

**ANALISIS PENGALAMAN BELAJAR PESERTA
DIDIK MELALUI PERMAINAN *BINGO*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS IV
SDTQ NURUN NABI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**QATRUNADA FATIHANSYARI
NIM : 220209041**

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH 2026 M**

**ANALISIS PENGALAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI PERMAINAN *BINGO* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDTQ NURUN NABI**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

QATRUNADA FATIHANSYARI

NIM : 220209041

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

جامعة الرانيري

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing



Dr. Khadijah, M.Pd.

NIP. 197008301994122001

**ANALISIS PENGALAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI PERMAINAN *BINGO* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDTQ NURUN NABI**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Pada, Hari/Tanggal


Rabu, ^{28 Januari 2026 M}
_{09 Sya'ban 1447 H}

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Penguji I

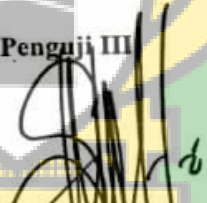

Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji II

Penguji III



Nida Jannita, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009


Salfayana Putri Arita, M.Pd.
NIP. 199307272025212073

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Qatrunada Fatihansyari
NIM : 220209041
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

A R - R A Banda Aceh, 17 Januari 2026

Yang Menyatakan



Qatrunada Fatihansyari

NIM. 220209041

ABSTRAK

Nama : Qatrunada Fatihansyari
NIM : 220209041
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi
Tanggal Sidang : 28 Januari 2026
Tebal Skripsi : 107 halaman
Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd
Kata Kunci : Pengalaman Belajar, Peserta Didik, *Bingo*.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash di SDTQ Nurun Nabi, ditemukan bahwa materi majas yang bersifat abstrak masih sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal tanpa disertai aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna. Selain itu, meskipun permainan *bingo* telah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi dan metafora, belum terdapat analisis yang mendalam mengenai penggunaan permainan *bingo* dalam memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman belajar peserta didik dalam mengikuti permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bagaimana pembentukan aspek pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* pada materi majas, dan bagaimana permainan *bingo* memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi majas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengalaman belajar peserta didik dengan permainan *bingo*, mendeskripsikan aspek pengalaman belajar dengan permainan *bingo*, serta mendeskripsikan bagaimana permainan *bingo* memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi majas. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 29 peserta didik kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash di SDTQ Nurun Nabi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Wawancara dan Angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran majas personifikasi dan metafora mampu membentuk pengalaman belajar peserta didik secara positif dan holistik. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Permainan ini membantu meningkatkan pemahaman konsep majas (aspek kognitif), menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan rasa percaya diri (aspek afektif), serta melatih keterampilan respons dan koordinasi dalam aktivitas belajar (aspek psikomotorik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* efektif memfasilitasi pemahaman peserta didik dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas di kelas IV SDTQ Nurun Nabi.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Ta'ala, berkat limpahan Rahmat, Karunia, Taufik dan Kasih Sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringkan salam tak lupa disampaikan pada junjungan kita Nabi Muhammad صلى الله عليه وسلم, beserta keluarga dan para sahabat. Berkat mereka, Islam banyak melahirkan filsuf-filsuf yang telah melahirkan ilmu pengetahuan, yang dampaknya dapat kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi yang berjudul: “Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi”, disusun sebagai salah satu syarat tugas akhir pada jenjang S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Proses penyusunan skripsi dapat terselesaikan dengan baik berkat adanya bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, izinkan penulis dengan penuh rasa hormat dan tulus menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran staf yang telah menyediakan berbagai fasilitas akademik yang mendukung kelancaran proses studi penulis selama ini.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh jajaran staf yang telah memberikan dukungan serta kesempatan belajar yang sangat berharga. Penulis juga berterima kasih atas kemudahan dalam proses perizinan penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
3. Bapak Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan yang telah membantu proses perizinan untuk pelaksanaan penelitian ilmiah yang penulis lakukan.

4. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta dedikasi besar telah memberikan arahan, bimbingan, masukan yang berharga, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi. Berkat bimbingan dan motivasinya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan selesai tepat waktu.
5. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan seluruh stafnya yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi selama masa studi penulis.
6. Ibu Kanakry Elvizar Yusti, A.Md. selaku operator prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah banyak membantu dalam proses administrasi penulis selama perkuliahan hingga proses mengurus persiapan menuju sidang.
7. Ibu Cut Atthahirah, M.Pd. selaku Dosen Asisten Ahli bidang Bahasa Indonesia yang telah memberikan bantuan serta kemudahan dalam proses validasi instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian.
8. Ustadz Rahmat Riski, M.Ag. selaku Kepala Sekolah SDTQ Nurun Nabi, yang telah memberikan izin, kepercayaan, dan kesempatan, bagi penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Ustazah Nurul Fazilla, S.Pd.,Gr. selaku Guru Kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash yang telah menerima kehadiran penulis dengan penuh keterbukaan serta memberikan bantuan, arahan, dan kemudahan selama proses pelaksanaan penelitian.
10. Ustazah Rizka Nazira, S.Pd.,Gr. yang sudah menjembatani komunikasi penulis dengan ustazah Nurul Fazilla.
11. Seluruh Guru dan pengajar Tahfizh di SDTQ Nurun Nabi yang telah memberikan dukungan penuh untuk proses pelaksanaan penelitian ini.
12. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah dengan penuh dedikasi membagikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta arahan selama penulis menempuh studi pendidikan. Segala ilmu, arahan, dan keteladanan yang diberikan menjadi bekal yang sangat

berharga, tidak hanya dalam penyelesaian skripsi ini, tetapi juga sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan akademik maupun profesional di masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan baik dalam segi sumber referensi yang digunakan maupun kekurangan dalam segi penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan ilmu pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar kedepannya.

Banda Aceh, 13 Januari 2026

Penulis,

Qatrunada Fatihansyari



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Ta'ala atas limpahan Rahmat, Karunia, dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya sederhana ini dengan tepat waktu. Shalawat kepada junjungan kita Nabi Muhammad صلى الله عليه وسلم, yang sudah mengubah kehidupan manusia dari kehidupan yang kelam akan cahaya keilmuan, menuju arah pendidikan yang inklusif dan berbasis keislaman.

Karya ini merupakan sebuah saksi dari doa, kesabaran, ketulusan, serta dukungan yang begitu berarti dalam setiap langkah penulis selama masa duduk di bangku perkuliahan. Dengan penuh rasa cinta dan tulus, skripsi ini di persembahkan untuk:

1. Orang tua tersayang di rumah Abi Bakri, S.Hut dan Ummi Novirawati, S.Si atas segala doanya, kasih sayang yang tiada bertepi, dukungan, motivasi, serta pengorbanannya lahir bathin, baik moril maupun materil, demi pendidikan kakak. Terima kasih sudah menyakinkan bahwa kakak bisa dan mampu dalam menyelesaikan karya ini. Segala jerih payah, keringat, dan doa Ummi dan Abi menjadi sumber kekuatan terbesar bagi kakak dalam setiap perjalanan yang baik ini. Terima kasih sudah menjadi tempat kakak untuk bersandar dan bercerita atas semua hal yang kakak jalani ketika jauh dari Ummi dan Abi.
2. Adikku tersayang, Muhammad Abdiel Murtadho dan Balqis Dzakiyah, yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat yang tulus, sehingga dapat menjadi penghibur untuk diri penulis di kala lelah.
3. Seluruh keluarga besar Family Squad yang berada jauh antar provinsi dan pulau, tapi dekat di mata dan hati yang selalu memberikan doa, cinta, dan dukungan tulusnya dengan penuh kasih kepada penulis.
4. Para Bunda penulis yang sudah memberikan doa dan dukungan pada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Kakak Agusmadya Ruza Riana yang sudah mendukung dan banyak membantu proses penelitian penulis hingga berjalan dengan baik. Terima kasih sudah

meluangkan waktunya untuk menemani penelitian, rela di repotkan dalam segala hal dan situasi. Semoga Allah Ta'ala, memudahkan segala proses kak Dya dalam menyusun skripsi.

6. Teman-Teman Selama di Bangku Perkuliahan Nazwa, Cut Ersal Juariah, Syifa Defila Aryani, Anzilar Rahmatan, Fazia Zakiatul, Zian Ulvia, Hafifa Umrati, Vina Munawarah, Raihan Fazilla, Salsabila, Cut Putri Atikah, Cut Dian Putri Keumala, Nailul Amna, dan Fauziatul Kiram Khatib. Penulis menyadari, bahwa tidak ada suatu alasan yang dapat di sangkal ketika diri ini dipertemukan dengan orang baik seperti kalian. Terima kasih atas doa dan dukungannya kepada penulis selama ini, telah menjadi rumah kedua untuk berbagi keluh kesah di paruh terakhir perkuliahan ini. Semoga Allah Ta'ala memudahkan kalian semua dalam setiap prosesnya dan kesuksesan akan segera menyapa kita satu per satu dengan caranya yang tidak disangka-sangka.
7. Teman-teman SMA penulis Kelas XII MIPA Unggulan 1 terima kasih atas doa dan dukungannya kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Ta'ala memudahkan setiap langkah, proses, dan jalan yang sedang kalian tempuh.
8. Terakhir untuk diriku sendiri, yang sudah berjuang dan sedikit sabar dalam menjalani setiap prosesnya, sudah mampu melewati rasa lelah, dan keraguan yang sering muncul. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini dalam setiap prosesnya anak perempuan pertama, menghadapi perjalanannya tanpa kecemasan yang tiada arti, tetap *enjoy* dan fokus pada diri sendiri. Semoga perjalanan ini dapat menjadi pengingat bahwa setiap usaha tidak akan pernah sia-sia, dan setiap langkah hari ini adalah sebagian dari doa yang mulai terjawab secara perlahan. Peluk hangat untuk diri ku sendiri, semoga kesuksesan segera menghampiri diri Mu di waktu yang tepat.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	9
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Pengalaman Belajar.....	14
1. Pengertian Pengalaman Belajar.....	14
2. Karakteristik Pengalaman Belajar.....	16
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Pengalaman	16
4. Aspek-aspek Pengalaman Belajar	18
5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Pengalaman	21
6. Tujuan dan Manfaat Pengalaman Belajar	22
B. Permainan <i>Bingo</i> dalam Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Permainan Bingo.....	23
2. Manfaat Permainan <i>Bingo</i>	23
3. Karakteristik Permainan Bingo dalam Konteks Pendidikan.....	24
4. Desain Permainan <i>Bingo</i>	26
5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Bingo</i>	30
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	31

1. Pengertian Majas	31
2. Jenis-Jenis Majas.....	31
3. Fungsi Majas	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Instrumen Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Data Penelitian	41
B. Hasil Penelitian.....	41
C. Hasil Angket Pengalaman Belajar	50
D. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V	63
PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Siklus Pengalaman Belajar	17
Gambar 2.2 : Desain Lembar Bingo Majas	27
Gambar 2.3 : Desain Kartu Majas	28
Gambar 3.1 : Teknik Analisis Data Miles dan Huberman	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing	71
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	72
Lampiran 3 : Surat Selesai Penelitian	73
Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian	74
Lampiran 5 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	80
Lampiran 6 : Pedoman Wawancara	81
Lampiran 7 : Data Informan Penelitian	82
Lampiran 8 : Kisi-Kisi Angket Pengalaman Belajar	83
Lampiran 9 : Angket Pengalaman Belajar	84
Lampiran 10 : Hasil Angket oleh Peserta Didik	85
Lampiran 11 : Bukti Lulus Plagiasi	88
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebuah proses yang mendasar yang berperan penting dalam membentuk pengetahuan dan wawasan seorang individu. Penekanan dalam pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian akan seorang individu atau masyarakat di samping kegiatan mentransferkan ilmu dan keahlian.¹ Dengan demikian pendidikan merupakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan terarah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat secara optimal.

Belajar adalah sebuah upaya sadar yang dilakukan untuk perubahan, jika seseorang yang sedang belajar tidak mengalami perubahan pada nilai spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan, maka sejatinya dia tidak sedang belajar.² Proses pembelajaran adalah sebuah proses interaktif antara guru dan peserta didik. Guru berperan penting dalam mewujudkan proses pembelajaran agar lebih optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tugas utama seorang guru dalam proses pembelajaran mengajar ialah menyampaikan materi, melatih, membimbing, dan memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran.³ Jadi, dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh seorang guru dalam membimbing dan mengarahkan, peserta didik untuk dapat memahami hal yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan

¹ Nurkholis, Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 2023, Vol. 1, No. 1, h. 25.

² Jaka Wijaya Kusuma, dkk. *Strategi Pembelajaran*, (Kota Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), h. 11.

