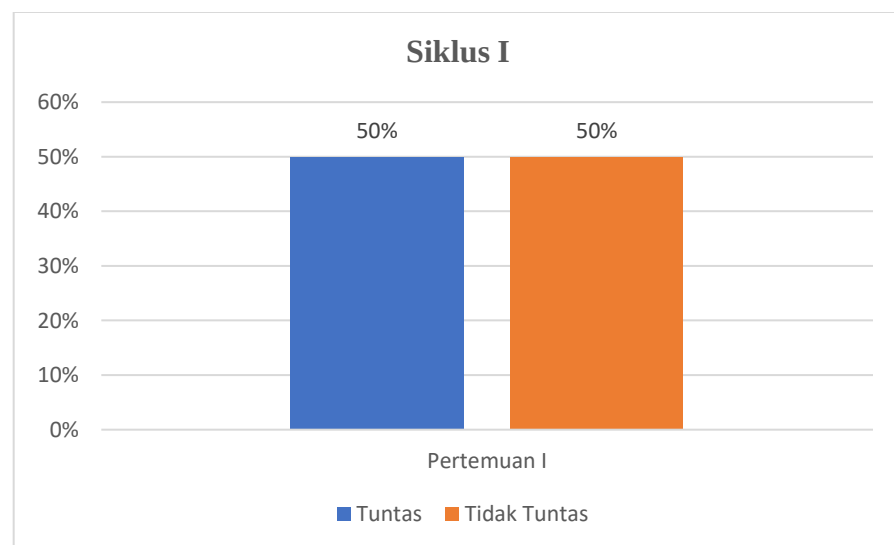
1) Hasil observasi pemahaman siswa pada siklus I pertemuan I

Tabel 4.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APS	50	Tidak Tuntas
2	AH	30	Tidak Tuntas
3	AFS	60	Tidak Tuntas
4	ASS	80	Tuntas
5	AZH	70	Tuntas
6	FOS	50	Tidak Tuntas
7	HG	40	Tidak Tuntas
8	IS	70	Tuntas
9	KS	60	Tidak Tuntas
10	NPS	70	Tuntas

11	NPS	70	Tuntas
12	OAP	70	Tuntas
13	RMH	50	Tidak Tuntas
14	SS	70	Tuntas
15	SMS	40	Tidak Tuntas
16	SAP	80	Tuntas
17	WHS	40	Tidak Tuntas
18	YNWS	80	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa		1080	Siswa yang tuntas 9 orang dan siswa yang tidak tuntas 9 orang
Nilai Rata-Rata Siswa		60	
Jumlah Persentase Ketuntasan		50%	

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui dari 18 siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu terdapat 9 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 50% dan 9 siswa tidak tuntas dengan persentase 50%. Diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30, dan nilai rata-rata keseluruhan siswa 60, maka disimpulkan pemahaman siswa sudah ada peningkatan dari kondisi awal. Hal ini sejalan dengan diagram berikut.



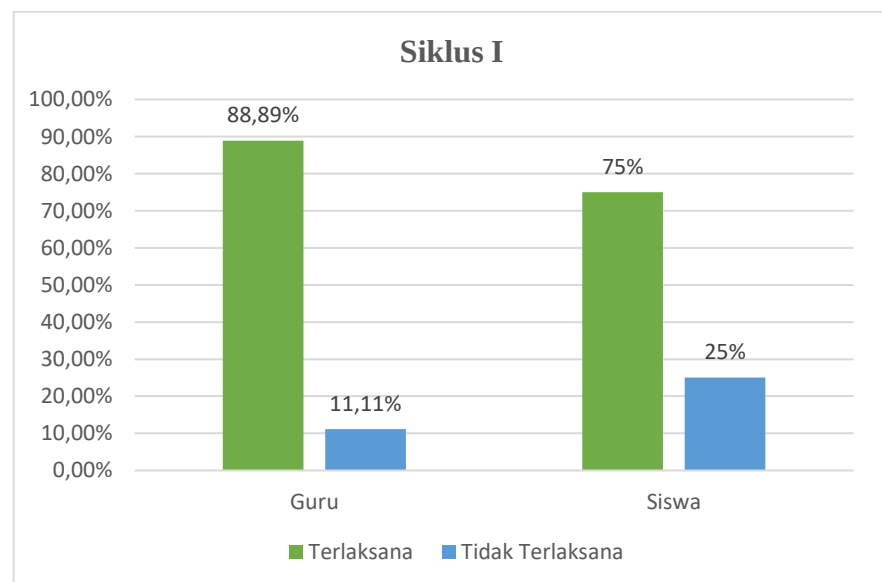
Gambar 4.2 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan I

2) Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I pertemuan I

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item		Persentase	Kriteria
	Diamati	Terlaksana		
Guru	18	16	88,89%	Sangat Baik
Siswa	20	15	75%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui dari 18 item yang diamati observer terhadap peneliti terdapat 16 item yang terlaksana dengan persentase 88,88% dan 2 item tidak terlaksana dengan persentase 11,11%. Kemudian, 20 item yang diamati observer terhadap siswa terdapat 16 item yang terlaksana dengan persentase 75% dan 4 item yang tidak terlaksana dengan persentase 25%. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dapat digambarkan pada diagram berikut.

**Gambar 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I**

d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan hasil analisis hasil tes, terlihat siswa masih kesulitan dalam memahami, menjelaskan, dan membedakan unsur kalimat lengkap (SPOK), ini mungkin disebabkan cara penyampaian materi yang kurang jelas. Maka disimpulkan pemahaman siswa belum berkembang dilihat dari nilai siswa di bawah KKM yaitu 60 dan tingkat persentase ketuntasannya 60%. Oleh karena itu, perlu dilakukan refleksi untuk kelanjutan penelitian.

- 1) Guru mengeraskan suara ketika menyampaikan materi, merincikan materi dan mengatur waktu dengan baik, serta memberikan *reward* kepada siswa.
- 2) Guru melakukan tanya jawab dan meminta siswa menyimpulkan materi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, serta memberikan *ice breaking* pada akhir pembelajaran dan motivasi.

2. Siklus I Pertemuan II

Siklus I pertemuan II terdiri empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 1 lembar satu kali pertemuan dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013.
- 2) Menyediakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kalimat lengkap (SPOK).
- 3) Menyediakan media pembelajaran yaitu media *bingo*.

- 4) Menyediakan lembar observasi dan lembar tes yang akan diberikan kepada setiap siswa.
- 5) Perencanaan ini menetapkan kriteria keberhasilan siswa, jika nilai siswa mencapai kriteria tuntas minimal yaitu 70.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pembelajaran menjadi tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru memberikan salam kepada siswa.
- b) Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.
- c) Guru mengecek kehadiran dan kerapian siswa.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- e) Guru mengulas kembali materi pembelajaran sebelumnya.

2) Kegiatan inti

- a) Guru melanjutkan penjelasan tentang kalimat langkap (SPOK) kepada siswa.
- b) Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.

- c) Guru memanfaatkan media *bingo* sebagai media permainan siswa untuk menyusun kata pada kartu *bingo* menjadi kalimat lengkap (SPOK).
- d) Guru mengarahkan kelompok untuk menuliskan dua kalimat lengkap (SPOK) pada kertas yang diberikan guru.
- e) Kelompok menuliskan kalimat lengkap sesuai kata yang tertera pada kartu *bingo* dengan susunan yang diacak.
- f) Guru mengumpulkan kertas setiap kelompok dan memasukkan kertas ke dalam kotak *bingo*.
- g) Guru menjelaskan tata tertib permainan *bingo* kepada setiap kelompok.
 - (1) Perwakilan kelompok mengambil satu kertas kecuali kertas milik kelompoknya.
 - (2) Lalu, kelompok menulis jawaban yang benar di belakang kertas yang yang diambil.
 - (3) Setelah itu, perwakilan kelompok menyusun kalimat lengkap dengan kartu *bingo*.
 - (4) Kelompok yang selesai menyusun kalimat, mengangkat tangan dan mengatakan *bingo*.
- h) Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis setiap kelompok harus berhenti.
- i) Guru memeriksa jawaban setiap kelompok dan menilainya serta memberikan hadiah kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran.
- b) Guru memberikan *ice breaking*
- c) Guru membagikan soal pilihan ganda (*posttest*) kepada siswa.
- d) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh ketua kelas.

c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan saat kegiatan pembelajaran guru dan siswa memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* di kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara. Guru kelas V SDN 100980 Nagasaribu sebagai observer untuk mengetahui aktivitas peneliti sebagai guru, apakah sudah memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.

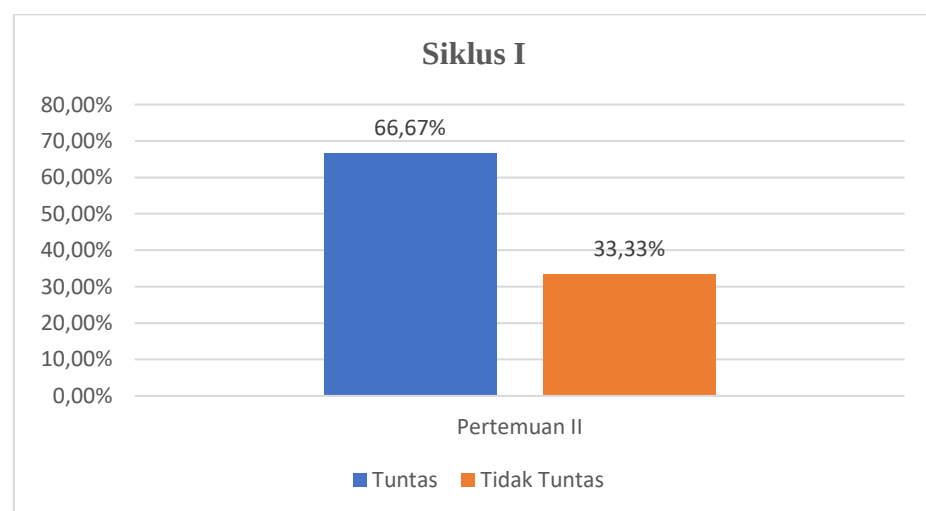
1) Hasil observasi pemahaman siswa pada siklus I pertemuan II

Tabel 4.4 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APS	60	Tidak Tuntas
2	AH	50	Tidak Tuntas
3	AFS	70	Tuntas
4	ASS	90	Tuntas
5	AZH	70	Tuntas
6	FOS	60	Tidak Tuntas
7	HG	50	Tidak Tuntas
8	IS	70	Tuntas

9	KS	70	Tuntas
10	NPS	90	Tuntas
11	NPS	80	Tuntas
12	OAP	80	Tuntas
13	RMH	70	Tuntas
14	SS	80	Tuntas
15	SMS	60	Tidak Tuntas
16	SAP	90	Tuntas
17	WHS	50	Tidak Tuntas
18	YNWS	80	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa		1270	Siswa yang tuntas 12 orang dan siswa yang tidak tuntas 6 orang
Nilai Rata-Rata Siswa		70,55	
Jumlah Presentase Ketuntasan		66.67%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 18 siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu ada 12 siswa tuntas dengan presentase ketuntasan 66,67% dan 6 siswa tidak tuntas dengan persentase 33,33%. Diperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 50. Nilai rata-rata siswa 70,55 maka disimpulkan pemahaman siswa meningkat dari siklus I pertemuan I.