³ Lemi Indrayani, Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa, *Prosding Seminar Nasional Pendidikan*. 2019, Vol. 2, No. 1, h. 17-26.

serta minat bakatnya. Dengan ini peserta didik dapat memahami sesuatu melalui sebuah proses yang pembelajaran yang mendalam.

Pengalaman belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk menemukan informasi dan memperoleh pemahaman baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Merancang pengalaman belajar pada hakikatnya adalah menyusun skenario pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁴ Pengalaman belajar yang dirancang oleh guru dalam sebuah pembelajaran harus mengacu pada capaian dan tujuan yang hendak dicapai. Hal ini menunjukkan korelasi hubungan yang baik, bahwa pembelajaran yang baik dapat terjadi apabila perencanaan pembelajaran disusun dengan tepat.

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah sebuah interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik dalam mengajarkan sesuatu yang baru, hal ini ditujukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang baru. Dengan adanya aktivitas yang di munculkan dalam pembelajaran, dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan program baru yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu Pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis pendekatan *Deep Learning*.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga perlu mengalami proses belajar yang aktif dan bermakna. Salah satu materi yang mulai diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV adalah majas. Materi majas yang diajarkan di jenjang kelas IV, cakupannya terdiri atas dua jenis majas, yaitu majas personifikasi dan majas metafora. Materi majas yang merupakan salah satu bentuk bahasa kiasan masih, terlalu sulit untuk dipahami bagi peserta didik jika hanya dijelaskan begitu saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Selasa, 29 April 2025 bersama guru kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash di SDTQ Nurun Nabi diperoleh informasi bahwa guru sudah pernah menggunakan permainan *bingo* dalam

⁴ Vira Dwi Nanda, Amini, dkk. Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD, *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2024, Vol. 4, No. 1, h. 69.

pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas personifikasi dan metafora. Penggunaan permainan *bingo* tersebut dimaksudkan sebagai salah satu upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami materi majas yang bersifat abstrak.⁵

Namun kendati demikian, penerapan permainan *bingo* yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh guru belum diiringi dengan analisis yang mendalam terhadap bagaimana pengalaman belajar yang dialami peserta didik selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas tersebut. Penggunaan permainan masih bersifat insidental dan lebih difokuskan pada penyampaian materi, tanpa adanya refleksi sistematis mengenai bagaimana peserta didik mengalami proses belajar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk dapat merefleksikan pemahamannya, mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep majas, serta mengekspresikan persepsi mereka terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

Pemahaman terhadap unsur gaya bahasa atau majas memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan apresiasi berkarya sastra dan terhadap apa hal yang ingin dieskpresikan oleh peserta didik. Karena, materi gaya bahasa ini memiliki keterkaitan dan saling berkesinambungan pada berbagai topik kebahasaan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, misalnya seperti materi puisi. Namun, sayangnya peserta didik pada tingkat sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami makna materi majas dalam mengenali dan menggunakan majas secara tepat.

Oleh karena itu, pembelajaran materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai sangat signifikan untuk diajarkan pada peserta didik. Karena mengingat materi ini berkaitan secara langsung pada materi selanjutnya, yaitu materi puisi. Jadi materi majas ini adalah sebagai dasar yang dalam pengajaran ini.

⁵ Wawancara dengan Nurul Fazilla, S.Pd,Gr. Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia, 29 April 2025.

Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka tercantum secara eksplisit dalam peraturan Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah terbaru tahun 2025, dalam pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV diharapkan dapat menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.⁶

Tujuan Pembelajaran pada materi majas menuntut peserta didik untuk mampu mengidentifikasi, membedakan, dan menafsirkan penggunaan majas, khususnya personifikasi dan metafora, dalam berbagai bentuk kalimat. Peserta didik juga diarahkan untuk mampu menjelaskan makna kiasan yang muncul dalam sebuah majas serta menggunakan majas tersebut secara tepat dalam menyusun kalimat atau teks sederhana. Dengan demikian, pemahaman terhadap majas tidak hanya menjadi tuntutan kurikulum, tetapi juga merupakan keterampilan berbahasa yang harus dibangun melalui proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi dan metafora di kelas IV SDTQ Nurun Nabi telah menggunakan permainan *bingo*, sehingga peserta didik telah memiliki pengalaman belajar melalui penggunaan media permainan tersebut. Namun, pengalaman belajar yang terbentuk belum dianalisis secara mendalam dari sudut pandang peserta didik. *Bingo* digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, penerapannya belum disertai dengan analisis sistematis mengenai pengalaman belajar peserta didik. Pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi dan pencapaian hasil akhir, sementara proses bagaimana peserta didik mengalami pembelajaran baik dari aspek memahami, mengaplikasi, maupun merefleksi belum menjadi perhatian utama.

⁶ Badan Standar, Kurikulum, dan Asemen Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), h. 88.

Selain itu belum adanya analisis data yang menggambarkan secara mendalam bagaimana permainan *bingo* dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dari sudut pandang peserta didik, khususnya ditinjau dari dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Padahal, pengalaman belajar peserta didik merupakan komponen penting dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuriyah F. Celyna Rizkulloh pada tahun 2022 dengan judul Penerapan Metode Permainan *Bingo* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Wonomerto Probolinggo mengkaji penerapan metode permainan *bingo* dalam pembelajaran tematik tema cuaca pada siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran berhasil meningkatkan antusiasme, semangat, dan keaktifan siswa di kelas. Siswa menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik dan respons yang positif terhadap metode tersebut, dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi, dan suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Susanti dan Dita Ayu Lestari pada tahun 2023 dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan *word bingo* pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran, mengungkap bahwa penggunaan permainan *word bingo* secara signifikan dapat membentuk pengalaman belajar yang positif bagi siswa kelas III. Dengan pendekatan kualitatif fenomenologis, penelitian ini melibatkan 33 peserta didik berusia 7–8 tahun. Melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan *bingo kata* tidak hanya meningkatkan keterampilan

⁷ Nuriyah F. Celyna Rizkulloh, *Penerapan Metode Permainan BINGO Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Wonomerto Probolinggo*. (Skripsi, Repository UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2022), h. 51-63.

membaca siswa, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Permainan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membaca serta membentuk pemahaman yang lebih kontekstual terhadap kosakata yang dipelajari. Secara keseluruhan, *word bingo* mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan meningkatkan fokus serta motivasi belajar siswa.⁸

Hingga saat ini, belum terdapat penelitian yang secara spesifik menganalisis permainan *bingo* dalam membentuk pengalaman belajar peserta didik pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam ranah berpikir tingkat tinggi seperti pemahaman terhadap majas yang materinya bersifat abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menelaah secara mendalam bagaimana permainan *bingo* dapat menjadi media yang efektif dalam membangun pengalaman belajar berbahasa pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

Kebaruan dalam riset ini adalah dengan memfokuskan pada analisis pengalaman belajar peserta didik secara subjektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas personifikasi dan metafora melalui media permainan *bingo* konvensional, serta menganalisis bagaimana permainan *bingo* ini dapat membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Penelitian ini menggabungkan pendekatan yang humanistik dalam pendidikan dengan metode partisipatif dalam eksplorasi pengalaman belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian yang secara khusus menganalisis pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan *bingo*, agar diperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai bagaimana peserta didik memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pembelajaran majas yang telah mereka alami.

Penelitian ini juga lebih menggali dimensi afektif dan persepsi peserta didik terhadap kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu,

⁸ Dewi Susanti dan Dita Ayu Lestari, Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Word Bingo pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran. *Jurnal Pendas*, 2023, Vol. 9, No. 1, h. 32–40.

penggunaan permainan *bingo* dalam bentuk tradisional tanpa modifikasi memberikan kontribusi praktis sebagai alternatif media pembelajaran yang sederhana namun tetap efektif dan aplikatif ketika digunakan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman belajar peserta didik dalam mengikuti permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana pembentukan aspek pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana permainan *bingo* memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun rumusan tujuan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik dalam mengikuti permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mendeskripsikan aspek pengalaman belajar yang terbentuk melalui permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana permainan *bingo* memfasilitasi pemahaman peserta didik dalam memahami materi majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini terbagi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang pengalaman belajar peserta didik di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkuat pemahaman mengenai proses belajar pada peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan *bingo*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif melalui permainan *bingo*, khususnya pada materi majas.
- 2) Membantu guru memahami bagaimana pengalaman belajar peserta didik terbentuk dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.
- 3) Menjadi bahan evaluasi dan pengembangan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar proses belajar lebih efektif dan bermakna.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam memahami materi majas yang dianggap sulit.
- 2) Mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif.
- 3) Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta kemampuan berbahasa dalam konteks yang kontekstual dan aplikatif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Mendukung pengembangan inovasi pembelajaran yang selaras dengan visi sekolah berbasis pendidikan Islam terpadu dan lingkungan belajar yang kondusif.
- 2) Menjadi acuan dalam merancang program pelatihan guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan.
- 3) Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum melalui pendekatan yang lebih kreatif dan partisipatif.

E. Definisi Operasional

1. Pengalaman Belajar

Pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) adalah sebuah metode yang menggunakan pengalaman sebagai media untuk belajar. Pembelajaran ini menekankan pada keterlibatan langsung peserta didik dengan materi pelajaran melalui refleksi dan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.⁹

Dapat diartikan bahwa pengalaman belajar adalah proses aktif yang didalamnya melibatkan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dalam prosesnya terjadi keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam memahami suatu materi. Pada penelitian ini, pengalaman belajar mencakup bagaimana peserta didik mengalami, merasakan, dan merefleksikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan *bingo*.

2. Permainan *Bingo*

Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *bingo* merupakan sebuah permainan keberuntungan menggunakan kartu yang memiliki kotak-kotak bernomor sesuai dengan bola bernomor yang diambil

⁹ Yulia Pramusinta, Kiky Chandra Silvia Anggraini dan Pratiwi Viyanti. *Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 Untuk Sekolah Dasar*, (Lamongan: Academia Publication, 2025), h. 108.

secara acak, dimenangkan jika seorang pemain berhasil menutupi kotak-kotak tersebut dalam satu baris.¹⁰

Permainan *bingo* dalam penelitian ini merupakan sebuah *bingo* yang sudah dimodifikasi dengan menyesuaikan kotak-kotak tersebut berisi dengan nama-nama majas yang dipelajari pada jenjang kelas IV SD. Selain itu, tersedia pula kartu majas yang akan digunakan peserta didik untuk mencocokkan contoh kalimat tersebut termasuk ke dalam jenis majas yang tepat, lalu peserta didik memberikan tanda pada lembar kotak-kotak *bingo* majas yang tersedia. Permainan ini dikatakan menang jika peserta didik dapat menutupi kotak-kotak *bingo* majas dengan menggunakan garis vertikal, horizontal, maupun diagonal.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik secara holistik, melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini bertujuan agar siswa tidak hanya menguasai aspek kognitif bahasa, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.¹¹

Menurut Kemendikbud, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam, mampu membaca dengan fasih dan lancar serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir kritis melalui kegiatan literasi, termasuk pemahaman terhadap unsur kebahasaan seperti majas.¹²

¹⁰ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI VI Daring, diakses pada tanggal 11 Juli 2025 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

¹¹ Nur Dewi Wulandari, dkk, Telaah Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Mulia*, Vol. 2, No. 1, Juni 2025, h. 20.

¹² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kurikulum Merdeka*. (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), h. 10.

Dengan adanya pelajaran bahasa Indonesia ini dapat meningkatkan kemampuan berapresiasi sastra yang baik bagi peserta didik. Secara keseluruhan, Kurikulum Merdeka menempatkan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai wahana pengembangan kemampuan berbahasa yang utuh, tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga penerapan bahasa dalam situasi nyata. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif menggunakan bahasa dalam berbagai aktivitas membaca, menulis, dan berbicara, sekaligus memperluas penguasaan kosakata dan pemahaman mereka terhadap unsur-unsur kebahasaan, termasuk majas. Melalui kegiatan literasi yang variatif dan kontekstual, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, menafsirkan makna, serta menghargai bahasa Indonesia sebagai identitas nasional. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar berfokus pada teori, tetapi diarahkan untuk membentuk kemampuan berbahasa yang bermakna, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di kehidupan sehari-hari.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti *bingo* memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran.

Risma Hanifatur Rosyida, dkk melakukan penelitian berbasis studi literatur di Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dengan menelaah berbagai sumber ilmiah terkait penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan *bingo* memiliki potensi besar dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar, yang ditandai dengan meningkatnya keberanian berbicara di depan kelas, keaktifan menjawab pertanyaan, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Kesimpulan dari studi ini menguatkan bahwa permainan *bingo* merupakan metode pembelajaran interaktif

yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.¹³

Khoirotun Qolbiah Al Muthmainnah, Hermansyah, dan Marleni melakukan penelitian di SD Negeri 4 Palembang yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *roulette bingo* untuk materi puisi dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE dan menghasilkan sebuah produk yang divalidasi oleh ahli media dengan skor 97,33% dan oleh ahli materi sebesar 91,67%, yang keduanya menunjukkan media termasuk kedalam kategori “sangat layak. Hasil uji coba juga menunjukkan media *roulette bingo* ini praktis digunakan, dengan skor 79,44% pada uji coba *one to one*, 91,50% pada *small group*, dan 88,27% pada kelompok besar, serta mendapatkan respon guru sebesar 97,34%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *roulette bingo* saat layak dan praktis digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu memperkuat pemahaman siswa.¹⁴

Encep Andriana, Siti Rokmanah, Arista Selly Maharani, dan Patra Aghtiar Rakhman dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Permainan *bingo* Kata pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran, menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk menggali pengalaman belajar siswa selama proses penerapan permainan *bingo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *bingo kata* mampu meningkatkan fokus, kelancaran membaca, serta keterlibatan siswa dalam memahami makna kata dalam teks bacaan. Data diperoleh melalui observasi kelas dan wawancara mendalam dengan guru dan siswa, yang mengungkap bahwa aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Kesimpulannya, permainan *bingo kata* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran Bahasa

¹³ Risma Hanifatur Rosyida, dkk. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2025, h. 217-221.

¹⁴ Khoirotun Qolbiah Al Muthmainnah, Hermansyah dan Marleni. Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 4, 2022, h. 353-358.

Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pendekatan yang aktif dan partisipatif.¹⁵

Berdasarkan beberapa penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan berbagai implementasi media permainan *bingo* dalam konteks pembelajaran dengan fokus dan pendekatan yang berbeda-beda dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada analisis pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan kualitatif, sehingga memungkinkan untuk eksplorasi mendalam terhadap persepsi dan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan karena pengalaman belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang belum banyak dikaji secara komprehensif dalam konteks penggunaan permainan edukatif seperti *bingo*. Hal ini relevan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif.

¹⁵ Encep Andriana, dkk. Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Permainan Bingo Kata pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1, 2023, h. 27–28.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengalaman Belajar

1. Pengertian Pengalaman Belajar

David Allan Kolb dan Edgar Dale merupakan dua tokoh fundamental yang merevolusi cara pandang terhadap pengalaman belajar melalui pendekatan pragmatis dan sistematis. Edgar Dale meletakkan dasar dengan model *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman) yang mengklasifikasikan efektivitas belajar berdasarkan tingkat kekonkretan media, di mana pengalaman langsung menempati posisi paling efektif di dasar kerucut. David Allan Kolb memperdalam konsep tersebut melalui *Experiential Learning Theory* (1984), yang mentransformasi pengalaman mentah menjadi pengetahuan bermakna melalui siklus empat tahap: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif.

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah sebuah pembelajaran yang menekankan bagaimana peserta didik mampu mengaitkan pengalaman dan pengetahuannya dengan yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran berbasis pengalaman, peserta didik diorientasikan menjadikan pengalaman sebagai media dan sumber belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman membuat apa yang pelajar ketahui dan alami menjadi saling berkaitan dan realistis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹⁶

Pengalaman belajar (*learning experience*) adalah sejumlah sebuah aktivitas yang dilakukan memperoleh informasi dan kompetensi baru yang hendak dicapai. Ketika mampu berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh peserta didik, maka oleh karena itu kita harus berpikir bagaimana pengalaman belajar harus didesain agar tujuan dan kompetensi dapat diraih oleh peserta didik sesuai dengan capaian yang diharapkan.¹⁷

¹⁶ Jaka Wijaya Kusuma, dkk. *Strategi Pembelajaran*, (Kota Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), h. 65-66.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Sistem Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.160.

Menurut Wahyudiati, *Learning experiences* atau pengalaman belajar merupakan pengalaman yang diperoleh individu berdasarkan kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan melalui serangkaian penerapan metode ilmiah selama proses pembelajaran.¹⁸ Pemecahan masalah yang dimaksudkan dapat berupa proses penggalan pengetahuan yang dilakukan melalui beberapa rangkaian aktivitas pembelajaran yang dapat menjadi sumber untuk memperoleh pengetahuan bagi peserta didik. Hal ini diciptakan untuk memberikan pengalaman yang berbeda, dari proses pembelajaran sebelumnya yang sudah pernah terjadi.

Menurut Risma Hanifatur Rosyida, dkk., dalam teori konstruktivisme tentang pembelajaran, yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget memberikan dasar pemikiran yang mendalam terkait pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget bahwa ilmu pengetahuan anak dibangun melalui pengalaman dengan lingkungannya, sedangkan teori pembelajaran Vygotsky yaitu bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya.¹⁹

Menurut Dendodi dkk., Pengalaman belajar mencakup berbagai aktivitas yang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan baru sesuai dengan visi pendidikan. Aktivitas ini dapat dilakukan melalui beragam strategi dan metode yang disesuaikan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pengalaman belajar yang dirancang dengan baik memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif dan menguasai keterampilan berpikir kritis. Siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi pelajaran tidak hanya secara teoritis, tetapi juga untuk mempraktikkannya dalam situasi dunia nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun hubungan yang lebih kuat dengan topik yang mereka pelajari dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menerapkan pengetahuan mereka. Pada jangka yang

¹⁸ Dwi Wahyudiati, Eksplorasi Sikap Ilmiah dan Pengalaman Belajar Calon Guru Kimia Berdasarkan Gender, *SPIN Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, Vol. 3i, No. 1, 2021, h. 46.

¹⁹ Risma Hanifatur Rosyida, dkk., Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif, *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2025, h. 217.

panjang, pengalaman belajar yang kaya dan bermakna ini dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, membuat proses belajar lebih relevan dan bermakna bagi kehidupan mereka, yang demikian.²⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengalaman belajar adalah sebuah proses aktif yang melibatkan keterlibatan langsung peserta didik didalam proses pembelajaran yang memberikan makna terhadap pengetahuan dan pemahaman secara mendalam melalui serangkaian aktivitas dalam proses pembelajaran terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi landasan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan transformatif bagi peserta didik.

2. Karakteristik Pengalaman Belajar

Habib Zainuri, dkk. menyebutkan bahwa pengalaman belajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- b. Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
- c. Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
- d. Memberikan kebebasan mengeksploratif dan kolaboratif.
- e. Menanamkan nilai-nilai moral dan etika serta nilai positif lainnya.
- f. Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.²¹

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Adapun tahapan-tahapan pembentukan pengalaman belajar bagi peserta didik adalah sebagai berikut.

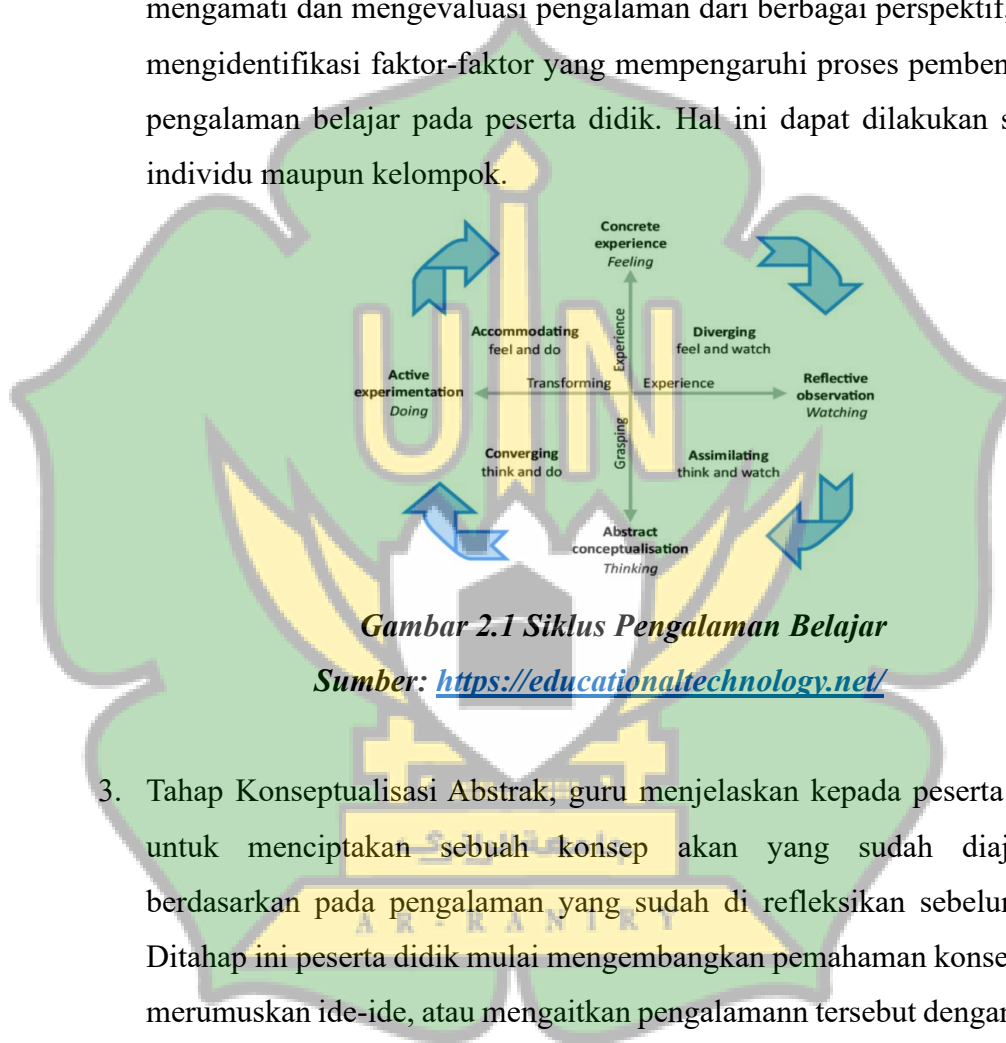
1. Tahap Pengalaman Konkrit, guru akan memfasilitasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam suatu aktivitas dalam sebuah pembelajaran.

²⁰ Dendodi, dkk., Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar, *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, Juni 2025, h. 1751.

²¹ Habib Zainuri, dkk., *Deep Learning for Educators: Blueprint Kurikulum Masa Depan*, (Bandung: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025), h. 31.

Dalam konteks pendidikan, hal ini dapat berupa permainan, simulasi, maupun interaksi sosial dalam pembelajaran.

2. Tahap Pengalaman Reflektif, guru membantu dan membimbing peserta didik dalam melakukan refleksi atau peninjauan terhadap pengalaman yang sudah terjadi. Refleksi ini memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan mengevaluasi pengalaman dari berbagai perspektif, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembentukan pengalaman belajar pada peserta didik. Hal ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.



Gambar 2.1 Siklus Pengalaman Belajar

Sumber: <https://educationaltechnology.net/>

3. Tahap Konseptualisasi Abstrak, guru menjelaskan kepada peserta didik untuk menciptakan sebuah konsep akan yang sudah diajarkan berdasarkan pada pengalaman yang sudah di refleksikan sebelumnya. Ditahap ini peserta didik mulai mengembangkan pemahaman konseptual, merumuskan ide-ide, atau mengaitkan pengalamann tersebut dengan teori yang sudah ada dan dapat diintegrasikan. Proses ini penting untuk memperkuat landasan kognitif dalam belajar.
4. Tahap Implementasi (Eksperimen Aktif), pada tahap ini peserta didik akan menerapkan konsep yang telah diperoleh dalam situasi baru. Guru membimbing peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil sebuah keputusan berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Peserta didik akan menguji ide

pengetahuannya yang telah dikembangkan dalam kehidupan nyata, sehingga proses belajar menjadi siklus yang berulang dan berkelanjutan.²²

Dalam tahapan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam mulai dari pemaparan tujuan pembelajaran, pengalaman konkret, refleksi observasi, konseptualisasi abstrak, hingga implementasi dapat diterapkan secara efektif melalui permainan edukatif seperti *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, guru tidak hanya menyampaikan tujuan secara terbuka dan memotivasi peserta didik, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan langsung melalui permainan yang menyenangkan. Melalui refleksi atas pengalaman bermain, peserta didik dapat membangun pemahaman konseptual tentang jenis-jenis majas, yang kemudian mereka terapkan dalam konteks baru secara mandiri. Dengan demikian, permainan *bingo* mampu menjadi sarana pembelajaran yang holistik dan bermakna, sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman.