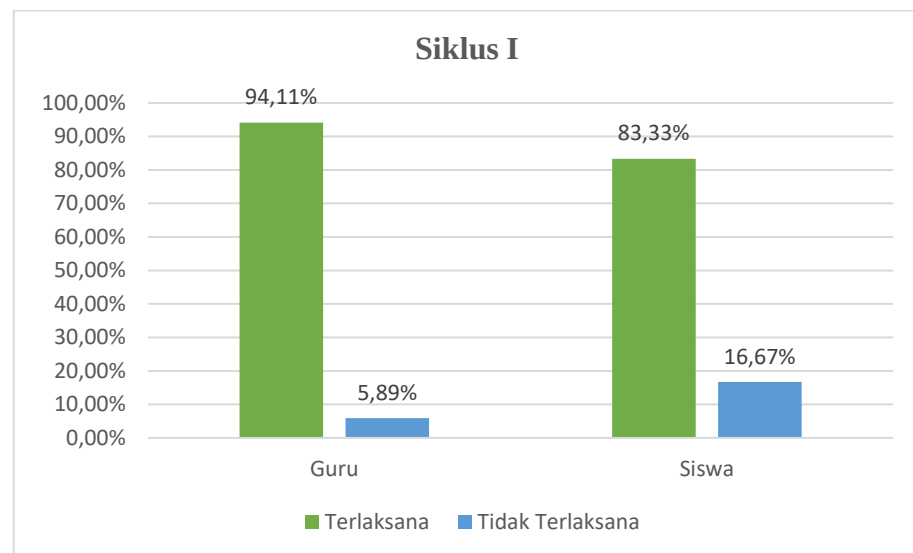
Gambar 4.4 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I Pertemuan II

2) Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I pertemuan II

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item		Persentase	Kriteria
	Diamati	Terlaksana		
Guru	17	16	94,11%	Sangat Baik
Siswa	18	15	83,33%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 17 item yang diamati observer kepada peneliti terdapat 16 item yang terlaksana dengan persentase 94,11% dan 1 item tidak terlaksana dengan persentase 5,89%. Kemudian, 18 item yang diamati observer terhadap siswa terdapat 15 item yang terlaksana dengan persentase 83,33% dan 3 item yang tidak terlaksana dengan persentase 16,67%. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa digambarkan pada diagram berikut.

**Gambar 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II**

d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan analisis hasil tes, pemahaman siswa sudah mengalami perkembangan, namun masih ada indikator yang belum tercapai yaitu mencontohkan, mengkategorikan, dan mempolakan kalimat lengkap (SPOK), dibuktikan dengan nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 70,55 dan persentase ketuntasan 66,67%. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya motivasi siswa dan keterbatasan waktu. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, peneliti harus menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa tahu apa yang harus dicapai dan memperhatikan pembelajaran yang kondusif. Selain itu, memberikan hadiah dan motivasi yang menarik perhatian siswa untuk semangat belajar pada siklus selanjutnya.

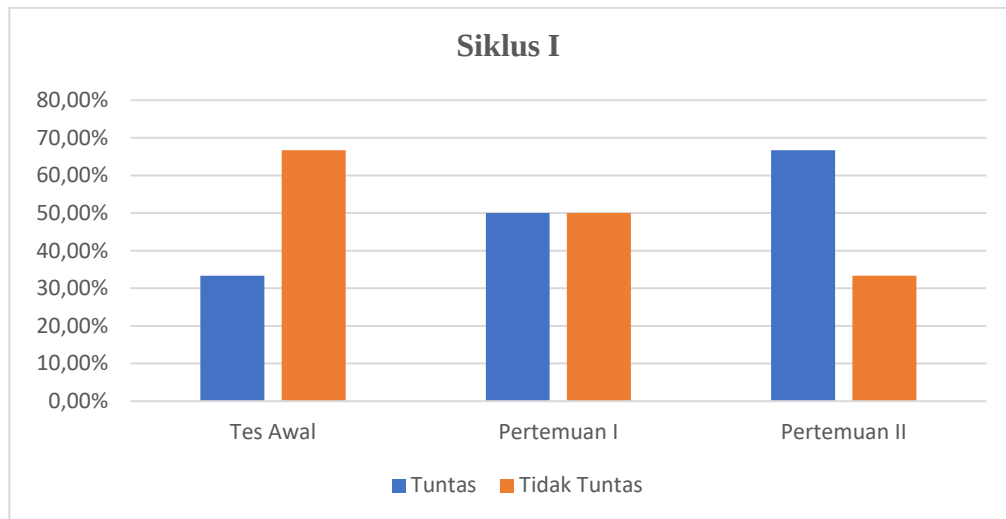
Hasil tes pemahaman siswa pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan tes pra siklus, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa Siklus I

Kategori	Nilai Rata-Rata Siswa	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas	Jumlah Siswa yang Tuntas
Tes Awal	48,88	33,33%	66,67%	6
Siklus I Pertemuan I	60	50%	50%	9
Siklus I Pertemuan II	70,55	66,67%	33,33%	12

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa hasil pemahaman siswa untuk tes awal berjumlah 6 siswa yang tuntas dengan ketuntasan 33,33%, pada siklus I pertemuan I berjumlah 9 siswa yang tuntas dengan ketuntasan 50% dan siklus I pertemuan II berjumlah 12 siswa yang tuntas dengan ketuntasan 66,67%.

Hasil tes siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 16,67%, hal ini menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa.



Gambar 4.6 Hasil Pemahaman Siswa Siklus I

C. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri dari dua pertemuan dan setiap pertemuan menerapkan rancangan tindakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada wali kelas yang bersangkutan. Berikut deskripsi pelaksanaan siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II.

1. Siklus II Pertemuan I

Siklus II pertemuan I terdiri empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 1 lembar satu kali pertemuan dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013.

- 2) Menyediakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kalimat lengkap (SPOK).
- 3) Menyediakan media pembelajaran yaitu media *bingo*.
- 4) Menyediakan lembar observasi dan lembar tes yang akan dibagikan kepada siswa.
- 5) Menetapkan kriteria keberhasilan siswa, siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan dilakukan sesuai rencana yang dirancang, memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* terhadap siswa. Peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pembelajaran terbagi tiga yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru memberikan salam kepada siswa.
- b) Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.
- c) Guru mengecek kehadiran dan kerapian siswa
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- e) Guru memberikan apersepsi terhadap siswa.

2) Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan materi kalimat lengkap (SPOK) dalam teks eksplanasi kepada siswa.

- b) Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
 - c) Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks pembelajaran.
 - d) Guru mengarahkan kelompok menuliskan hasil analisis pada buku tulis dan menuliskan teks eksplanasi yang mengandung kalimat lengkap.
 - e) Guru membagikan kartu *bingo* kepada setiap kelompok
 - f) Guru mengarahkan kelompok untuk membacakan teks yang selesai ditulis dan menganalisisnya
 - g) Guru menjelaskan tata tertib dalam menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks yang dibacakan.
 - 1) Teks dibacakan satu orang setiap kelompok.
 - 2) Kelompok menuliskan unsur kalimat lengkap pada kartu *bingo*.
 - 3) Waktu menganalisis selama kelompok lain membacakan teks.
 - 4) Kelompok selesai mengangkat tangan dan mengatakan *BINGO*.
 - h) Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis setiap kelompok harus berhenti.
 - i) Guru memeriksa hasil analisis setiap kelompok dan menilainya.
 - j) Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan nilai tertinggi.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran.

- b) Guru membagikan soal pilihan ganda (*post test*) kepada siswa.
- c) Guru memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- d) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh ketua kelas.

c. Pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan saat tindakan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* di kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara. Guru kelas V SDN 100980 Nagasaribu sebagai observer untuk mengetahui aktivitas peneliti sebagai guru, apakah sudah memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.

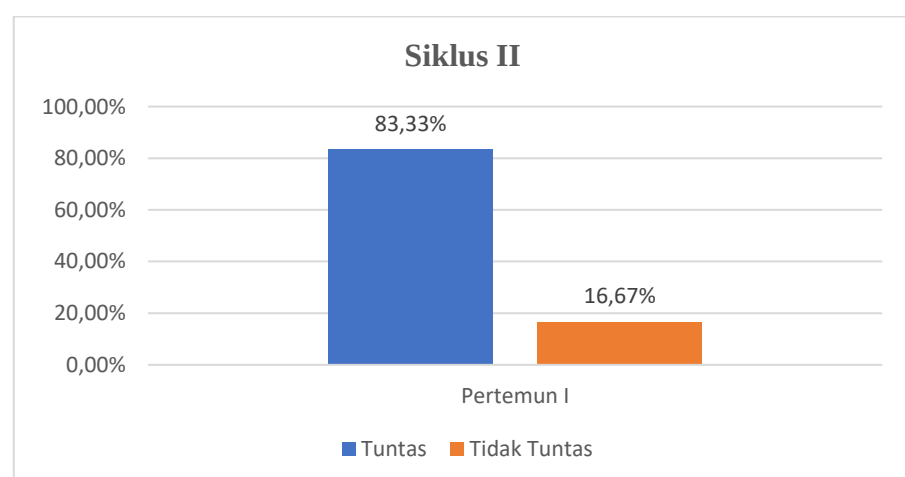
1) Hasil observasi pemahaman siswa pada siklus II pertemuan I

Tabel 4.7 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APS	70	Tuntas
2	AH	60	Tidak Tuntas
3	AFS	80	Tuntas
4	ASS	100	Tuntas
5	AZH	90	Tuntas
6	FOS	80	Tuntas
7	HG	60	Tidak Tuntas
8	IS	80	Tuntas
9	KS	90	Tuntas
10	NPS	100	Tuntas
11	NPS	90	Tuntas
12	OAP	90	Tuntas

13	RMH	80	Tuntas
14	SS	90	Tuntas
15	SMS	70	Tuntas
16	SAP	100	Tuntas
17	WHS	60	Tidak Tuntas
18	YNWS	90	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa		1480	Siswa yang tuntas 15 orang dan siswa yang tidak tuntas 3 orang
Nilai Rata-Rata Siswa		82,22	
Jumlah Presentase Ketuntasan		83,33%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 18 siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu terdapat 15 siswa tuntas dengan presentase ketuntasan 83,33% dan 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 16,67%. Diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, dan nilai rata-rata keseluruhan siswa yaitu 82,22 maka disimpulkan pemahaman siswa sudah ada perkembangan dari siklus I. Hal ini sejalan dengan diagram berikut ini.