4. Aspek-aspek Pengalaman Belajar

Aspek pengalaman belajar dalam Kurikulum Merdeka terbentuk melalui beberapa tahap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menekankan pada proses eksplorasi, refleksi, dan pemaknaan terhadap materi ajar sesuai dengan minat, kebutuhan, serta tahap perkembangan masing-masing individu. Adapun aspek pembentukan pengalaman belajar dalam kurikulum merdeka adalah sebagai berikut.

a. Memahami

Mengetahui dalam fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran peserta didik terhadap tujuan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar peserta didik dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter. Guru memberikan

²² Yulia Pramusinta, Kiky Chandra Silvia Anggraini, Pratiwi Viyanti. *Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 Untuk Sekolah Dasar*, (Lamongan: Academia Publication, 2025), h. 109-111.

pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter.

Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong peserta didik untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

b. Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif.

Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan berpikir dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Peserta didik melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata peserta didik.

Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, peserta didik membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/ kinerja peserta didik. Keterlibatan peserta didik ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.

c. Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat peserta didik mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah

dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki.

Tahapan refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka. Regulasi diri memungkinkan siswa untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif.²³

Berdasarkan uraian aspek pengalaman belajar diatas yang meliputi memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Ketiga aspek tersebut tidak hanya berfungsi sebagai kerangka konseptual dalam memaknai proses pembelajaran, tetapi juga dijadikan sebagai indikator operasional dalam penelitian ini. Aspek memahami merepresentasikan kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menginterpretasikan konsep yang dipelajari, aspek mengaplikasi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata serta menerapkannya didalam aktivitas pembelajaran berdasarkan yang telah diketahui, sedangkan aspek merefleksi menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi serta memaknai pengalaman belajar yang telah dialami.

Oleh karena itu, ketiga aspek ini dijadikan landasan dalam penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian, baik pada pedoman wawancara maupun angket pengalaman belajar, sehingga data yang diperoleh mampu menggambarkan pengalaman belajar peserta didik secara sistematis, komprehensif, dan sesuai dengan fokus penelitian. Dengan demikian, rangkaian aspek pengalaman belajar dalam proses pembelajaran *deep learning* pada kurikulum merdeka tidak hanya memperkaya pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga

²³ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2025), h. 33-34.

untuk dapat membentuk kemampuan metakognitif yang dapat memberikan serta mendukung pembelajaran bermakna dan berkelanjutan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan pengalaman adalah sebagai berikut:²⁴

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan sensitivitas sosial dan empati, pembelajaran melalui pengalaman mendorong peserta didik untuk berinteraksi, saling memahami dan mengembangkan empati dalam konteks kerja kelompok.
- 2) Memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, dimana konsep diproses bukan hanya secara teoritis tetapi juga melalui serangkaian praktik, refleksi, dan penerapan sehingga pemahamannya menjadi lebih bermakna.
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan abad 21, yang dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan pemecahan masalah.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan perencanaan dan desain yang matang, agar pengalaman yang akan diciptakan terarah dan pembelajaran dapat dievaluasi.
- 2) Membutuhkan sumber daya (waktu, alat, fasilitas), pelaksanaan pengalaman nyata sering menuntut sarana dan waktu yang lebih dibanding metode ceramah.
- 3) Ketergantungan pada kompetensi guru, efektivitas sangat bergantung pada kemampuan guru memfasilitasi pengalaman, mengelola dinamika kelompok, dan memandu refleksi.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis pengalaman memiliki potensi besar untuk memperkaya proses belajar peserta didik melalui

²⁴ Susanti, Ismijarti Juni, dan Prof. Richardus Eko Indrajit. *Experiential Based Learning: Pembelajaran Berbasis Pengalaman*. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022), hal. 49.

keterlibatan langsung, interaksi sosial, dan pemaknaan yang lebih mendalam terhadap materi ajar. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, kesesuaian materi, serta kondisi kelas yang mendukung.

Experiential learning menawarkan kerangka pembelajaran yang kuat untuk mengembangkan kompetensi kognitif dan non-kognitif peserta didik melalui keterlibatan langsung dan refleksi terstruktur. Namun, keberhasilan implementasinya tidak otomatis; diperlukan desain instruksional yang cermat, ketersediaan sumber daya yang memadai, serta kemampuan fasilitasi guru yang memadai untuk mengarahkan proses pengalaman menjadi pembelajaran bermakna. Dengan perencanaan kontekstual dan evaluasi yang sistematis, model ini berpotensi memperkaya kualitas pembelajaran tetapi bila diimplementasikan tanpa persiapan, risiko pemborosan waktu dan ketidakjelasan tujuan pembelajaran meningkat.

Oleh karena itu, penerapannya perlu dirancang secara bijaksana dan kontekstual, agar kelebihanannya dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan. Pendekatan yang tepat akan memungkinkan proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna bagi peserta didik.

6. Tujuan dan Manfaat Pengalaman Belajar

Tujuan utama dari sebuah pengalaman belajar adalah membentuk individu yang mampu berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, memecahkan masalah, dan belajar sepanjang hayat. Dengan pengalaman belajar yang tepat, peserta didik akan memiliki kemampuan beradaptasi, keterampilan sosial, serta motivasi intrinsik yang lebih tinggi.

Manfaat pengalaman belajar meliputi peningkatan partisipasi aktif peserta didik, penguatan pemahaman konsep, pengembangan kemampuan reflektif, serta peningkatan kemampuan dalam menerapkan pengetahuan secara praktis.

B. Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran

1. Pengertian Permainan *Bingo*

Bingo adalah permainan yang menggunakan tabel bernomor dengan ordo 5x5 cm, dalam permainan ini anak akan berlomba untuk mendapatkan lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal untuk dapat meneriaki “*bingo*” sebagai tanda kemenangan.²⁵

Permainan *bingo* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bertujuan untuk memberi tahu anak banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan yang akan mendorong anak memahami bahwa belajar dapat menyenangkan dan juga memberi mereka teknis revisi untuk digunakan dirumah.

Permainan *bingo* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham terhadap materi pelajaran tentang majas personifikasi dan majas metafora yang diberikan oleh guru. Dengan belajar melalui metode permainan *bingo* diharapkan pesera didik mampu mendapatkan nilai serta pemahaman yang baik dan dapat menjadi pendorong agar tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar. Dalam penelitian ini, permainan *bingo* sudah di modifikasi. Permainan ini menggunakan bulatan ber ordo 5x6 yang terdiri atas 29 kolom nama jenis majas personifikasi dan metafora dan 1 kolom *free*. Dengan adanya kotak *free*, peserta didik tidak harus menjawab semua kotak untuk mendapatkan kemenangan dalam permainan *bingo* pada materi majas ini.

2. Manfaat Permainan *Bingo*

Permainan edukatif seperti bingo memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Menurut Suparno, permainan *bingo* termasuk salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat menumbuhkan antusiasme belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

²⁵ Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina, Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 4, No 2, 2020, h. 136.

peserta didik karena melibatkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif.²⁶

Syaiful Bahri Nasution menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran, termasuk *bingo*, mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, merangsang rasa ingin tahu siswa, serta memberikan pengalaman belajar bermakna yang dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi.²⁷ Proses pembelajaran yang cenderung masih bersifat satu arah, belum cukup dalam memberikan ruang pada peserta didik untuk belajar. Dengan adanya permainan yang dihubungkan terhadap materi belajar saat di dalam kelas, ini dapat membangun keterlibatan aktif peserta didik. Jadi pembelajaran yang terjadi di kelas tidak menjadikan peserta didiknya pasif saat pembelajaran, melainkan dapat membangun keaktifan pada saat proses belajar.

Permainan *bingo* juga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa karena dapat membantu peserta didik mengenali kosakata baru, memperkuat pemahaman konsep, dan mengurangi rasa cemas terhadap pelajaran melalui metode yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Permainan *bingo* juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan komunikasi, terutama ketika dimainkan dalam kelompok.²⁸ Oleh karena itu, *bingo* dapat menjadi sebuah media yang memudahkan peserta didik dalam belajar. Dalam penelitian ini, yaitu dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi majas personifikasi dan majas metafora dengan baik, menggunakan permainan *bingo* yang menyenangkan.

3. Karakteristik Permainan *Bingo* dalam Konteks Pendidikan

Adapun karakteristik dari permainan *bingo* menurut Ahmad Susanto adalah sebagai berikut:

²⁶ Suparno, *Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Kreatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 75.

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 98.

²⁸ Wilis Suyadi, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2020), h. 132.

a. Berbasis Partisipatif dan Interaktif

Permainan *bingo* dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran karena sifatnya yang interaktif, melibatkan pencocokan informasi dan respon cepat terhadap instruksi guru.

b. Mengandung Unsur Kompetitif

Permainan *bingo* dapat menciptakan suasana kompetisi yang positif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar tanpa menciptakan tekanan berlebihan bagi peserta didik.

c. Mendorong Penguatan Kognitif

Bingo dirancang untuk melatih daya ingat, pemahaman, dan kecepatan berpikir. Ini sangat efektif untuk materi pengenalan konsep, seperti kosa kata, definisi, atau jenis majas.

d. Fleksibel dan Kontekstual

Format permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat pendidikan dan bidang studi. Guru dapat merancang isi kartu *bingo* sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

e. Mendorong Kolaborasi Sosial

Permainan *bingo* dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan empati antar peserta didik.

f. Menyediakan Umpan Balik Langsung

Peserta didik segera dapat mengetahui hasilnya (menang atau belum), sehingga mereka dapat merefleksikan sejauh mana pemahamannya terhadap materi.

g. Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi

Karena memerlukan pengamatan teliti terhadap kata/konsep yang disebutkan dan mencocokkannya dengan kartu yang dimiliki, *bingo* melatih kemampuan fokus yang penting dalam pembelajaran.

h. Menyenangkan dan mengurangi kebosanan

Suasana menyenangkan dalam permainan ini membantu dalam mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional.²⁹

Permainan *bingo* menciptakan ruang belajar yang kondusif melalui suasana kompetisi sehat dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Interaksi yang terbangun selama permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun hubungan interpersonal yang positif. Di sisi lain, pemberian umpan balik yang bersifat langsung membuat peserta didik dapat segera menilai sejauh mana pemahamannya terhadap materi. Kondisi ini mendorong munculnya motivasi intrinsik, meningkatkan konsentrasi, serta membantu mengurangi kejenuhan yang kerap muncul pada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *bingo* berperan dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara holistik.

4. Desain Permainan *Bingo*

a. Komponen Visual

Permainan *bingo majas* dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik, sederhana, namun komunikatif bagi peserta didik sekolah dasar. Judul "*Bingo Majas*" ditampilkan secara mencolok di bagian atas dengan tipografi yang bersahabat dan mudah dibaca oleh anak-anak. Di bagian kiri dan kanan atas terdapat ilustrasi anak yang berpikir dan kaca pembesar bertuliskan "*Search*", sebagai representasi visual dari proses berpikir kritis dan pencarian informasi.

²⁹ Ahmad Susanto, *Strategi Pembelajaran Inovatif: Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik di Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 112.



Gambar 2.2 Desain Lembar Bingo Majas

Setiap elemen dalam *bingo* majas menggunakan warna latar belakang yang beragam seperti jingga, biru, hijau, ungu, kuning, hijau dan orange yang bertujuan untuk menciptakan kontras visual sekaligus membangun antusiasme peserta didik. Warna-warna ini membantu membedakan setiap kotak secara intuitif dan mencegah rasa jenuh ketika permainan berlangsung. Tipografi di dalam lingkaran juga dipilih dengan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca, sehingga memudahkan identifikasi jenis majas yang terdapat di dalamnya.

Kartu *bingo* majas merupakan salah satu bentuk media edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap gaya bahasa, khususnya majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara visual, media ini memiliki komponen yang sederhana namun efektif. Tata letaknya berbentuk grid atau kisi yang menyerupai format kartu pada umumnya, di mana setiap kotak berisi satu kalimat yang mengandung kalimat bermajas, seperti personifikasi dan metafora.



Gambar 2.3 Desain Kartu Majas

Pemilihan warna, jenis huruf, dan penyusunan blok kalimat pada media aslinya biasanya dirancang dengan mempertimbangkan prinsip *multimedia learning*, yaitu penggunaan elemen visual untuk mendukung daya serap informasi³⁰. Grid visual ini juga sejalan dengan teori *dual coding* milik Paivio, yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami dan diingat jika disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal.³¹

Penggunaan kartu *bingo* yang memadukan teks kalimat bermajas dengan representasi visual yang terorganisasi membantu mengaktifkan kedua sistem kognitif tersebut secara bersamaan. Aktivasi ganda ini menghasilkan jejak memori yang lebih kuat, sehingga peserta didik lebih mudah mengingat, mengklasifikasi, dan menafsirkan majas yang dipelajari. Dengan demikian, media *Bingo* bukan hanya alat permainan, tetapi juga sebuah perangkat kognitif yang mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dan dapat bertahan lama dalam memori anak.