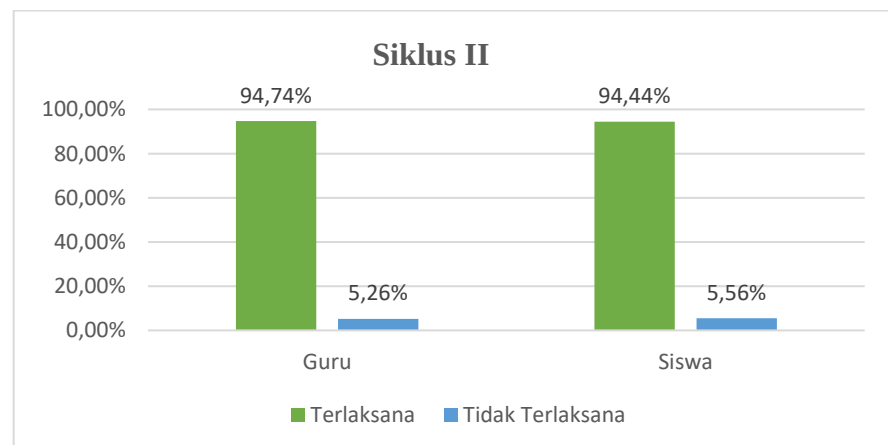
Gambar 4.7 Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan I

2) Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II pertemuan I

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item		Persentase	Kriteria
	Diamati	Terlaksana		
Guru	19	18	94,74%	Sangat Baik
Siswa	18	17	94,44%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui dari 19 item yang diamati observer terhadap peneliti terdapat 18 item yang terlaksana dengan persentase 94,74% dan 1 item tidak terlaksana dengan persentase 5,26%. Kemudian, 18 item yang diamati observer terhadap siswa terdapat 17 item yang terlaksana dengan persentase 94,44% dan 1 item yang tidak terlaksana dengan persentase 5,56%. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa digambarkan pada diagram berikut.

**Gambar 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I**d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan analisis hasil tes di atas, disimpulkan pemahaman siswa sudah berkembang dan tuntas, hal ini dibuktikan dengan nilai siswa

yang mencapai KKM yaitu 82,22 dengan persentase ketuntasan 83,33%. Namun, ada 3 siswa yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, peneliti melanjutkan penelitian untuk mencapai indikator yang belum tercapai yaitu mengubah dan mencirikan unsur kalimat lengkap (SPOK).

2. Siklus II Pertemuan II

Siklus II pertemuan II terdiri empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013.
- 2) Menyediakan materi pembelajaran yaitu kalimat lengkap (SPOK).
- 3) Menyediakan media pembelajaran yaitu media *bingo*.
- 4) Menyediakan lembar observasi dan lembar tes yang akan dibagikan kepada siswa.
- 5) Menetapkan kriteria keberhasilan siswa, siswa dikatakan berhasil jika mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan dilakukan sesuai rencana yang dirancang yaitu memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* terhadap siswa. Peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pembelajaran di bagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru memberikan salam kepada siswa.

- b) Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan doa bersama.
- c) Guru mengecek kehadiran dan kerapian siswa.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- e) Guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya.

2) Kegiatan inti

- a) Guru melanjutkan penjelasan kalimat lengkap (SPOK) pada teks eksplanasi kepada siswa.
- b) Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- c) Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran.
- d) Guru membagikan kartu *bingo* kepada kelompok untuk menuliskan unsur kalimat lengkap (SPOK).
- e) Guru mengarahkan siswa menempelkan kartu *bingo* yang telah ditulis pada bidang *bingo*.
- f) Guru menyusun soal dari kartu *bingo* di papan tulis dengan susunan diacak.
- g) Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang diberikan guru.
- h) Siswa yang selesai mengerjakan soal, mengangkat tangan dan mengatakan *BINGO*.
- i) Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis siswa mengumpulkan jawaban kepada guru (siap atau tidak)

- j) Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya
- k) Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan jawaban yang benar di papan tulis.
- l) Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Guru membagikan soal pilihan ganda (*post test*) kepada siswa.
- c) Guru memberikan *ice breaking* kepada siswa.
- d) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup.

c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan saat tindakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* di kelas V SDN 100980 Nagasaribu Kecamatan Padang Bolak Tenggara Kabupaten Padang Lawas Utara. Guru kelas V SDN 100980 Nagasaribu sebagai observer untuk mengetahui aktivitas peneliti berperan sebagai guru, apakah sudah memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*.

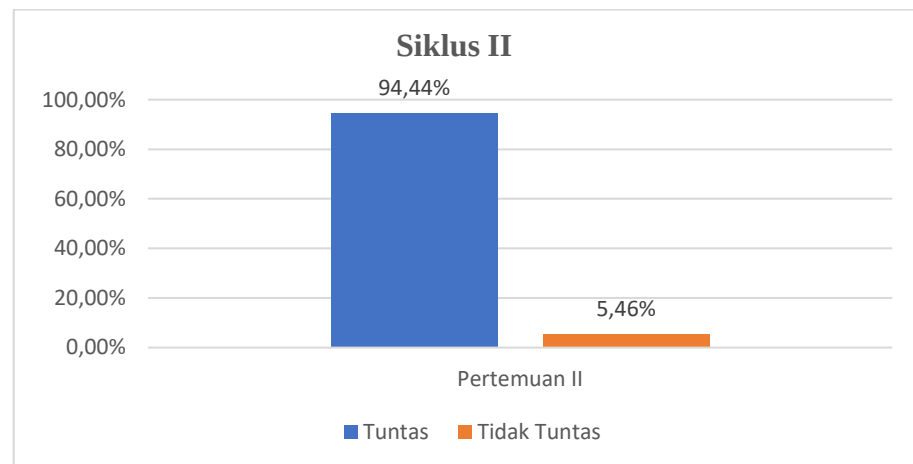
1) Hasil observasi pemahaman siswa pada siklus II pertemuan II

Tabel 4.9 Tingkat Ketuntasan Hasil Pemahaman Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APS	80	Tuntas
2	AH	70	Tuntas
3	AFS	90	Tuntas
4	ASS	100	Tuntas

5	AZH	100	Tuntas
6	FOS	80	Tuntas
7	HG	60	Tidak Tuntas
8	IS	80	Tuntas
9	KS	90	Tuntas
10	NPS	100	Tuntas
11	NPS	90	Tuntas
12	OAP	90	Tuntas
13	RMH	80	Tuntas
14	SS	90	Tuntas
15	SMS	80	Tuntas
16	SAP	100	Tuntas
17	WHS	80	Tuntas
18	YNWS	100	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa		1560	Siswa yang tuntas 17 orang dan siswa yang tidak tuntas 1 orang
Nilai Rata-Rata Siswa		86,66	
Jumlah Presentase Ketuntasan		94,44%	

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui dari 18 siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu terdapat 17 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 94,44% dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5,56%. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, maka disimpulkan pemahaman siswa sudah ada peningkatan dari siklus II pertemuan I. Nilai rata-rata siswa keseluruhan yaitu 86,66 hasil data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan tes dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hal ini sejalan dengan diagram berikut ini.



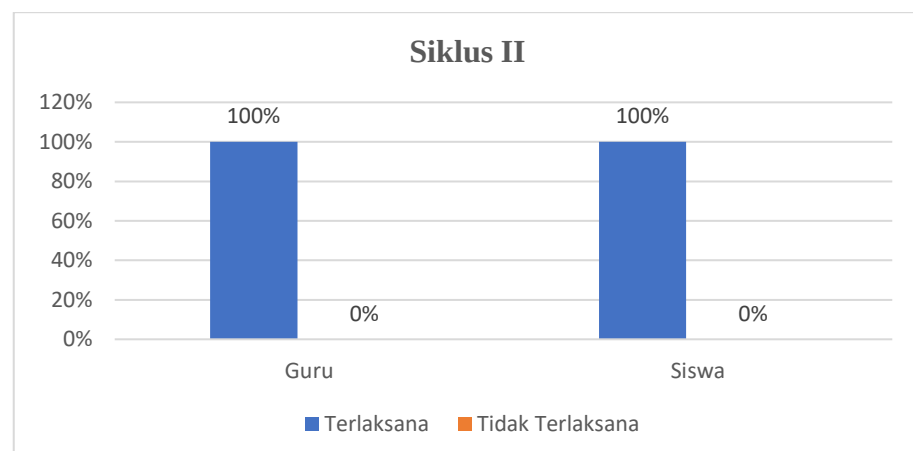
Gambar 4.9 Hasil Pamahaman Siswa Siklus II Pertemuan II

2) Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II pertemuan II

Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item		Persentase	Kriteria
	Diamati	Terlaksana		
Guru	19	19	100%	Sangat Baik
Siswa	19	19	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 19 item yang diamati observer terhadap peneliti dan siswa semua terlaksanakan dengan persentase 100%. Hal ini sejalan dengan diagram berikut.



Gambar 4. 10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

d. Refleksi (*reflecting*)

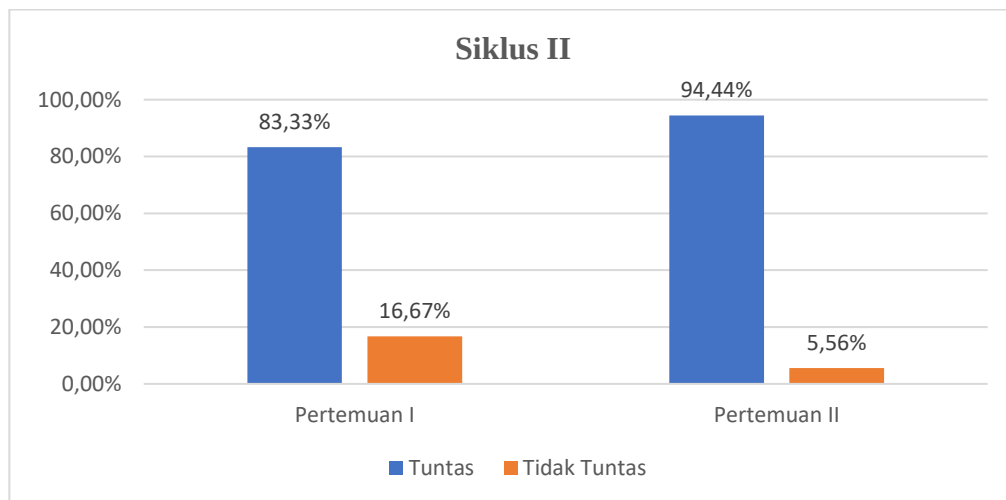
Pelaksanaan yang telah dilakukan peneliti dalam pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* materi kalimat lengkap(SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman siswa kelas V SDN Nagasaribu mengalami perkembangan dari siklus I ke siklus II. Dimana 17 siswa yang berhasil dan 1 siswa belum mencapai atau melebihi KKM, sehingga penelitian ini dapat diberhentikan.