³⁰ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), h. 34.

³¹ Allan Paivio, *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*, (New York: Psychology Press, 2014), h. 24.

b. Struktur dan Fungsi Edukasi

Struktur *bingo* majas terdiri atas matriks 5x6, dengan total 30 kotak berbentuk lingkaran, di mana satu kotak ditengah diberi label “*FREE*” sebagai titik bantu bebas. Desain ini merujuk pada format klasik permainan bingo, yang dapat disesuaikan untuk berbagai materi pelajaran. Fungsi edukatif dari permainan ini sangat menonjol karena mendorong siswa untuk berpikir analitis dalam mengidentifikasi jenis majas yang sesuai dari kalimat yang diberikan guru. Kehadiran kotak “*FREE*” mempercepat kemungkinan terbentuknya kombinasi pemenang dan menambah keseruan dalam bermain.

Dari sisi fungsi edukatif, *kartu bingo majas* memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan tiga domain pembelajaran, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif, media ini melatih siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi jenis majas dalam teks, sesuai dengan level berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi Bloom revisi.

Sementara dalam domain afektif, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi, sesuai dengan prinsip *joyful learning* yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka³².

Dari sisi psikomotorik, penggunaan *kartu bingo* yang menuntut interaksi tangan dan respons cepat melibatkan koordinasi gerak yang mendukung pembelajaran aktif. Selain itu, aspek kolaboratif juga muncul ketika permainan dilakukan secara kelompok, yang turut mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi antar peserta didik.

c. Keunggulan

Permainan *bingo majas* memiliki berbagai keunggulan dari sisi pedagogis maupun psikologis. Dari segi pedagogis, permainan ini efektif dalam meningkatkan *engagement* dan partisipasi aktif siswa dalam

³² Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022), h. 19.

pembelajaran. Bentuknya yang berbasis permainan mendorong antusiasme dan menghindarkan kejenuhan yang sering muncul pada model pembelajaran konvensional. Anak-anak lebih termotivasi untuk belajar karena merasa terlibat secara langsung dalam prosesnya.

Sementara dari sisi psikologis, permainan ini mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Siswa dilatih untuk mencermati kalimat, mengevaluasi ciri-ciri gaya bahasa, dan membuat keputusan yang tepat mengenai klasifikasi majas. Permainan ini juga dapat memperkuat kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri siswa, terutama jika dilakukan dalam format kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (*4C skills*).

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Bingo*

Sebagaimana permainan edukatif lainnya dalam pendidikan berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari permainan bingo menurut Nurul Hidayati yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan Permainan *Bingo*

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik secara alami.
- 2) Mempermudah pemahaman konsep terhadap materi.
- 3) Mengembangkan keterampilan berpikir melalui proses pencocokan kata atau konsep.
- 4) Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial peserta didik dalam berkomunikasi dan kerja sama.
- 5) Dapat memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman peserta didik.

b. Kekurangan

- 1) Kurang efektif jika diterapkan pada materi konseptual tinggi yang memerlukan analisis mendalam.
- 2) Butuh waktu dan persiapan yang kompleks untuk merancang kartu *bingo*.

- 3) Berpotensi menjadi sekadar hiburan yang dapat menghilangkan sisi nilai edukatifnya.
- 4) Resiko ketidakseimbangan partisipasi terhadap peserta didik didik yang lebih aktif cenderung mendominasi, sementara yang kurang lebih pasif.
- 5) Memiliki keterbatasan dalam mencerminkan penilaian otentik yang dapat mencerminkan kedalaman pemahaman peserta didik, karena lebih menilai kecepatan dan ketepatan mencocokkan informasi.³³

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam kurikulum merdeka, jenis majas tidak diajarkan secara luas karena menyesuaikan dengan tahap perkembangan operasional konkret peserta didik. Adapun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi fokus penulis dalam penelitian ini adalah terkait materi majas, yang terbagi menjadi dua jenis untuk jenjang kelas IV Sekolah Dasar, yaitu majas personifikasi dan majas metafora.

1. Pengertian Majas

Majas dipahami adalah sebuah gaya bahasa yang menggunakan bentuk kiasan untuk memberi efek keindahan, memperkuat pesan, atau menambah kesan imajinatif pada sebuah karya sastra.³⁴ Karya sastra disini dapat sebuah teks, kalimat, puisi, dan sebagainya. Majas berfungsi untuk memberi kesan dan menghadirkan imajinasi, sehingga suatu gagasan atau pesan dapat menjadi lebih hidup, memiliki makna mendalam, serta membangun ciri khas dalam sebuah karya sastra.

2. Jenis-Jenis Majas

a. Majas Personifikasi

Majas personifikasi adalah gaya bahasa yang menggambarkan benda mati atau makhluk non-manusia seolah-olah memiliki sifat, pikiran, atau tindakan seperti manusia.³⁵ Majas personifikasi dapat memberikan kehidupan

³³ Nurul Hidayati, *Desain Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023) h. 80.

³⁴ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Gaya Bahasa* (Bandung: Angkasa, 2021), h. 17.

³⁵ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Gaya Bahasa*, h. 22-23.

pada sebuah objek tak hidup, seolah objek tersebut bisa melakukan sesuatu layaknya manusia, seperti benda yang "menatap," "berbisik," atau "menari".

Adapun ciri-ciri majas personifikasi, yaitu:

- 1) Memberikan sifat manusia pada objek selain manusia (benda mati, tumbuhan, hewan).
- 2) Menggunakan imajinasi untuk mendeskripsikan suatu keadaan secara lebih hidup.
- 3) Melibatkan panca indra untuk menciptakan gambaran yang lebih dekat dan nyata.

Contoh kalimat majas personifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Jam weker di kamarku rutin bernyanyi di pagi hari.
- 2) Angin berbisik lembut di telingaku.
- 3) Laut yang biru seakan menatap diriku dalam keheningan.
- 4) Padi menunduk seraya mengucapkan selamat pagi padaku.

b. Majas Metafora

Majas metafora adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal berbeda tanpa menggunakan kata pembanding seperti "seperti" atau "bagai", sehingga maknanya tersirat dan lebih mendalam.³⁶ Contohnya adalah "tikus kantor" yang merujuk pada koruptor, atau "naik daun" yang berarti terkenal. Adapun ciri-ciri majas metafora, yaitu:

- 1) Digunakan untuk membandingkan antara dua hal.
- 2) Sesuatu yang dibandingkan dapat berupa sifat, bentuk fisik, kondisi, maupun aktivitas.
- 3) Tidak menggunakan kata hubung.
- 4) Diungkapkan secara langsung tanpa kata-kata (seperti, bagaikan, bak, atau laksana).
- 5) Menggunakan frasa atau ungkapan yang memiliki makna kiasan.

Contoh kalimat majas metafora

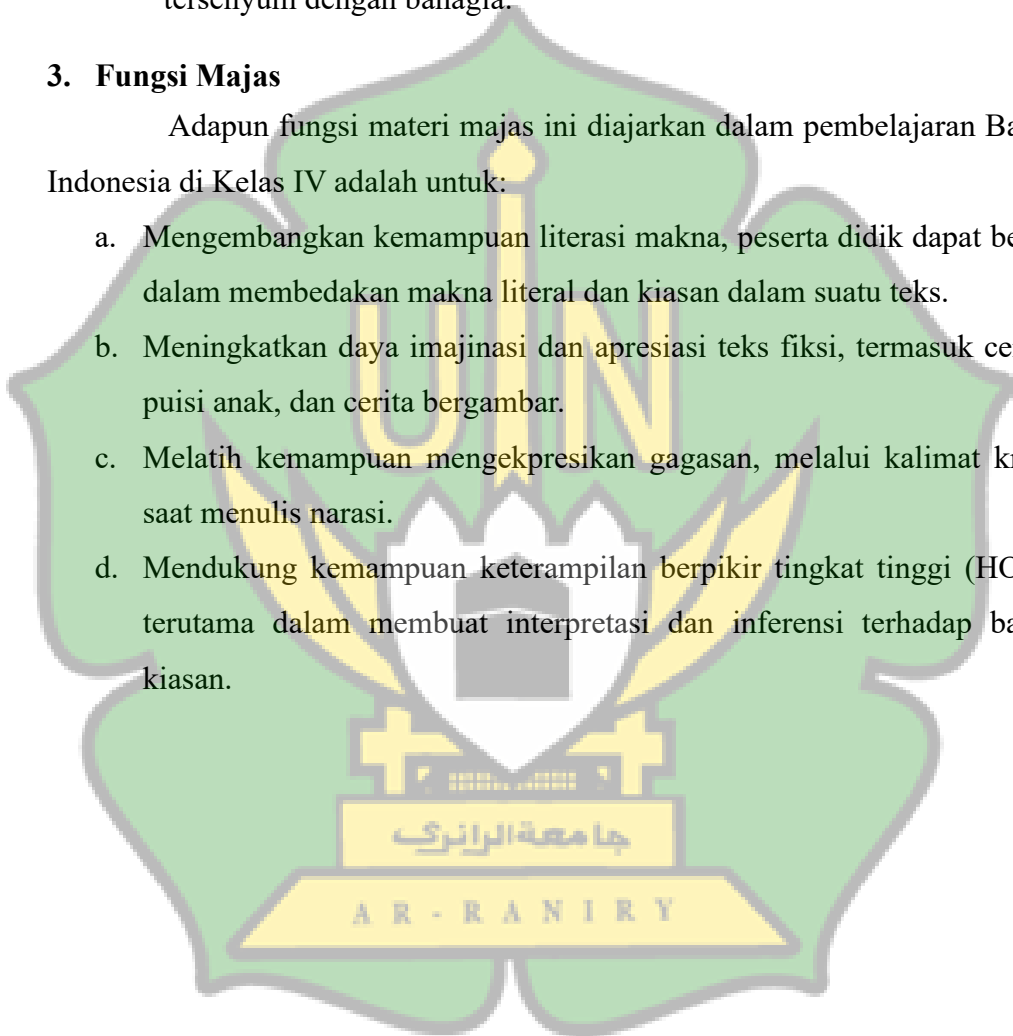
³⁶ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Gaya Bahasa*, h. 24-25.

- 1) Dimas adalah singa panggung saat tampil di depan kelas.
- 2) Laras adalah kembang desa.
- 3) Anto adalah mesin hitung dalam pelajaran matematika.
- 4) Hatinya adalah kaca bening yang selalu jujur pada siapa saja.
- 5) Adik kecil itu adalah cahaya rumah yang membuat semua orang tersenyum dengan bahagia.

3. Fungsi Majas

Adapun fungsi materi majas ini diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV adalah untuk:

- a. Mengembangkan kemampuan literasi makna, peserta didik dapat belajar dalam membedakan makna literal dan kiasan dalam suatu teks.
- b. Meningkatkan daya imajinasi dan apresiasi teks fiksi, termasuk cerpen, puisi anak, dan cerita bergambar.
- c. Melatih kemampuan mengekspresikan gagasan, melalui kalimat kreatif saat menulis narasi.
- d. Mendukung kemampuan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), terutama dalam membuat interpretasi dan inferensi terhadap bahasa kiasan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif sesuai dengan masalah yang telah diuraikan. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan suatu objek penelitian dalam keadaan yang sebenarnya.³⁷ Penelitian ini bertujuan untuk menggali fakta secara mendalam yang kemudian dideskripsikan dengan berpedoman pada butir-butir pertanyaan dalam instrumen wawancara, serta hasil dari analisis lembar angket yang ditemukan di lapangan.

Penelitian akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang lengkap dan akurat yang disajikan melalui narasi berupa kata-kata atau kalimat. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai proses pengalaman belajar peserta didik menggunakan permainan *bingo* dalam materi majas.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Tahfidzhul Qur'an (SDTQ) Nurun Nabi Banda Aceh yang beralamat di Jl. Teuku Iskandar KM 2, No. 15 Lambhuk, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada karakteristik SDTQ Nurun Nabi sebagai lembaga pendidikan dasar yang mengintegrasikan program Tahfiz Al-Qur'an dengan kurikulum pendidikan nasional, serta menekankan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajarannya.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2022), h. 167.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, kelompok, atau sebuah objek yang menjadi fokus utama dalam sebuah penelitian, yang memiliki karakteristik tertentu untuk dapat menjawab pertanyaan karena dirinya adalah informan utama dalam sebuah penelitian. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan individu dalam penelitian yang meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai sasaran penelitian. Sedangkan, sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu dan digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian.³⁸

Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh peserta didik kelas IV SDTQ Nurun Nabi pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 59 orang, terdiri dari 2 kelas, yaitu Kelas IV-Sa'ad bin Abi Waqash dan Kelas IV-Anas bin Malik.