Hasil tes pemahaman siswa pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dibandingkan dengan hasil tes siklus I, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Pemahaman Siswa Siklus II

Kategori	Nilai Rata-Rata Siswa	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas	Jumlah Siswa yang Tuntas
Siklus II Pertemuan I	82,22	83,33%	16,67%	15
Siklus II Pertemuan II	86,66	94,44%	5,56%	17

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa hasil pemahaman siswa untuk siklus II pertemuan I berjumlah 15 siswa yang tuntas dengan ketuntasan 83,33% dan siklus II pertemuan II berjumlah 17 siswa yang tuntas dengan ketuntasan 94,44%. Hasil tes siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II mengalami peningkatan 11,11%, hal ini menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa. Berdasarkan data sebelumnya yang telah disampaikan, maka tindakan dalam penelitian ini dapat diberhentikan karena telah memenuhi dari pencapaian yang diharapkan. Berikut diagram hasil pelaksanaan siklus II.



Gambar 11. Hasil Pemahaman Siswa Siklus II

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan pemahaman siswa terkait materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble*. Siswa dituntun agar kegiatan pembelajaran dalam keadaan aktif dan kondusif. Untuk mengembangkan pemahaman siswa, peneliti melakukan pendekatan teman sebaya, memberikan bimbingan, dan dukungan pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble*. Hal ini dilakukan untuk memastikan siswa tenang dan tidak bosan saat belajar.

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, memberikan pemahaman yang baik kepada siswa dalam bentuk puji-pujian, hadiah atau *reward* karena siswa menjadi lebih percaya diri mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* untuk memperkuat pelajaran pada materi, diharapkan siswa terlibat aktif dan tidak bosan. Salah satu cara yang digunakan dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan atau disukai siswa. Hal ini dapat menyadarkan diri siswa ketika berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I penilaian hasil pemahaman siswa terdapat 12 siswa yang tuntas yaitu 66,67% dan 6 siswa yang tidak tuntas yaitu 33,33%. Hal ini terjadi dikarenakan beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus II penilaian tes hasil pemahaman siswa terdapat 17 siswa yang tuntas yaitu 94,44% dan 1 siswa yang tidak tuntas yaitu 5,56%. Berdasarkan informasi tersebut, maka pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman siswa atau hasil belajar siswa. Berikut hasil pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Tabel 4.12 Hasil Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

Kategori	Nilai Rata-Rata Siswa	Persentase Siswa		Jumlah Siswa	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Tes Awal Sebelum Tindakan	48,88	33,33%	66,67%	6	12
Tes Siklus I Pertemuan I	60	50%	50%	9	9
Tes Siklus I Pertemuan II	70,55	66,67%	33,33%	12	6
Tes Siklus II Pertemuan I	82,22	83,33%	16,67%	15	3
Tes Siklus II Pertemuan II	86,66	94,44%	5,56%	17	1

Keterangan tabel di atas, menyatakan pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* memberikan hasil pemahaman yang baik dan mencapai atau melewati KKM. Penelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 100980 Nagasaribu sudah berakhir sampai siklus II pertemuan II, hal ini dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat mengembangkan pemahaman siswa dengan hasil yang baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam penelitian ini sangatlah sulit, oleh sebab itu ada beberapa keterbatasan penelitian yang diperoleh diantaranya:

1. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Validasi instrumen penelitian hanya divalidasi oleh 1 ahli.
3. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi.
4. Aspek yang diamati dalam penelitian ini hanya aspek kognitif (C2).
5. Kesulitan penelitian dalam memanfaatkan media *bingo* dengan *scramble* membutuhkan waktu cukup lama sehingga guru kewalahan dalam pelaksanaannya. Selain itu, media *bingo* hanya bisa digunakan dalam waktu jangka pendek.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* untuk mengembangkan pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 100980 Nagasaribu maka dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan proses dan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat mengembangkan pemahaman siswa pada kelas V khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melaksanakan pra siklus dan siklus I pertemuan I pada tanggal 23 November 2024 dan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Persentase ketuntasan pra siklus mencapai 33,33% dan persentase ketuntasan siklus I pertemuan I mencapai 50%.

Peneliti kemudian melaksanakan siklus I pertemuan II pada tanggal 30 November 2024 dengan persentase ketuntasan 66,67%. Berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan I dan II, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat mengembangkan pemahaman siswa di kelas V di SDN 100980 Nagasaribu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase peningkatan 16,67%. Hasil penelitian menunjukkan siklus I belum memadai standar ketuntasan maka peneliti melanjutkan siklus II.

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024 dengan persentase ketuntasan 83,33% dan dilanjutkan dengan siklus II pertemuan II pada tanggal 12 Desember 2024 dengan persentase 94,44%. Berdasarkan hasil penelitian siklus II pertemuan I dan II pemahaman siswa kelas V SDN 100980 Nagasaribu meningkat sebanyak 11,11%. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat mengembangkan pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 100980 Nagasaribu dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan peneliti dengan memperoleh hasil bahwa pemanfaatan media bingo dengan scramble dapat mengembangkan pemahaman siswa materi kalimat lengkap (SPOK) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 100980 Nagasaribu yang dimanfaatkan secara sistematis, dapat dilihat dari hasil keterlaksanaan pada tes pra siklus sebesar 33,33%, siklus I pertemuan I sebesar 50%, siklus I pertemuan II sebesar 66,67%, siklus II pertemuan I sebesar 83,33% dan siklus II pertemuan II sebesar 94,44%.

C. Saran

1. Bagi siswa

Pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat membantu siswa mudah memahami materi pembelajaran dan menimbulkan keaktifan siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi guru

Adanya pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* dapat membantu guru lebih aktif dan kreatif merancang rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat lengkap (SPOK) dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Bagi peneliti

Membagi pengetahuan dan pengalaman langsung dalam bidang penelitian untuk persiapan menjadi tenaga pendidik yang profesional.

5. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini sebagai kajian atau referensi untuk penelitian kedepannya mengenai pemanfaatan media *bingo* dengan *scramble*. Selain itu, diharapkan bagi peneliti berikutnya untuk mengkaji penelitian ini dengan menerapkan media *bingo* berbasis digital sehingga penelitian lebih baik.

6. Bagi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hasil penelitian sebagai referensi atau kajian pada mata kuliah program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, seperti mata kuliah evaluasi pembelajaran, mata kuliah praktik pembuatan media pembelajaran ataupun mata kuliah strategi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila A., (2022), Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas, *dalam Jurnal Pena*, Volume 2 (1).
- Albaburrahim. (2019), *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik*, Malang: CV. Madza Media.
- Al-Mutmainah, K., Q., (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD, *dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 (4).
- Apriliyani, L., A., (2023), Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantu Media Proprofs Game Terhadap Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Karangsono 3, *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Sultan Agung.
- Asip, M. (2020), *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Bahri, Z. (2020), *Problem Tauhid Dalam Perspektif Konstitusi*. Jakarta: Geupedia.
- Chahyadi, A. C. K., Budiaman, & Saipiatuddin., (2024), Media Pembelajaran Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP 97 Jakarta, *dalam Jurnal Global Ilmiah*, Volume 1 (9).
- Divania, A., (2024), Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD IT Darul Hikmah Pekanbaru, *Skripsi*, pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Djajadi, M., (2019), *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.
- Fauzan, & Lubis, M. A., (2020), *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Fikri, Y. M., (2020), Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri Kiara II, *dalam Jurnal History*, Volume 3 (3).

- Firdaus, F. M., Lubis, M. A., & Azizan, N., (2020), *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitriasari, R., & Dewi, T. A., (2020), Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 2 Pekalongan, *dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Volume 6 (2).
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Media.
- Harahap, A., & Harahap, N. K., (2023), Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, *dalam Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 3(2).
- Kumalasari, W., (2023), Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *dalam Jurnal Basicedu*, Volume 7 (5).
- Lubis, M. A., (2019), *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Lubis, M. A., & Azizan, N., (2020), *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Lubis, W., (2020), *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Mercu Buana.
- Mailida, Y., Wahdini, R. R., & Rahmah, M. F., (2023), Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, *dalam Jurnal Social Science Research*, Vol. 3(2).
- Muhsyanur, (2020), *Pemodelan dalam Pembelajaran*, Bandung: Forsiladi.
- Nasution, H. N., Ernawati, & Hidayat, T., (2023), *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan Ispring Suite 8*. Pekalongan: NEM.
- Nazir, M., (2017), *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurfadhilah, S., (2021), *Media Pembelajaran*, Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurkhusufisyamsi, D., (2022), Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Materi K3 Kelas X SMAN 10 Pandeglang, *dalam Jurnal Inovasi Pendidik dan Kependidikan*, Volume 2 (2).
- Parnawi, A., (2018), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Pohan, J. E., & Edy, S., (2021), *Sintaksis Bahasa Indonesia*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Priansa, D. J., (2019), *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, Jakarta: CV. Pustaka Media.
- Pulukadang, W. T., (2021), *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*, Gorontalo: Ideas Publishing.
- Rahayu, K., (2016), *TPS-TEGA Penerapan untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Pekalongan: NEM.
- Rangkuti, A. N., (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan: Citapustaka Media.
- Sagala, S., (2017), *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Sasangka, S. S. T. W., (2015), *Kalimat*, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suhendra, A., (2019), *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI*, Jakarta: Kencana.
- Syafrilianto, & Lubis, M. A., (2022), *Micro Teaching di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Yaumi, M., (2018), *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Yuwono, S. L., (2020), *Asiknya Mengajarkan Sains di Ruanganku*. Bandung: Tata Akbar.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Indryani Siregar
2. NIM : 2120500229
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat, Tanggal Lahir : Nagasaribu, 9 Oktober 2003
5. Anak ke : 3 dari 8 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
7. Agama : Islam
8. Alamat Lengkap : Nagasaribu, Kec. Padang Bolak Tenggara, Kab. Padang Lawas Utara
9. Telephone : + 62 822 9478 8536
10. e-mail : indryanisgr@gmail.com

B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Dalhot Siregar
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Nagasaribu, Kec. Padang Bolak Tenggara, Kab. Padang Lawas Utara
2. Ibu
 - a. Nama : Asrina Wati Harahap
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Nagasaribu, Kec. Padang Bolak Tenggara, Kab. Padang Lawas Utara
 - d. Telephone : + 62 812 6243 0598

C. PENDIDIKAN

1. SDN 100980 Nagasaribu Tamat Tahun 2015
2. SMPN 1 Halongonan Timur Tamat Tahun 2018
3. SMKN 1 Padangsidempuan Tamat Tahun 2021
4. S1 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tamat Tahun 2025

D. ORGANISASI

No	Nama Organisasi	Periode	Jabatan	Keterangan
1	HMPS PGMI	2022-2024	Anggota	Bidang Minat dan Bakat
2	UKM HADITS	2023-2025	Anggota	Biasa
2	IPMI PALUTA	2024-2025	Bendara Umum	Pengurus Inti
4	Korps HMI Wati Komisariat Tarbiyah	2024-2025	Sekretaris	Bidang Hubungan Antar Lembaga

E. PRESTASI

No	Jenis Perlombaan	Prestasi Yang Diraih	Tahun
1	Lomba Cipta Quotes	Penulis Terpilih (Top 10)	2024
2	Lomba Cipta Puisi	Penulis Terbaik	2024
3	Duta Baca Kab. PALUTA	Juara I (dinobatkan sebagai Duta Baca)	2024

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Samintaito Harahap, S. Pd

Pekerjaan : Guru

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Pemanfaatan Media *Bingo* Dengan *Scramble* Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Nagasaribu”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Indryani Siregar

Nim : 2120500229

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Soal pada setiap siklus samakan, namun urutan soal dan pilihan gandanya diacak
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Nagasaribu, 11 November 2024
Validator

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu
 Kelas/Semester : V / 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Pokok Bahasan : Kalimat Lengkap (SPOK)
 Nama Validator : Samintaito Harahap, S.Pd
 Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan nya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid
 2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Rencana pelaksanaan Pembelajaran				
	• Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				√
	• Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				√
	• Kejelasan rumusan indikator				√
	• Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				√
2	Materi (Isi) yang Disajikan				
	• Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				√
	• Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				√
3	Bahasa				

	• Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku			√	
4	Waktu				
	• Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				√
	• Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				√
5	Metode Sajian				
	• Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				√
	• Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses pemahaman siswa			√	
6	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	• Kesesuaian alat bantu dan pembagian kelompok dengan materi pembelajaran				√
7	Penilaian (Validasi) Umum				
	• Penilaian umum terhadap RPP				√

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Huruf	Skor	Pernyataan
A	80-100	Dapat digunakan tanpa revisi
B	70-79	Dapat digunakan dengan revisi kecil
C	60-69	Dapat digunakan dengan revisi kecil
D	50-59	Belum dapat digunakan

Catatan

$$\frac{50}{52} \times 100\% = 96$$

.....

 dapat digunakan

Nagasaribu, 11 November 2024
 Validator

Samintaito Harahap, S. Pd
 NIP. 19680506 200701 2 002

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

A. Identitas Validator

Nama : Samintaito Harahap, S. Pd.

Pekerjaan : Guru

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “**Pemanfaatan Media Bingo Dengan Scramble Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Nagasaribu**”. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :

Sangat sesuai : 4

Sesuai : 3

Tidak Sesuai : 2

Sangat tidak sesuai : 1

2. Jika Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

C. Validasi Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian aspek observasi dengan tujuan observasi	√			
2	Kegiatan observasi mudah dilaksanakan oleh siswa	√			
3	Pedoman observasi layak digunakan untuk menganalisis kemampuan pemahaman	√			
4	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda		√		
5	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas	√			
Jumlah		16	3		
Total		19			
Rata- Rata Skor		$\frac{19}{5} = 3,8$			

Catatan:

$$\frac{19}{20} \times 100\% = 95$$

.....

.....

Dapat digunakan

.....

Nagasaribu, 11 November 2024
Validator

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

LEMBAR VALIDASI SOAL

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu

Kelas/Semester : V / 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pokok Bahasan : Kalimat Lengkap (SPOK)

Nama Validator : Samintaito Harahap, S. Pd

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Kesesuaian soal pertanyaan kognitif dengan tujuan mengukur pemahaman siswa				✓
2	Pertanyaan soal pemahaman mudah dipahami siswa				✓
3	Pedoman soal yang layak digunakan menganalisis pemahaman siswa				✓
4	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				✓
5	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	

$$Penilaian = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

Huruf	Skor	Pernyataan
A	80-100	Dapat digunakan tanpa revisi
B	70-79	Dapat digunakan dengan revisi kecil
C	60-69	Dapat digunakan dengan revisi kecil
D	50-59	Belum dapat digunakan

Catatan

$$\frac{19}{20} \times 100\% = 95$$

.....
.....

Dapat digunakan

.....

Nagasaribu, 11 November 2024
Validator

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Siklus I Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu
Kelas/ Semester : V/1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran : Kalimat Lengkap (SPOK)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/ Tanggal Pelaksanaan : Sabtu / 23 November 2024

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Memahami kalimat lengkap (SPOK) pada teks dialog dan teks penjelasan (eksplanasi)

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini adalah siswa mampu memahami kalimat lengkap (SPOK) dan unsur-unsurnya pada teks dialog.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 5. Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada siswa	10 menit
Inti	1. Guru memberikan <i>pre test</i> kepada siswa sebelum menjelaskan materi pembelajaran 2. Guru mengumpulkan hasil <i>pre test</i> siswa 3. Guru menjelaskan secara rinci tentang kalimat lengkap (SPOK) 4. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa 5. Guru menunjukkan media <i>bingo</i> kepada siswa untuk menganalisis unsur-unsur kalimat lengkap (SPOK) 6. Guru mengajak siswa mengkaji kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran 7. Guru membagikan lembar soal dan jawaban yang diacak susunannya kepada kelompok 8. Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang ditentukan guru.	45 menit

	9. Siswa yang selesai mengerjakan soal pertanyaan, mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i> 10. Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis siswa harus berhenti 11. Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya serta memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dengan nilai tertinggi	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami dan menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada setiap siswa. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sungguh-sungguh 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh ketua kelas	15 menit

E. Sumber dan Materi Pembelajaran

1. Buku guru

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Buku siswa

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Buku lain

Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. (2015). *Kalimat*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Media dan Model Pembelajaran

1. Media pembelajaran : *Bingo*
2. Model pembelajaran : *Scramble*

G. Penilaian

1. Bentuk penilaian : tertulis
2. Instrumen penilaian : rubrik

Kriteria	Skor	Ket.
Apabila menyusun kalimat lengkap dengan jelas dan tepat	4	Amat baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat satu kesalahan	3	Baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat dua kesalahan	2	Cukup
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat tiga kesalahan	1	Kurang

Nagasaribu, 23 November 2024

Mengetahui,

Wali Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

Mengetahui,

Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP. 19680117 198712 1 002

Siklus I Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu
Kelas/ Semester : V/1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran : Kalimat Lengkap (SPOK)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/ Tanggal Pelaksanaan : Sabtu / 30 November 2024

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Memahami kalimat lengkap (SPOK) pada teks dialog dan teks penjelasan (eksplanasi)

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah siswa mampu mengkategorikan unsur kalimat lengkap (SPOK) dan mencontohkan kalimat lengkap (SPOK).

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 5. Guru mengulas kembali materi pembelajaran sebelumnya	10 menit
Inti	1. Guru melanjutkan penjelasan tentang kalimat lengkap (SPOK) kepada siswa 2. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa 3. Guru memanfaatkan media <i>bingo</i> sebagai media permainan siswa untuk menyusun kata pada kartu <i>bingo</i> menjadi kalimat lengkap (SPOK) 4. Guru mengarahkan kelompok untuk menuliskan dua kalimat lengkap (SPOK) pada kertas yang diberikan guru 5. Kelompok menuliskan kalimat lengkap sesuai kata yang tertera pada kartu <i>bingo</i> dengan susunan yang diacak 6. Guru mengumpulkan kertas setiap kelompok dan memasukkan kertas ke dalam kotak <i>bingo</i> 7. Guru menjelaskan tata tertib permainan <i>bingo</i> kepada setiap kelompok	45 menit

	a. Perwakilan kelompok mengambil satu kertas kecuali kertas milik kelompoknya b. Lalu, kelompok menulis jawaban yang benar di belakang kertas yang diambil c. Setelah itu, perwakilan kelompok menyusun kalimat lengkap dengan kartu <i>bingo</i> d. Kelompok yang selesai menyusun kalimat, mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i> 8. Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis setiap kelompok harus berhenti 9. Guru memeriksa jawaban setiap kelompok dan menilainya serta memberikan hadiah kepada kelompok dengan nilai tertinggi	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran 2. Guru memberikan <i>ice breaking</i> dan motivasi 3. Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada setiap siswa 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh ketua kelas	15 menit

E. Sumber dan Materi Pembelajaran

1. Buku guru

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Buku siswa

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Buku lain

Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. (2015). *Kalimat*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Media dan Model Pembelajaran

1. Media pembelajaran : *Bingo*
2. Model pembelajaran : *Scramble*

G. Penilaian

1. Bentuk penilaian : tertulis
2. Instrumen penilaian : rubrik

Kriteria	Skor	Ket.
Apabila menyusun kalimat lengkap dengan jelas dan tepat	4	Amat baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat satu kesalahan	3	Baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat dua kesalahan	2	Cukup
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat tiga kesalahan	1	Kurang

Nagasaribu, 30 November 2024

Mengetahui,

Wali Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

Mengetahui,
Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP. 19680117 198712 1 002

Siklus II Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu
Kelas/ Semester : V/1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran : Kalimat Lengkap (SPOK)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/ Tanggal Pelaksanaan : Sabtu / 7 Desember 2024

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Memahami kalimat lengkap (SPOK) pada teks dialog dan teks penjelasan (eksplanasi)

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah siswa mampu memahami kalimat lengkap (SPOK) dan unsurnya pada teks penjelasan (ekplanasi).

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru mengajak siswa berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 5. Guru memberiksn apersepsi terhadap siswa.	10 Menit
Inti	1. Guru menjelaskan materi kalimat lengkap (SPOK) dalam teks eksplanasi kepada siswa 2. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa 3. Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks pembelajaran 4. Guru mengarahkan kelompok menuliskan hasil analisis pada buku tulis dan menuliskan teks eksplanasi yang mengandung kalimat lengkap 5. Guru membagikan kartu <i>bingo</i> kepada setiap kelompok 6. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk membacakan teks yang selesai ditulis dan menganalisisnya. 7. Guru menjelaskan tata tertib dalam menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks yang dibacakan. a. Teks dibacakan satu orang setiap kelompok	45 menit

	b. Kelompok menuliskan unsur kalimat lengkap pada kartu <i>bingo</i> c. Waktu menganalisis selama kelompok lain membacakan teks d. Kelompok yang selesai mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i> 8. Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis setiap kelompok harus berhenti 9. Guru memeriksa hasil analisis setiap kelompok dan menilainya 10. Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan nilai tertinggi	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran 2. Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada siswa 3. Guru memotivasi siswa untuk belajar lebih giat 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup yang dipimpin oleh ketua kelas	15 menit

E. Sumber dan Materi Pembelajaran

1. Buku guru

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Buku siswa

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Buku lain

Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. (2015). *Kalimat*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Media dan Model Pembelajaran

1. Media pembelajaran : *Bingo*
2. Model pembelajaran : *Scramble*

G. Penilaian

1. Bentuk penilaian : tertulis
2. Instrumrn penilaian : rubrik

Kriteria	Skor	Ket.
Apabila menyusun kalimat lengkap dengan jelas dan tepat	4	Amat baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat satu kesalahan	3	Baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat dua kesalahan	2	Cukup
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat tiga kesalahan	1	Kurang

Nagasaribu, 7 Desember 2024

Mengetahui,

Wali Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

Mengetahui,
Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP. 19680117 198712 1 002

Siklus II Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 100980 Nagasaribu
Kelas/ Semester : V/1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran : Kalimat Lengkap (SPOK)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/ Tanggal Pelaksanaan : Kamis / 12 Desember 2024

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Memahami kalimat lengkap (SPOK) pada teks dialog dan teks penjelasan (eksplanasi)

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah siswa mampu mengkategorikan unsur-unsur kalimat lengkap (SPOK) pada teks penjelasan (eksplanasi).