Sampel yang diambil adalah kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash yang dilakukan secara *purposive sampling* dengan jumlah peserta didik 29 orang. *Purposive sampling*, adalah teknik pengambilan sampel sumber tertentu, dimana sampel yang dipilih berdasarkan pada kriteria dan pertimbangan yang relevan bahwa subjek tersebut sesuai dengan tujuan penelitian.³⁹

Selain itu, peserta didik yang ada di kelas Sa'ad bin Abi Waqash ini di pilih karena mereka jauh lebih tenang dan mudah untuk mengarahkannya. Adanya komunikasi yang telah terjalin dengan guru kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash menjadi faktor pendukung dalam mempermudah proses koordinasi, perizinan, serta pelaksanaan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

³⁸ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian, *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Vol. 14, No. 1, Juni 2023, h. 5-6.

³⁹ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta, Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), h. 65.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat ukur atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian.⁴⁰ Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama, pedoman wawancara, dan angket. Selain itu, peneliti juga memerlukan perekam suara, kamera, buku, pulpen, dan lembar instrumen-instrumen terkait yang digunakan dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk mencatat serta membuktikan bahwa hasil temuan yang ditemukan selama proses penelitian benar-benar valid.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pedoman wawancara dan angket pengalaman belajar dirumuskan berdasarkan pada pengalaman belajar peserta didik yang meliputi aspek memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Ketiga aspek tersebut dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan indikator instrumen agar setiap butir pertanyaan yang disusun mampu merepresentasikan pengalaman belajar peserta didik secara utuh. Dengan demikian, instrumen yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpul data, tetapi juga sebagai perangkat analisis yang selaras dengan kerangka teori yang telah diuraikan pada landasan teori. Kisi-kisi instrumen dirancang untuk memastikan keterkaitan antara tujuan penelitian, rumusan masalah, serta indikator pengalaman belajar yang menjadi fokus kajian. Ketiga aspek tersebut dijadikan sebagai indikator dasar sebagai operasional dalam penyusunan kisi-kisi pedoman wawancara dan angket pengalaman belajar. Dengan ini, maka apa yang digali pada penelitian berikut sesuai dengan aspek yang saling koheren satu sama lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang mendalam, holistik, dan kontekstual mengenai pengalaman belajar peserta didik dengan permainan *bingo* dalam materi majas dalam mapel Bahasa

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* h. 75.

Indonesia. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara peneliti dan informan untuk menggali informasi, pandangan, maupun pengalaman subjek mengenai fenomena yang diteliti.⁴¹ Jumlah informan dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan sejak awal melainkan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan tingkat kejenuhan data.⁴² Jenis wawancara dilakukan peneliti adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi merupakan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan, namun peneliti tetap memiliki keleluasaan untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan situasi dan jawaban informan guna memperoleh data yang mendalam.⁴³ Subjek yang dipilih dalam wawancara relatif lebih sedikit, tetapi dipilih secara *purposive* yakni subjek yang paling memahami dan mengalaminya langsung fenomena yang diteliti, serta pengumpulan data mencapai kejenuhan data. Oleh karena itu, peneliti dapat menentukan jumlah informan sesuai dengan kebutuhan penelitian selama data yang diperoleh telah mencapai kecukupan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.⁴⁴

Wawancara digunakan untuk menggali perspektif peserta didik serta untuk dapat menjawab rumusan masalah kedua bagaimana pembentukan aspek pengalaman belajar peserta didik dengan menggunakan permainan *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Fungsinya digunakan untuk mengetahui sejauh mana *bingo* ini dapat pengalaman belajar peserta didik dalam materi majas ditinjau dari segi aspek kognitif, afektif, dan

⁴¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 109.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 190.

⁴³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), h. 186.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 183.

psikomotorik. Wawancara yang sama digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga terkait bagaimana permainan *bingo* dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi majas. Adapun pertanyaan yang diajukan sesuai pedoman wawancara dengan berpanduan pada indikator yang telah ditetapkan. (*Terlampir*)

Adapun jumlah informan dalam wawancara penelitian ini adalah lima orang peserta didik, dengan tiga peserta didik laki-laki dan dua peserta didik perempuan. Peserta didik dipilih karena dapat mewakili keberagaman sampel yang ada di kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash. Wawancara yang dilakukan adalah untuk menggali pandangan peserta didik terkait pengalaman belajar yang dialami menggunakan permainan *bingo* dalam materi majas personifikasi dan majas metafora.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan objek penelitian.⁴⁵ Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah disediakan pilihan jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan pengalaman yang dirasakan.

Angket digunakan sebagai instrumen untuk dapat menjawab rumusan masalah satu yaitu bagaimana pengalaman belajar peserta didik dalam mengikuti permainan *bingo* pada materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini untuk memperoleh pandangan mengenai pengalaman belajar peserta didik selama belajar majas menggunakan permainan *bingo*, meliputi aspek kesenangan belajar, kesulitan, interaksi sosial, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi majas personifikasi dan metafora.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 196.

Angket disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Pernyataan dalam angket disajikan dalam bentuk kalimat positif agar memudahkan peserta didik dalam memberikan respons. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah bentuk skala tertutup, dimana pertanyaan dirumuskan dalam sebuah daftar pernyataan positif dengan memuat empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.⁴⁶ Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman belajar yang mereka alami ketika mengikuti pembelajaran materi majas menggunakan permainan *bingo*.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Berdasarkan analisis deskriptif data yang diperoleh berupa kata-kata atau kalimat yang dipisah menurut kategorinya kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada atau untuk memperoleh kesimpulan.

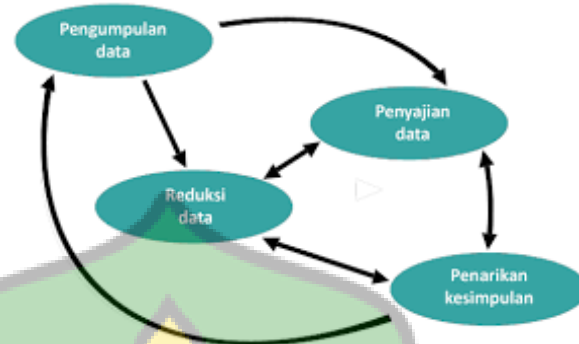
Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Adapun langkah-langkah dalam analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Reduksi dalam hal ini adalah sebuah proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang hal yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan. Data yang telah direduksi akan dapat

⁴⁶ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), h. 101.

memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam mendalami data yang telah ditemukan.



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data Miles dan Huberman

Sumber: <https://dqlab.id/>

2. Penyajian Data

Data penelitian kualitatif yang direduksi akan disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan hubungan antar kategori. Menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data harus mengacu pada rumusan masalah yang dijadikan sebagai pernyataan penelitian, sehingga yang tersaji dalam deskripsi hasil penelitian adalah mengenai kondisi yang menjelaskan dan menunjukkan pada permasalahan yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang, sehingga setelah diteliti dapat menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal, interaktif, hipotesis atau teori. Kesimpulan yang ditarik merupakan sebuah jawaban dari permasalahan yang ada.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data dalam penelitian diperoleh melalui dua teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menggali bagaimana permainan *bingo* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik. Fokus dari wawancara ini adalah untuk menggali secara mendalam pengalaman belajar peserta didik pada materi majas yang telah dialami dengan permainan *bingo*, ini meliputi persepsi kemudahan dalam memahami materi, kesenangan belajar, pemahaman konsep majas, daya ingat terhadap contoh, kesulitan yang dialami, serta ketertarikan terhadap aktivitas permainan *bingo*.

Sementara, angket digunakan untuk memperoleh gambaran tambahan terkait pengalaman belajar secara menyeluruh pada peserta didik sesuai dengan pengalaman yang dirasakan ketika bermain *bingo* pada materi majas personifikasi dan metafora. Hasil dari analisis angket yang diberikan pada peserta didik akan mendeskripsikan bagaimana hasil angket itu terhadap pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik dalam belajar materi majas menggunakan permainan *Bingo*.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan lima orang peserta didik terkait pengalaman belajar melalui permainan *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Pengalaman Belajar Peserta Didik dengan *Bingo*

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwa permainan *bingo* membantu mereka dalam memahami materi majas personifikasi dan metafora. Maka dari itu, berikut hasil kutipan wawancara dengan beberapa informan terkait bagaimana pengalaman belajar majas dengan menggunakan permainan *bingo*.

Berdasarkan wawancara dengan informan MSR ia mengatakan bahwa:

“Belajar materi majas menjadi lebih mudah dan seru karena menggunakan permainan bingo, sehingga tidak terasa membosankan ustazah. Syahril suka pada bagian yang mencocokkan kartunya, karena dapat membantu dalam mengidentifikasi serta memahami perbedaan kedua jenis majas itu. Secara bersamaan.”⁴⁷

Berdasarkan pada hasil wawancara diatas, menunjukkan bahwa informan mengatakan belajar materi majas menggunakan permainan lebih membantu pemahaman serta tidak membuat cepat bosan. Informan juga mengatakan bahwa, unsur yang menjadi kesukaannya adalah ketika mencocokkan kartu, karena dalam proses ini peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kritis dalam memahami kalimat yang ada dalam kartu.

Hal ini didukung dengan apa yang disampaikan oleh informan MFM, yang mengatakan:

“Permainan bingo sangat membantu dalam membedakan jenis majas dan memudahkan pemahaman karena dilakukan secara praktik langsung, jadi bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja lalu dilanjutkan menulis. Jadi pembelajaran di kelas terasa tidak membosankan ustazah.”⁴⁸

Informan mengatakan bahwa dengan *bingo* dapat membuatnya menjadi lebih mengerti dalam membedakan jenis majas metafora dan personifikasi karena dilaksanakan melalui serangkaian aktivitas dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi juga lebih berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik menunjukkan kejenuhan dalam belajar.

Sebagaimana dengan MFM, HS juga berpendapat hal yang sama bahwa:

“Belajar dengan bingo, lebih seru begitu karena dapat belajar lebih banyak dari majas personifikasi dan majas metafora. Maksudnya, kami lebih tahu banyak ustazah kalimat majas dalam berbagai hal.”⁴⁹

⁴⁷ Wawancara dengan MSR pada tanggal 15 Januari 2026.

⁴⁸ Wawancara dengan MFM pada tanggal 15 Januari 2026.

⁴⁹ Wawancara dengan HS pada tanggal 15 Januari 2026.

Sementara itu, MZ mengatakan bahwa:

*“Belajar dengan bingo lebih seru, karena ada kerja kelompoknya gitulah,”*⁵⁰

Informan ini memiliki pandangan dengan bermain *bingo*, membuat proses pembelajaran menjadi lebih seru, karena ada kegiatan berkelompok.

Pernyataan di atas didukung dengan apa yang dipaparkan oleh informan YA bahwa:

*“Permainan bingo membantu memahami materi majas yang sulit, dan ketika bermain rasanya sangat seru. Bagian menarik, di saat ustazah membacakan kartu majas, lalu kami harus memikirkan dan diskusi sama teman dalam kelompok terlebih dahulu untuk menentukannya masuk ke dalam jenis apa. Setelahnya, kami baru bisa menggaris lembar bingo nya, sesuai dengan jenis kartu yang dibacakan oleh ustazah.”*⁵¹

Kutipan wawancara ini merefleksikan bahwa permainan *bingo* dapat memberikan kemudahan dalam membentuk pemahaman pada materi majas bagi peserta didik, yang awalnya menganggap ini materi yang sulit. Namun, ketika sudah bermain *bingo*, materi majas ini sudah tidak terasa sulit. Menurut informan bagian yang membuat menarik adalah saat dibacakan kartu majas, dan peserta didik akan berpikir serta diskusi untuk menentukan jenis majasnya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terkait pengalaman yang peserta didik alami ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik, serta memunculkan motivasi dalam diri untuk belajar. Proses pembelajaran yang terjadi menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dari yang sebelumnya cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa untuk dapat membangun rasa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat dibuatkan sebuah aktivitas yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam prosesnya, misalnya seperti dalam penelitian ini yaitu dengan *bingo*, yang menjadikan peserta didik tidak cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Dengan adanya aktivitas baru yang belum

⁵⁰ Wawancara dengan MZ pada tanggal 15 Januari 2026.