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 5. Guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya	10 menit
Inti	1. Guru melanjutkan penjelasan kalimat lengkap (SPOK) pada teks eksplanasi kepada siswa 2. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa 3. Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran 4. Guru membagikan kartu <i>bingo</i> kepada kelompok untuk menuliskan unsur kalimat lengkap (SPOK) 5. Guru mengarahkan kelompok menempelkan kartu bingo yang telah ditulis pada bidang <i>bingo</i>. 6. Guru menyusun soal dari kartu <i>bingo</i> di papan tulis dengan susunan di acak 7. Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang ditentukan guru. 8. Siswa yang selesai mengerjakan soal, mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i>	50 menit

	9. Guru memeriksa waktu, jika waktu sudah habis siswa mengumpulkan jawaban kepada guru (siap atau tidak) 10. Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya 11. Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan jawaban yang benar di papan tulis 12. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dengan nilai tertinggi	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada siswa 3. Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada siswa 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup bersama siswa	10 menit

E. Sumber dan Materi Pembelajaran

1. Buku guru

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Buku siswa

Diana Karatis dan Fransiska. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Buku lain

Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. (2015). *Kalimat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Media dan Model Pembelajaran

1. Media pembelajaran : *Bingo*

2. Model pembelajaran : *Scramble*

G. Penilaian

1. Bentuk penilaian : tertulis
2. Instrumrn penilaian : rubrik

Kriteria	Skor	Ket.
Apabila menyusun kalimat lengkap dengan jelas dan tepat	4	Amat baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat satu kesalahan	3	Baik
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat dua kesalahan	2	Cukup
Apabila menyusun kalimat lengkap terdapat tiga kesalahan	1	Kurang

Nagasaribu, 12 Desember 2024

Mengetahui,

Wali Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

Mengetahui,

Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP. 19680117 198712 1 002

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan I

Kelas/Semester : V/1

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam kepada siswa	✓	
2.	Guru mengajak siswa berdoa bersama untuk memulai pembelajaran	✓	
3.	Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa	✓	
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai	✓	
5.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada siswa	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Guru memberikan <i>pre test</i> kepada siswa sebelum menjelaskan materi pembelajaran.	✓	
7.	Guru mengumpulkan hasil <i>pre test</i> siswa.	✓	
8.	Guru menjelaskan materi kalimat lengkap (SPOK)	✓	
9.	Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	✓	
10.	Guru menunjukkan media <i>bingo</i> kepada siswa untuk menganalisis unsur kalimat lengkap (SPOK).	✓	
11.	Guru mengajak siswa mengkaji kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran	✓	
12.	Guru membagikan lembar soal dan jawaban yang diacak susunannya kepada kelompok.	✓	
13.	Guru memeriksa waktu dan mengumpulkan jawaban siswa	✓	
14.	Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya serta memberikan <i>reward</i>	✓	
Kegiatan Penutup			
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran		X
16.	Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>)	✓	
17.	Guru memberikan motivasi kepada siswa		X

18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup	✓	
Jumlah skor		16	
Nilai		A	
Persentase		88,89%	
Kategori		Sangat Baik	

Nagasaribu, 23 November 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan II

Kelas/Semester : V/1

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam kepada siswa	✓	
2.	Guru mengajak siswa berdoa bersama untuk memulai pembelajaran	✓	
3.	Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa	✓	
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai		X
5.	Guru mengulas kembali materi pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Guru melanjutkan penjelasan tentang kalimat lengkap (SPOK)	✓	
7.	Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	✓	
8.	Guru memanfaatkan media <i>bingo</i> sebagai media permainan siswa.	✓	
9.	Guru mengarahkan kelompok menuliskan dua kalimat lengkap (SPOK) pada kertas yang diberikan	✓	
10.	Guru mengumpulkan kertas setiap kelompok dan memasukkan kertas ke dalam kotak <i>bingo</i>	✓	
11.	Guru menjelaskan tata tertib permainan <i>bingo</i>	✓	
12.	Guru memeriksa waktu yang ditentukan	✓	
13.	Guru memeriksa jawaban kelompok dan menilainya serta memberikan hadiah	✓	
Kegiatan Penutup			
14.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran	✓	
15.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> dan motivasi	✓	
16.	Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada setiap siswa	✓	

17.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup		
Jumlah skor		16	
Nilai		A	
Persentase		94,11%	
Kategori		Sangat Baik	

Nagasaribu, 30 November 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan I

Kelas/Semester : V/1

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam kepada siswa	✓	
2.	Guru mengajak siswa berdoa bersama untuk memulai pembelajaran	✓	
3.	Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa		X
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai	✓	
5.	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan kalimat lengkap (SPOK) dalam teks eksplanasi	✓	
7.	Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	✓	
8.	Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat pada teks pembelajaran	✓	
9.	Guru mengarahkan kelompok menuliskan hasil analisis dan menuliskan teks eksplanasi	✓	
10.	Guru membagikan kartu <i>bingo</i> kepada kelompok	✓	
11.	Guru mengarahkan kelompok membacakan teks yang ditulis dan dianalisis	✓	
12.	Guru menjelaskan tata tertib menganalisis unsur kalimat lengkap dari teks yang dibaca	✓	
13.	Guru memeriksa waktu yang ditentukan	✓	
14.	Guru memeriksa hasil analisis setiap kelompok dan menilainya	✓	
15.	Guru memberikan hadiah kepada kelompok	✓	
Kegiatan Penutup			
16.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran	✓	
17.	Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>)	✓	

18.	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓	
19.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup	✓	
Jumlah skor		18	
Nilai		A	
Persentase		94,74%	
Kategori		Sangat Baik	

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Nagasaribu, 7 Desember 2024

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan II

Kelas/Semester : V/1

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam kepada siswa	✓	
2.	Guru dan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran	✓	
3.	Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapian siswa	✓	
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai	✓	
5.	Guru mengulas kembali materi pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Guru melanjutkan penjelasan tentang kalimat lengkap (SPOK).	✓	
7.	Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	✓	
8.	Guru mengajak siswa menganalisis kalimat lengkap (SPOK) dari teks pembelajaran	✓	
9.	Guru membagikan kartu <i>bingo</i> kepada setiap kelompok	✓	
10.	Guru mengarahkan kelompok menempelkan kartu <i>bingo</i> yang telah ditulis	✓	
11.	Guru menyusun soal dari kartu <i>bingo</i> dengan susunan diacak	✓	
12.	Guru memeriksa waktu yang ditentukan	✓	
13.	Guru memeriksa jawaban siswa dan menilainya	✓	
14.	Guru mengarahkan siswa menulis jawaban yang benar di papan tulis	✓	
15.	Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok	✓	
Kegiatan Penutup			
16.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan pembelajaran	✓	
17.	Guru membagikan soal pilihan ganda (<i>post test</i>) kepada setiap siswa	✓	

18.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada siswa	✓	
19.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup	✓	
Jumlah skor		19	
Nilai		A	
Persentase		100%	
Kategori		Sangat Baik	

Nagasaribu, 12 Desember 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Siswa menjawab salam guru	✓	
2.	Siswa membaca doa belajar	✓	
3.	Siswa mendengarkan guru mengabsen dan merapikan diri	✓	
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Siswa mengikuti <i>ice braking</i> yang diberikan guru	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru	✓	
7.	Siswa mengumpulkan jawaban kepada guru	✓	
8.	Siswa mendengarkan penjelasan materi kalimat lengkap	✓	
9.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru	✓	
10.	Siswa mendengarkan arahan guru dan menganalisis unsur kalimat lengkap pada media <i>bingo</i>	✓	
11.	Siswa mengkaji kalimat lengkap dari teks pembelajaran	✓	
12.	Siswa menerima lembar soal dan lembar jawaban	✓	
13.	Siswa mengerjakan soal secara kelompok berdasarkan waktu yang ditentukan guru		X
14.	Siswa yang menemukan jawaban mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i>		X
15.	Siswa berhenti jika waktu sudah habis		X
16.	Siswa menerima <i>reward</i>	✓	
Kegiatan Penutup			
17.	Siswa bertanya dan menyimpulkan pembelajaran		X
18.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru	✓	
19.	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru		X
20.	Siswa membaca do'a setelah belajar.	✓	

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Nagasaribu, 23 November 2024
Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Siswa menjawab salam guru	✓	
2.	Siswa membaca doa belajar	✓	
3.	Siswa mendengarkan guru mengabsen dan merapikan diri	✓	
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran		X
5.	Siswa mendengarkan ulasan materi pembelajaran		X
Kegiatan Inti			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi kalimat lengkap	✓	
7.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru	✓	
8.	Siswa mendengarkan arahan guru dalam permainan media <i>bingo</i>	✓	
9.	Siswa menuliskan dua kalimat lengkap pada kertas yang diberikan guru	✓	
10.	Siswa menuliskan dua kalimat lengkap sesuai kata pada kartu <i>bingo</i> dengan susunan diacak	✓	
11.	Siswa mengumpulkan kertas pada guru	✓	
12.	Siswa mendengarkan peraturan permainan <i>bingo</i>	✓	
13.	Siswa berhenti jika waktu sudah habis		X
14.	Siswa menerima hadiah dari guru	✓	
Kegiatan Penutup			
15.	Siswa mengajukan pertanyaan dan menyimpulkan	✓	
16.	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> dan mendengarkan motivasi	✓	
17.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru	✓	
18.	Siswa membaca do'a setelah belajar.	✓	

Nagasaribu, 30 November 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Siswa menjawab salam guru	✓	
2.	Siswa membaca doa belajar	✓	
3.	Siswa mendengarkan guru mengabsen dan merapikan diri		X
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Siswa mengikuti apersepsi yang diberikan guru	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi kalimat lengkap	✓	
7.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru	✓	
8.	Siswa mendengarkan arahan guru dalam menganalisis unsur kalimat lengkap	✓	
9.	Siswa mendengarkan arahan guru dalam menuliskan hasil analisis dan menuliskan teks eksplanasi	✓	
10.	Siswa menerima kartu <i>bingo</i> yang dibagikan guru	✓	
11.	Siswa membacakan teks eksplanasi dan menganalisisnya	✓	
12.	Siswa mendengarkan tata tertib dalam menganalisis	✓	
13.	Siswa berhenti jika waktu sudah habis	✓	
14.	Siswa menerima hadiah dari guru	✓	
Kegiatan Penutup			
15.	Siswa mengajukan pertanyaan dan menyimpulkan	✓	
16.	Siswa mengerjakan soal yang dibagikan guru	✓	
17.	Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru	✓	
18.	Siswa membaca do'a setelah belajar.	✓	