⁵¹ Wawancara dengan YA pada tanggal 15 Januari 2026.

pernah ada, dapat membangun keterlibatan emosional yang dalam bagi peserta didik. Selain itu, permainan *bingo* ini dapat membangun motivasi belajar yang besar dalam diri peserta didik. Motivasi ini berfungsi sebagai acuan untuk dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik dari pengetahuan sebelumnya, kepada pengetahuan baru sesuai dengan pengalaman baru yang telah didapatkannya selama proses pembelajaran. Dengan demikian, maka permainan *bingo* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tapi juga berimplikasi kepada perkembangan aspek afektif peserta didik.

2. Pembentukan Aspek Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo*

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa permainan *bingo* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan dan kerja sama dalam kelompok. Hal tersebut sebagaimana yang disampaikan oleh informan berikut.

HS menjelaskan ketertarikan yang dialaminya pada permainan *bingo* ini sebagai berikut:

“Senang ketika harus menggaris lembar bingo majas dan berteriak bingo jika sudah dapat menarik garis lurus baik secara vertikal, horizontal, maupun diagonal yang jadi tanda kemenangan. Ini dapat memicu kami secara berkelompok untuk menandai dengan benar dalam menentukan jenis majas sesuai kartu yang dibacakan ustazah saat bermain.”⁵²

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa mekanisme permainan *bingo*, seperti menggaris kartu dan berteriak “*bingo*” saat memperoleh pola kemenangan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Kondisi tersebut memicu peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam kelompok dan lebih fokus dalam mengidentifikasi jenis majas yang tepat berdasarkan kartu yang dibacakan guru. Dengan demikian, aktivitas permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga melatih ketelitian dan pemahaman peserta didik terhadap konsep majas.

⁵² Wawancara dengan HS pada tanggal 15 Januari 2026.

Hal ini juga sesuai apa yang dinyatakan oleh informan MSR bahwa dengan permainan *bingo*:

*“Belajar majas menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa karena adanya permainan bingo. Selain itu kan ustazah, karena mainnya berkelompok dengan teman-teman. Jadi itu serunya ustazah.”*⁵³

Pernyataan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran majas menggunakan permainan *bingo* dirasakan lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Kesenangan tersebut muncul karena aktivitas belajar dilakukan secara berkelompok, sehingga tercipta suasana kebersamaan dan interaksi sosial yang meningkatkan minat belajar peserta didik. Sementara itu, informan MZ menyatakan hal yang menarik dari *bingo* majas ini adalah:

*“Permainan bingo seru, karena ada kerja kelompoknya makanya jadi seru begitu saja. Selain itu, karena di kerjakan bersama teman-teman secara bersama dalam kelompok jadinya seru juga ustazah.”*⁵⁴

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran melalui permainan *bingo* menjadi menarik karena dilaksanakan dalam bentuk kerja kelompok. Kebersamaan dalam mengerjakan tugas bersama teman-teman menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan informan sebelumnya, MFM menyatakan bahwa:

*“Hal paling menarik dari permainan bingo adalah saat harus menyesuaikan kartu yang diberitahu oleh guru dengan jenis majas pada lembar bingo majas yang harus diberikan tanda. Contoh yang mudah di ingat itu misalnya: Langit adalah canvas tempat burung melukis. Itu lebih mudah di pahami. Begitu ustazah.”*⁵⁵

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa aktivitas mencocokkan kartu dengan kalimat yang diberikan guru menjadi faktor utama yang meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran majas. Penggunaan contoh kalimat, seperti “Langit adalah kanvas tempat burung

⁵³ Wawancara dengan MSR pada tanggal 15 Januari 2026.

⁵⁴ Wawancara dengan MZ pada tanggal 15 Januari 2026.

⁵⁵ Wawancara dengan MFM pada tanggal 15 Januari 2026.

melukis”, mempermudah peserta didik dalam memahami makna majas karena bersifat konkret dan kontekstual.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* membentuk tiga aspek pengalaman belajar, yaitu: memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pada tahapan memahami peserta didik menyadari apa tujuan permainan *bingo* itu digunakan untuk dapat membantu dalam memahami dan memudahkan peserta didik dalam belajar materi majas personifikasi dan metafora.

Di tahap mengaplikasi peserta didik mencoba berpikir dengan baik, dan dalam prosesnya mulai terjadi pemecahan masalah yaitu ketika peserta didik harus mampu menentukan jenis kalimat pada kartu yang dibacakan oleh guru termasuk dalam jenis majas apa, lalu peserta didik harus menandainya pada lembar *bingo* majas dengan memberinya garis. Penentuan pemenangnya adalah ketika peserta didik dapat menarik satu garis lurus baik secara vertikal, horizontal, maupun diagonal lalu meneriakkan kata “*bingo*” sebagai tanda kemenangannya dalam permainan.

Terakhir pada bagian merefleksi, peserta didik akan meregulasi proses pembelajaran yang dialaminya ketika bermain *bingo* dari seluruh tahapan secara mandiri. Refleksi ini diharapkan peserta didik nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar kedepan serta dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapainya.

3. Permainan *Bingo* dalam Membentuk Pemahaman Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik tentang bagaimana permainan *bingo* ini dapat membentuk pemahaman mereka, maka diuraikan sebagai berikut:

Adapun informan MFM mengatakan bahwa pemahaman terhadap materi majas setelah belajar dengan permainan *bingo* yaitu sebagai berikut:

“Permainan bingo dapat membantu dalam memahami materi majas. Bermain bingo juga lebih mudah dari sisi aturannya, dan cara bermainnya sehingga mudah dipahami. Contohnya adalah Ibu adalah pelita dalam kegelapan.”⁵⁶

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa permainan *bingo* tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi majas, tetapi juga mudah digunakan dari segi aturan dan mekanisme permainan. Kemudahan tersebut mendukung kelancaran proses belajar, sementara contoh kalimat yang diberikan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap makna majas.

Sementara itu, informan HS memaparkan terkait pemahamannya setelah bermain *bingo* sebagai berikut:

“Lebih paham pada bagian majas personifikasi, karena lebih mudah ustazah, Tapi kalau membedakan antara majas personifikasi dan metafora, biasanya masih sedikit-sedikit. Contohnya seperti: Kue memanggilku untuk memakannya. Maksudnya, kue itu memanggil kita untuk memakannya karena ketika melihat tampilannya yang lezat dan menggugah selera ia seolah memanggil kita ustazah.”⁵⁷

Berdasarkan wawancara diatas mengindikasikan, pembelajaran melalui permainan *bingo* membantu meningkatkan pemahaman terhadap majas personifikasi karena dianggap lebih mudah dipahami. Namun demikian, informan masih mengalami keterbatasan dalam membedakan antara majas personifikasi dan majas metafora. Meskipun demikian, informan telah mampu memberikan contoh serta menjelaskan makna personifikasi secara sederhana melalui penalaran kontekstual.

Hal ini diperkuat dengan yang dipaparkan oleh informan YA yang sudah dapat memahami dan membedakan kedua jenis majas antara personifikasi dan metafora dengan baik:

“Majas personifikasi adalah menyifatkan benda mati seperti manusia, sementara majas metafora adalah membandingkan dua hal secara langsung. Contohnya itu ada: Perpustakaan adalah harta karun teman cerita. Nah maksudnya disini ustazah kalimatnya termasuk ke dalam majas metafora, karena membandingkan perpustakaan dengan harta karun. Jadi itu

⁵⁶ Wawancara dengan MFM pada tanggal 15 Januari 2026.

⁵⁷ Wawancara dengan HS pada tanggal 15 Januari 2026.

menandakan bahwa dalam perpustakaanannya ada banyak buku cerita. Begitu ustazah.”⁵⁸

Pernyataan informan menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami perbedaan antara majas personifikasi dan majas metafora, baik dari segi definisi maupun ciri penggunaannya. Informan mampu mengidentifikasi majas metafora melalui contoh kalimat yang membandingkan dua hal secara langsung serta menjelaskan makna yang terkandung di dalamnya secara logis dan kontekstual.

Sementara itu, informan MSR menjelaskan terkait pemahamannya setelah bermain *bingo* dalam materi majas, yaitu:

“Bingo lebih membuat kami mudah dalam belajar materi majas. Kami bisa paham karena jika majas personifikasi seolah benda mati dapat berperilaku seperti manusia. Contohnya ada: Matahari tersenyum hangat dengan hangat, itu seolah-olah menggambarkan bahwa matahari nya menyinari bumi dengan cerah, yang dimaksudkan tersenyum adalah cahayanya seolah sedang senyum ustazah. Kalau metafora dia membandingkannya dua hal secara langsung, contohnya: Pos ronda adalah sarang cerita bapak-bapak. Begitu ustazah.”⁵⁹

Pernyataan informan menunjukkan bahwa penggunaan permainan *bingo* mempermudah peserta didik dalam memahami materi majas. Informan mampu menjelaskan karakteristik majas personifikasi sebagai pemberian sifat manusia pada benda mati serta memberikan contoh yang disertai penafsiran makna secara tepat. Selain itu, informan juga memahami majas metafora sebagai bentuk perbandingan langsung antara dua hal dan mampu mengidentifikasi contohnya dengan benar.

Sejalan dengan ini, MFM menyatakan bahwa terkait pemahamannya pada materi majas setelah bermain *bingo*:

“Permainan bingo sudah bagus, hanya saja ada beberapa kartu majas yang Furqan belum ketahui kalimatnya maksudnya seperti apa ustazah.”⁶⁰

Pernyataan informan menunjukkan bahwa permainan *bingo* secara umum dinilai efektif dan menarik, namun masih terdapat beberapa kalimat pada

⁵⁸ Wawancara dengan YA pada tanggal 15 Januari 2026.

⁵⁹ Wawancara dengan MSR pada tanggal 15 Januari 2026.

⁶⁰ Wawancara dengan MFM pada tanggal 15 Januari 2026.

kartu majas yang belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media pembelajaran membantu proses belajar, tetap diperlukan pendampingan dan penguatan pemahaman pada materi tertentu.

Sementara itu, MZ menyatakan bahwa ia masih mengalami kesulitan dalam membedakan majas metafora dan personifikasi, khususnya ketika memahami kalimat yang ada pada kartu. Berikut kutipannya wawancaranya:

“Masih sulit dalam membedakan metafora, masih sedikit bisa agak membingungkan saja begitu pada kalimatnya ustazah. Bahasa pada kartunya juga masih susah sedikit. Selain itu ustazah, karena masih agak bingung saja begitu kalimat pada kartunya masuk ke dalam jenis majas personifikasi atau metafora. Karena melihat kalimatnya di dalam kartu seperti sama begitu ini masuk majas personifikasi atau metafora yaa, jadi itu membuat saya kesulitan dan susah. Bahasanya masih agak sulit untuk dimengerti dan membingungkan juga.”⁶¹

Pernyataan informan menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan majas metafora dan majas personifikasi. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh tingkat kebahasaan pada kartu *bingo* yang relatif kompleks serta kemiripan struktur kalimat, sehingga peserta didik merasa bingung dalam menentukan klasifikasi jenis majas secara tepat

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran majas memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, khususnya dalam mengenali karakteristik majas personifikasi dan metafora. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa permainan *bingo* membantu mereka memahami konsep majas melalui contoh-contoh kalimat yang disajikan secara konkret dan menarik. Peserta didik mampu menjelaskan kembali pengertian majas personifikasi sebagai pemberian sifat manusia pada benda mati serta majas metafora sebagai perbandingan dua hal secara langsung, disertai dengan contoh yang relevan.

⁶¹ Wawancara dengan MZ pada tanggal 15 Januari 2026.

Selain itu, permainan *bingo* dinilai memiliki aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini mempermudah peserta didik dalam mengaitkan materi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna.

Namun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan majas personifikasi dan metafora. Kesulitan tersebut terutama disebabkan oleh penggunaan bahasa pada kartu yang dirasa masih cukup sulit dipahami serta kemiripan struktur kalimat antar jenis majas, sehingga menimbulkan kebingungan dalam proses klasifikasi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun permainan *bingo* efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik, diperlukan penyederhanaan bahasa dan penguatan contoh agar seluruh peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, permainan *bingo* dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konsep majas secara aktif dan kontekstual, meskipun masih diperlukan penyempurnaan dalam desain materi dan pemilihan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.

C. Hasil Angket Pengalaman Belajar

Angket pengalaman belajar diberikan kepada 29 peserta didik Kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash SDTQ Nurun Nabi untuk mengetahui bagaimana pengalaman yang dirasakan menggunakan permainan *bingo* pada materi majas personifikasi dan metafora. Angket ini bertujuan menggali persepsi, perasaan, keterlibatan, pemahaman, serta kemudahahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan *bingo*.

Dalam angket ini terdiri atas enam belas butir pernyataan dengan empat pilihan respon jawaban yang dapat dipilih oleh informan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pernyataan yang terdapat dalam angket ini

disusun berdasarkan pada aspek pengalaman belajar yang terdapat dalam penelitian ini secara teoretis diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi utama, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Ketiga dimensi tersebut dioperasionalkan melalui indikator angket yang meliputi motivasi dan kesenangan belajar, keterlibatan aktif, interaksi sosial, pemahaman terhadap materi, serta kemudahan penggunaan media. Indikator-indikator tersebut merepresentasikan empiris dari proses kognitif, afektif, dan sosial peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan *bingo*.

Adapun hasil dari angket pengalaman belajar ini dapat dipaparkan sebagai berikut. Pada pernyataan satu yaitu “Saya merasa senang belajar majas menggunakan permainan *bingo*”, sebanyak lima belas peserta didik menyatakan sangat setuju, empat belas peserta didik memilih setuju, dan hanya satu peserta didik yang memilih tidak setuju. Tidak terdapat responden yang memilih sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah menunjukkan perasaan kesenangan dalam pembelajaran majas melalui permainan *bingo*.

Pada pernyataan kedua “Permainan *bingo* membuat saya belajar pada materi majas menjadi lebih menyenangkan”, terdapat enam belas peserta didik yang memilih sangat setuju, sebelas peserta didik memilih setuju, dan dua peserta didik memilih tidak setuju. Tidak ada peserta didik yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan *bingo* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pada pernyataan ketiga “Saya tidak merasa bosan belajar dengan permainan *bingo*”, sebanyak sebelas peserta didik menyatakan sangat setuju, lima belas peserta didik memilih setuju, dua peserta didik memilih tidak setuju, dan satu peserta didik memilih sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak mengalami kebosanan selama mengikuti pembelajaran dengan media permainan *bingo*.

Pada pernyataan keempat “Saya menunggu giliran bermain *bingo* dengan semangat”, sebanyak lima peserta didik memilih sangat setuju, delapan belas peserta didik memilih setuju, dan enam peserta didik memilih tidak setuju. Tidak terdapat responden yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki antusiasme dalam menunggu giliran bermain.

Pada pernyataan kelima “Saya aktif mengikuti permainan *bingo* dari awal sampai akhir”, terdapat tujuh belas peserta didik yang memilih sangat setuju, sembilan peserta didik memilih setuju, dua peserta didik memilih tidak setuju, dan satu peserta didik memilih sangat tidak setuju. Data ini menggambarkan tingkat keaktifan peserta didik yang relatif tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pernyataan keenam “Saya berani menjawab pertanyaan saat bermain *bingo*”, sebanyak sembilan peserta didik memilih sangat setuju, lima belas peserta didik memilih setuju, dan lima peserta didik memilih tidak setuju. Tidak terdapat responden yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* mampu mendorong keberanian peserta didik dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada pernyataan ketujuh “Saya bekerja sama dengan teman saat bermain *bingo*”, sebanyak 23 peserta didik memilih sangat setuju, tiga peserta didik memilih setuju, satu peserta didik memilih tidak setuju, dan dua peserta didik memilih sangat tidak setuju. Temuan ini menegaskan bahwa aspek kerja sama sangat dominan dalam pelaksanaan permainan *bingo*.

Pada pernyataan kedelapan “Saya memperhatikan penjelasan guru selama permainan berlangsung”, terdapat tujuh belas peserta didik yang memilih sangat setuju dan dua belas peserta didik memilih setuju. Tidak ada responden yang memilih tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan tingkat perhatian peserta didik yang sangat baik selama pembelajaran.

Pada pernyataan kesembilan “Saya lebih mudah memahami majas personifikasi setelah bermain *bingo*”, sebanyak sebelas peserta didik memilih sangat setuju, empat belas peserta didik memilih setuju, dan empat peserta didik memilih tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep materi majas personifikasi.

Pada pernyataan kesepuluh “Saya lebih mudah memahami majas metafora setelah bermain *bingo*”, terdapat dua belas peserta didik yang memilih sangat setuju, lima belas peserta didik memilih setuju, dan dua peserta didik memilih tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* efektif membantu pemahaman terhadap konsep materi majas metafora.

Pada pernyataan kesebelas “Saya dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik”, sebanyak dua belas peserta didik memilih sangat setuju, tiga belas peserta didik memilih setuju, tiga peserta didik memilih tidak setuju, dan satu peserta didik memilih sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas sebanyak dua belas orang peserta didik mampu membedakan kedua jenis majas tersebut.

Pada pernyataan kedua belas “Saya dapat memberikan contoh majas setelah bermain *bingo*”, terdapat 8 peserta didik memilih sangat setuju, empat belas peserta didik memilih setuju, empat peserta didik memilih tidak setuju, dan tiga peserta didik memilih sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan aplikatif peserta didik mulai berkembang, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang mengalami kesulitan dalam memahaminya.

Pada pernyataan ketiga belas “Aturan permainan *bingo* mudah saya pahami”, sebanyak sepuluh peserta didik memilih sangat setuju, enam belas peserta didik memilih setuju, dua peserta didik memilih tidak setuju, dan satu peserta didik memilih sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa aturan permainan relatif mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada pernyataan keempat belas “Saya tidak merasa kesulitan mengikuti permainan *bingo*”, terdapat tiga belas peserta didik memilih sangat setuju, sebelas peserta didik memilih setuju, tiga peserta didik memilih tidak setuju, dan dua peserta didik memilih sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti permainan dengan baik.

Pada pernyataan kelima belas “Pertanyaan dalam permainan *bingo* mudah saya mengerti”, sebanyak tiga belas peserta didik memilih sangat setuju, tiga belas peserta didik memilih setuju, dan tiga peserta didik memilih tidak setuju. Tidak terdapat responden yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterpahaman terhadap soal tergolong tinggi.

Pada pernyataan keenam belas “Permainan *bingo* membantu saya belajar majas dengan lebih mudah”, terdapat dua puluh peserta didik memilih sangat setuju, empat peserta didik memilih setuju, dua peserta didik memilih tidak setuju, dan dua peserta didik memilih sangat tidak setuju. Data ini menegaskan bahwa permainan

bingo secara umum dipersepsikan sangat membantu dalam proses pembelajaran majas.

Berdasarkan hasil pada angket, secara keseluruhan peserta didik memberikan respon yang positif dan baik terhadap penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran majas dengan menggunakan permainan *bingo* terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan serta menumbuhkan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik merasa sangat antusias dalam menunggu giliran bermain dan menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini menggambarkan bahwa media permainan *bingo* ini mampu menciptakan pengalaman serta suasana belajar yang baru serta lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Dari aspek keterlibatan peserta didik dalam segi belajar, peserta didik menunjukkan partisipasi yang aktif selama permainan berlangsung. Mereka tidak hanya mengikuti permainan dari awal hingga akhir, tetapi juga berani untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, bekerja sama dengan teman dalam kelompok, serta memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Interaksi yang terjalin antar peserta didik mulai terbangun secara alami melalui diskusi kecil dalam kelompok, saling membantu, dan saling menyemangati untuk dapat menyelesaikan tantangan dalam permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* dapat mendorong keterlibatan sosial dan keaktifan belajar peserta didik secara nyata.

Pada aspek pemahaman materi, peserta didik merasakan bahwa permainan *bingo* membantu mereka lebih mudah memahami majas personifikasi dan metafora. Peserta didik menyatakan mampu membedakan kedua jenis majas tersebut dan dapat memberikan contoh setelah mengikuti pembelajaran. Pengalaman belajar yang bersifat langsung, visual, dan berbasis permainan membuat peserta didik lebih mudah mengingat konsep dan menerapkannya dalam konteks yang sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang dapat

mendukung pemahaman konsep dalam proses pembelajaran pada materi majas personifikasi dan metafora.

Dari sisi kemudahan penggunaan media, peserta didik menilai bahwa aturan permainan mudah dipahami, pertanyaan dapat dimengerti, serta pelaksanaan permainan tidak menimbulkan kesulitan berarti. Permainan *bingo* dianggap praktis dan dapat membantu peserta didik belajar majas dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Kemudahan ini membuat peserta didik merasa nyaman dan tidak merasa kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil angket menggambarkan bahwa pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* mencakup aspek emosional yang positif (senang dan termotivasi), aspek sosial (aktif, berani, bekerja sama), aspek kognitif terkait pemahaman pengetahuan terhadap materi jauh meningkat, serta aspek penggunaan media mudah digunakan dan aplikatif. Dengan adanya temuan ini memperkuat bahwa permainan *bingo* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik di kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi dan metafora.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengalaman Belajar Peserta Didik dengan *Bingo*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, permainan *bingo* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik di kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash SDTQ Nurun Nabi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi dan metafora. Peserta didik menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta perasaan senang ketika bermain *bingo* dalam pembelajaran materi majas. Pembelajaran tidak lagi dipersepsikan sebagai sebuah aktivitas yang membosankan, yang hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, lalu dilanjutkan dengan menulis.

Sekarang peserta didik dapat mengubah pandangannya tentang pembelajaran materi majas personifikasi dan metafora, sebagai sebuah aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang dialami peserta didik tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional dan sosial. Peserta didik merasa lebih berani berpartisipasi, melakukan interaksi dengan teman,

serta ikut berdiskusi dalam kelompoknya. Kondisi tersebut membentuk lingkungan pembelajaran yang aktif dan kondusif, di mana peserta didik dapat membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dalam aktivitas permainan *bingo* yang sudah dilalui. Hal ini menjadikan dapat menjadikan peserta didik bukan hanya semata-mata menerima informasi secara pasif dari guru ketika proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori pengalaman belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman konkret, melakukan refleksi, membangun pemahaman, dan menerapkannya dalam konteks nyata. Permainan *bingo* berfungsi sebagai sesuatu untuk dapat membentuk pengalaman konkret yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, mengamati, menganalisis, serta mengambil keputusan secara mandiri dan kolaboratif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Risma Hanifatur Rosyida, dkk., dalam teori konstruktivisme tentang pembelajaran, yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget memberikan dasar pemikiran yang mendalam terkait pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget bahwa ilmu pengetahuan anak dibangun melalui pengalaman dengan lingkungannya, sedangkan teori pembelajaran Vygotsky yaitu bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya.⁶² Pengetahuan yang dibangun berdasarkan dua landasan tersebut, memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan pengetahuan esensial bagi peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap berdasarkan pengalaman nyata dan refleksi individu terhadap lingkungannya.⁶³ Dengan kata lain, proses pembelajaran yang terjadi akan dikonstruksi secara mandiri

⁶² Risma Hanifatur Rosyida, dkk., Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif, *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2025, h. 217.

⁶³ Nurjamilah, dkk., Teori Belajar Konstruktivisme, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, Vol. 4, No. 4, Oktober 2025, h. 6868.

oleh peserta didik berdasarkan pada pengalaman yang didapatkan. Hal ini menunjukkan bahwa kedua hal ini saling berkesinambungan. Pada tahapan pengalaman nyata peserta didik akan mengolah pengetahuan yang diterimanya, lalu dari pengalaman itu akan dibentuk sebuah konsep. Proses refleksi ditujukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Selain itu, pengalaman belajar melalui permainan juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam Kurikulum Merdeka. Peserta didik memiliki ruang untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan memaknai materi secara aktif. Dengan demikian, pengalaman belajar yang terbentuk menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* dapat memberikan pengalaman belajar yang positif, bermakna, dan holistik bagi peserta didik kelas IV SDTQ Nurun Nabi dalam pembelajaran materi majas, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, interaksi sosial, serta keberanian berpartisipasi. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan tidak monoton, sehingga peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga berkembang secara emosional dan sosial.

2. Pembentukan Aspek Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo*

Pembentukan pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* dapat ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini berkembang secara simultan selama ketika proses pembelajaran materi majas personifikasi dan majas metafora berlangsung.

Pada aspek kognitif, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep majas, mengidentifikasi jenis majas dalam kalimat, serta membedakan karakteristik majas personifikasi dan metafora. Proses berpikir peserta didik terstimulasi melalui aktivitas

mencocokkan kartu, menganalisis contoh kalimat, dan mengambil keputusan secara cepat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* mampu mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Yuli Habibatul Imamah., yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah sebuah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan oleh seorang guru atau fasilitator.⁶⁴

Pada aspek afektif, peserta didik menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran yang dialami dengan permainan *bingo*. Rasa senang, antusias, dan percaya diri meningkat karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Selain