Nagasaribu, 7 Desember 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Siswa menjawab salam guru	✓	
2.	Siswa membaca doa belajar	✓	
3.	Siswa mendengarkan guru mengabsen dan merapikan diri	✓	
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Siswa mengulas kembali materi pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi kalimat lengkap	✓	
7.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru	✓	
8.	Siswa mendengarkan arahan guru dalam menganalisis	✓	
9.	Siswa menerima kartu <i>bingo</i> yang dibagikan guru	✓	
10.	Siswa menempelkan kartu bingo sesuai arahan guru	✓	
11.	Siswa mengerjakan soal sesuai waktu yang ditentukan	✓	
12.	Siswa yang selesai menjawab, mengangkat tangan dan mengatakan <i>BINGO</i>	✓	
13.	Siswa berhenti jika waktu sudah habis	✓	
14.	Siswa menulis jawaban yang benar di papan tulis	✓	
15.	Siswa menerima <i>reward</i> dari guru	✓	
Kegiatan Penutup			
16.	Siswa mengajukan pertanyaan dan menyimpulkan	✓	
17.	Siswa mengerjakan soal yang dibagikan guru	✓	
18.	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> yang diberikan guru	✓	
19.	Siswa membaca do'a setelah belajar.	✓	

Nagasaribu, 12 Desember 2024

Guru Kelas V SDN 100980 Nagasaribu

Peneliti

Samintaito Harahap, S. Pd
NIP. 19680506 200701 2 002

Indryani Siregar

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Nama:

Kelas:

1. Kalimat lengkap adalah....
 - a. Kalimat yang terdiri dari subjek dan predikat
 - b. Kalimat yang ditandai dengan tanda baca
 - c. Kalimat yang tersusun dari beberapa kata
 - d. Bahasa terkecil disertai tanda baca dalam mengungkapkan pikiran dengan pola SPOK
2. Unsur-unsur kalimat lengkap adalah....
 - a. Subjek, predikat, dan keterangan
 - b. Subjek, predikat, dan objek
 - c. Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - d. Predikat, objek, dan keterangan
3. Yang dimaksud dengan subjek adalah....
 - a. Unsur kalimat yang menjelaskan tindakan
 - b. Unsur kalimat yang menjadi pelaku
 - c. Unsur kalimat yang melengkapi predikatnya
 - d. Unsur kalimat yang menerangkan situasi
4. Yang dimaksud dengan predikat adalah....
 - a. Unsur yang menjelaskan tindakan
 - b. Unsur kalimat yang menjadi pelaku
 - c. Unsur kalimat yang melengkapi predikat
 - d. Unsur kalimat yang menerangkan situasi
5. Contoh objek yang benar ialah....
 - a. Kemarin dan besok
 - b. Makan dan minum
 - c. Roti dan susu
 - d. Ayah dan ibu
6. Contoh keterangan yang benar ialah...
 - a. Bermain dan menari
 - b. Bola dan boneka
 - c. Siang dan malam
 - d. Membaca dan menulis
7. Contoh subjek ialah...
 - a. Aku, kamu, dan mereka
 - b. Teh, susu, dan kopi
 - c. Pergi, mandi, dan duduk
 - d. Sekolah, rumah, dan taman
8. Contoh predikat ialah....
 - a. Jus dan buah
 - b. Menulis dan membaca
 - c. Sekarang dan nanti
 - d. Paman dan bibi
9. Kalimat lengkap yang benar di bawah ini adalah...
 - a. Aku berlari.
 - b. Ayah membaca koran.
 - c. Ibu memasak di dapur.
 - d. Kami pergi ke sekolah pagi ini.
10. Susunan kata di bawah menjadi kalimat lengkap yang benar!
Ikan – sungai – memancing - mereka
 - a. Mereka memancing ikan di sungai.
 - b. Mereka memancing di sungai ikan.
 - c. Memancing ikan mereka di sungai.
 - d. Memancing mereka di sungai ikan.

Selamat Bekerja!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Nama:

Kelas:

1. Bahasa terkecil yang disertai tanda baca dalam mengungkapkan pikiran dengan pola SPOK disebut...
 - a. Kalimat lengkap
 - b. Kalimat tanya
 - c. Kalimat perintah
 - d. Kalimat langsung
2. Yang termasuk unsur kalimat lengkap ialah...
 - a. Tanda baca
 - b. Subjek dan predikat
 - c. Tanda baca dan objek
 - d. Subjek, predikat, objek dan keterangan
3. Unsur kalimat lengkap ada empat, *kecuali*....
 - a. Subjek dan objek
 - b. Predikat dan keterangan
 - c. Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah
4. Subjek adalah unsur yang menjadi pelaku, di bawah ini yang termasuk subjek ialah....
 - a. Makan, minum, dan tidur
 - b. Baju, sepatu, dan tas
 - c. Mereka, kami, dan kamu
 - d. Kemarin, sekarang, dan besok
5. Aku membeli donat di kantin.
Kata yang digarisbawahi adalah unsur....
 - a. Subjek
 - b. Predikat
 - c. Objek
 - d. Keterangan
6. Unsur kalimat yang melengkapi predikat disebut...
 - a. Objek
 - b. Predikat
 - c. Keterangan
 - d. Subjek
7. *Kemarin*, ibu memasak ikan.
Kata yang bercetak miring adalah unsur....
 - a. Tanda titik
 - b. Tempat
 - c. Keterangan
 - d. Tanda tanya
8. Di bawah ini, kalimat lengkap yang benar adalah....
 - a. Diam!
 - b. Aku pergi
 - c. Ikan berenang.
 - d. Kemarin, aku minum susu.
9. Ayah – koran – membaca- di ruang tamu.
Susunan kata di atas menjadi kalimat lengkap yang benar ialah....
 - a. Koran membaca ayah di ruang tamu.
 - b. Ayah membaca koran di ruang tamu.
 - c. Membaca koran ayah di ruang tamu.
 - d. Ruang tamu, ayah membaca koran
10. Aku _____ bola di lapangan.
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat lengkap di atas adalah...
 - a. Bermain
 - b. Meminum
 - c. Memakan
 - d. Tertidur

Selamat Bekerja!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Nama:

Kelas:

1. Unsur kalimat lengkap ada empat, *kecuali*....
 - a. Subjek dan objek
 - b. Predikat dan keterangan
 - c. Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah
2. *Kemarin*, ibu memasak ikan.
Kata yang bercetak miring adalah unsur....
 - a. Tanda titik
 - b. Tempat
 - c. Keterangan
 - d. Tanda tanya
3. Yang termasuk unsur kalimat lengkap ialah...
 - a. Tanda baca
 - b. Subjek dan predikat
 - c. Tanda baca dan objek
 - d. Subjek, predikat, objek dan keterangan
4. Unsur kalimat yang melengkapi predikat disebut...
 - a. Objek
 - b. Predikat
 - c. Keterangan
 - d. Subjek
5. Subjek adalah unsur yang menjadi pelaku, di bawah ini yang termasuk subjek ialah....
 - a. Makan, minum, dan tidur
 - b. Baju, sepatu, dan tas
 - c. Mereka, kami, dan kamu
 - d. Kemarin, sekarang, dan besok
6. Ayah – koran – membaca- di ruang tamu.
Susunan kata di atas menjadi kalimat lengkap yang benar ialah....
 - a. Koran membaca ayah di ruang tamu.
 - b. Ayah membaca koran di ruang tamu.
 - c. Membaca koran ayah di ruang tamu.
 - d. Ruang tamu, ayah membaca koran
7. Bahasa terkecil yang disertai tanda baca dalam mengungkapkan pikiran dengan pola SPOK disebut....
 - a. Kalimat lengkap
 - b. Kalimat tanya
 - c. Kalimat perintah
 - d. Kalimat langsung
8. Aku membeli donat di kantin.
Kata yang digarisbawahi adalah unsur....
 - a. Subjek
 - b. Predikat
 - c. Objek
 - d. Keterangan
9. Aku _____ bola di lapangan.
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat lengkap di atas adalah...
 - a. Bermain
 - b. Meminum
 - c. Memakan
 - d. Tertidur
10. Di bawah ini, kalimat lengkap yang benar adalah....
 - a. Diam!
 - b. Aku pergi
 - c. Ikan berenang.
 - d. Kemarin, aku minum susu.

Selamat Bekerja!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Nama:

Kelas:

1. Unsur kalimat yang melengkapi predikat disebut...
 - a. Objek
 - b. Predikat
 - c. Keterangan
 - d. Subjek
2. Aku membeli donat di kantin.
Kata yang digarisbawahi adalah unsur...
 - a. Subjek
 - b. Predikat
 - c. Objek
 - d. Keterangan
3. Di bawah ini, kalimat lengkap yang benar adalah...
 - a. Diam!
 - b. Aku pergi
 - c. Ikan berenang.
 - d. Kemarin, aku minum susu.
4. Bahasa terkecil yang disertai tanda baca dalam mengungkapkan pikiran dengan pola SPOK disebut...
 - a. Kalimat lengkap
 - b. Kalimat tanya
 - c. Kalimat perintah
 - d. Kalimat langsung
5. Aku _____ bola di lapangan.
Kata yang tepat melengkapi kalimat lengkap di atas adalah...
 - a. Bermain
 - b. Meminum
 - c. Memakan
 - d. Tertidur
6. Subjek adalah unsur yang menjadi pelaku, di bawah ini yang termasuk subjek ialah....
 - a. Makan, minum, dan tidur
 - b. Baju, sepatu, dan tas
 - c. Mereka, kami, dan kamu
 - d. Kemarin, sekarang, dan besok
7. Yang termasuk unsur kalimat lengkap ialah...
 - a. Tanda baca
 - b. Subjek dan predikat
 - c. Tanda baca dan objek
 - d. Subjek, predikat, objek dan keterangan
8. Ayah – koran – membaca- di ruang tamu.
Susunan kata di atas menjadi kalimat lengkap yang benar ialah....
 - a. Koran membaca ayah di ruang tamu.
 - b. Ayah membaca koran di ruang tamu.
 - c. Membaca koran ayah di ruang tamu.
 - d. Ruang tamu, ayah membaca koran
9. Unsur kalimat lengkap ada empat, *kecuali*....
 - a. Subjek dan objek
 - b. Predikat dan keterangan
 - c. Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah
10. *Kemarin*, ibu memasak ikan.
Kata yang bercetak miring adalah unsur....
 - a. Tanda titik
 - b. Tempat
 - c. Keterangan
 - d. Tanda tanya

Selamat Bekerja!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Nama:

Kelas:

1. Aku _____ bola di lapangan.
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat lengkap di atas adalah...
 - a. Bermain
 - b. Meminum
 - c. Memakan
 - d. Tertidur
2. Di bawah ini, kalimat lengkap yang benar adalah....
 - a. Diam!
 - b. Aku pergi
 - c. Ikan berenang.
 - d. Kemarin, aku minum susu.
3. Unsur kalimat yang melengkapi predikat disebut...
 - a. Objek
 - b. Predikat
 - c. Keterangan
 - d. Subjek
4. Subjek adalah unsur yang menjadi pelaku, di bawah ini yang termasuk subjek ialah....
 - a. Makan, minum, dan tidur
 - b. Baju, sepatu, dan tas
 - c. Mereka, kami, dan kamu
 - d. Kemarin, sekarang, dan besok
5. Yang termasuk unsur kalimat lengkap ialah...
 - a. Tanda baca
 - b. Subjek dan predikat
 - c. Tanda baca dan objek
 - d. Subjek, predikat, objek dan keterangan
6. Bahasa terkecil yang disertai tanda baca dalam mengungkapkan pikiran dengan pola SPOK disebut....
 - a. Kalimat lengkap
 - b. Kalimat tanya
 - c. Kalimat perintah
 - d. Kalimat langsung
7. Unsur kalimat lengkap ada empat, *kecuali*....
 - a. Subjek dan objek
 - b. Predikat dan keterangan
 - c. Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah
8. Aku membeli donat di kantin.
Kata yang digarisbawahi adalah unsur....
 - a. Subjek
 - b. Predikat
 - c. Objek
 - d. Keterangan
9. *Kemarin*, ibu memasak ikan.
Kata yang bercetak miring adalah unsur....
 - a. Tanda titik
 - b. Tempat
 - c. Keterangan
 - d. Tanda tanya
10. Ayah – koran – membaca- di ruang tamu.
Susunan kata di atas menjadi kalimat lengkap yang benar ialah....
 - a. Koran membaca ayah di ruang tamu.
 - b. Ayah membaca koran di ruang tamu.
 - c. Membaca koran ayah di ruang tamu.
 - d. Ruang tamu, ayah membaca koran.

Selamat Bekerja!

KUNCI JAWABAN

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1. A	1. D	1. A	1. A
2. D	2. C	2. B	2. D
3. D	3. D	3. D	3. A
4. C	4. A	4. A	4. C
5. B	5. C	5. A	5. D
6. A	6. B	6. C	6. A
7. C	7. A	7. D	7. D
8. D	8. B	8. B	8. B
9. B	9. A	9. D	9. C
10. A	10. D	10. C	10. B

Prasiklus

1. D
2. C
3. B
4. A
5. C
6. C
7. A
8. B
9. D
10. A

Analisis Data Tes Siswa Pra Siklus

Nama Siswa	Soal										Jumlah	Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
APS	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
AH	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
AFS	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
ASS	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70	Tuntas
AZH	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	70	Tuntas
FOS	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
HG	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
IS	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
KS	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	30	Tidak Tuntas
NPS	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70	Tuntas
NPS	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
OAP	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70	Tuntas
RMH	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40	Tidak Tuntas
SS	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
SMS	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
SAP	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	80	Tuntas
WHS	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	4	40	Tidak Tuntas
YNWS	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
Nilai Rata-Rata Siswa = 48.88													
Persentase Ketuntasan = 33.33%													

Keterangan: 1 = Benar 0 = Salah

Analisis Data Tes Siswa Siklus I Pertemuan I

Nama Siswa	Soal										Jumlah	Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
APS	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
AH	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
AFS	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
ASS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
AZH	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	70	Tuntas
FOS	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
HG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
IS	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70	Tuntas
KS	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
NPS	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
NPS	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70	Tuntas
OAP	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
RMH	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5	50	Tidak Tuntas
SS	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	70	Tuntas
SMS	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
SAP	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
WHS	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
YNWS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
Nilai Rata-Rata Siswa = 60													
Persentase Ketuntasan = 50%													

Keterangan: 1 = Benar 0 = Salah

Analisis Data Tes Siswa Siklus I Pertemuan II

Nama Siswa	Soal										Jumlah	Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
APS	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
AH	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
AFS	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70	Tuntas
ASS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
AZH	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7	70	Tuntas
FOS	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
HG	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
IS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70	Tuntas
KS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70	Tuntas
NPS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
NPS	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
OAP	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
RMH	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	70	Tuntas
SS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
SMS	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
SAP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
WHS	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
YNWS	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
Nilai Rata-Rata Siswa = 70.55													
Persentase Ketuntasan = 66.67%													

Keterangan: 1 = Benar 0 = Salah

Analisis Data Tes Siswa Siklus II Pertemuan I

Nama Siswa	Soal										Jumlah	Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
APS	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
AH	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
AFS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
ASS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
AZH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
FOS	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
HG	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
IS	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
KS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
NPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
NPS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
OAP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
RMH	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
SS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
SMS	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	70	Tuntas
SAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
WHS	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
YNWS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
Nilai Rata-Rata Siswa = 82.22													
Persentase Ketuntasan = 83.33%													

Keterangan: 1 = Benar 0 = Salah

Analisis Data Tes Siswa Siklus II Pertemuan II

Nama Siswa	Soal										Jumlah	Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
APS	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	Tuntas
AH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
AFS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
ASS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
AZH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
FOS	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
HG	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
IS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
KS	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
NPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
NPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas
OAP	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
RMH	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80	Tuntas
SS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
SMS	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80	Tuntas
SAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
WHS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	Tuntas
YNWS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
Nilai Rata-Rata Siswa = 86.66													
Persentase Ketuntasan = 94.44%													

Keterangan: 1 = Benar 0 = Salah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidipuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-8021/Un.28/E.1/TL.00/11/2024

22 November 2024

Lampiran : -

Perihal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Indryani Siregar
NIM : 2120500229
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Media Bingo Dengan Scramble Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 100980 Nagasaribu”**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP. 198012242006042001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA
PROVINSI SUMATERA UTARA
UNIT PELAKSANA TEKNIS
SD NEGERI 100980 NAGASARIBU
Kode Pos: 22751



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN
Nomor: 421.2/40/SD/12/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP : 19680117 198712 1 002
Pangkat/Gol. : Pembina / IV. a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 100980 Nagasaribu
Kec. Padang Bolak Tenggara, Kab. Padang Lawas Utara

Menerangkan bahwa di bawah ini:

Nama : Indryani Siregar
NIM : 2120500229
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Kampus : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah melaksanakan penelitian di SDN 100980 Nagasaribu Kec. Padang Bolak Tenggara, Kab. Padang Lawas Utara pada 23 November -12 Desember 2024 untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Media Bingo Dengan Scramble Untuk Mengembangkan Pemahaman Siswa Materi Kalimat Lengkap (SPOK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100980 Nagasaribu”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan semestinya.

Nagasaribu, 14 Desember 2024
Kepala SDN 100980 Nagasaribu

Lahuddin Siregar, S. Pd
NIP. 1919680117 198712 1 002

Dokumentasi Siklus I Pertemuan I



Gambar 1. Guru mengecek kehadiran dan kerapian siswa



Gambar 2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok



Gambar 3. Guru menampilkan media *bingo* kepada siswa untuk menganalisis unsur kalimat lengkap



Gambar 4. Siswa selesai mengerjakan soal dan menuliskannya pada kartu *bingo*



Gambar 5. Siswa menerima *reward* dari guru



Gambar 6. Guru mengakhiri pembelajaran

Dokumentasi Siklus I Pertemuan II



Gambar 7. Guru memanfaatkan media *bingo* sebagai media permainan



Gambar 8. Siswa menuliskan kalimat lengkap sesuai kata *bingo* yang tertera dengan susunan diacak



Gambar 9. Guru menjelaskan tata tertib permainan *bingo*



Gambar 10. Perwakilan kelompok mengambil satu kertas kecuali kertas kelompoknya



Gambar 11. Perwakilan kelompok menyusun kalimat lengkap dengan kartu bingo



Gambar 12. Siswa melaksanakan ice breaking (gerak/diam) yang diberikan guru

Dokumentasi Siklus II Pertemuan I



Gambar 13. Guru mengajak siswa menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks pembelajaran



Gambar 14. Siswa menganalisis dan menuliskan teks eksplanasi pada buku tulis



Gambar 15. Guru menjelaskan tata tertib dalam menganalisis unsur kalimat lengkap pada teks yang dibacakan



Gambar 16. Siswa membacakan teks eksplanasi yang telah ditulis



Gambar 17. Siswa menuliskan unsur kalimat lengkap pada kartu *bingo*



Gambar 18. Siswa bertanya terkait materi pembelajaran yang belum dipahami

Dokumentasi Siklus II Pertemuan II



Gambar 19. Siswa mendengarkan ulasan materi yang disampaikan guru



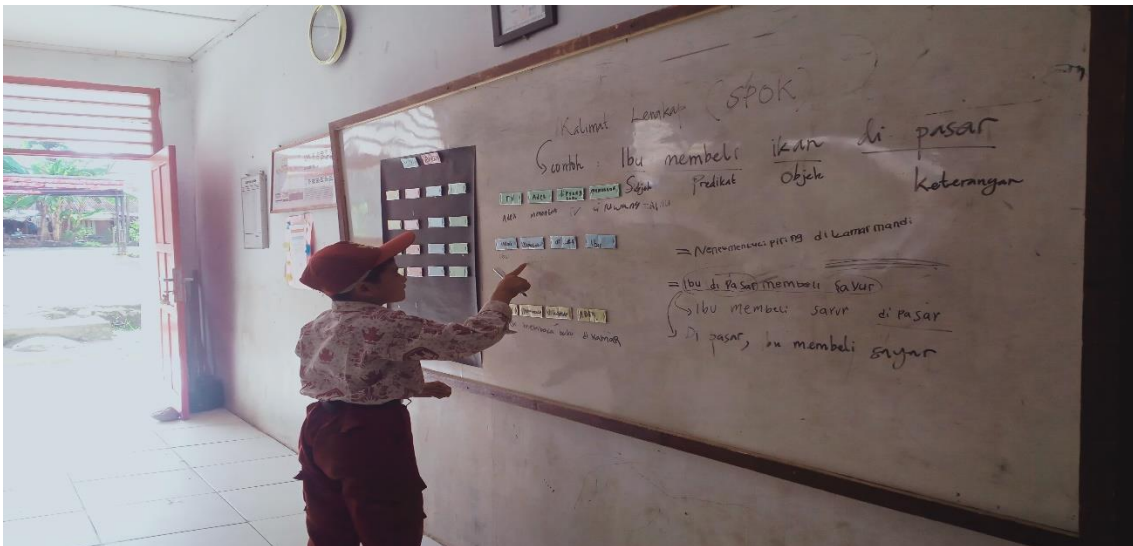
Gambar 20. Siswa menuliskan unsur kalimat lengkap pada kartu *bingo* yang dibagikan guru



Gambar 21. Siswa menuliskan jawaban sesuai waktu yang ditentukan



Gambar 22. Guru mengarahkan siswa menuliskan jawaban yang benar



Gambar 23. Siswa menuliskan jawaban yang benar di papan tulis



Gambar 24. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran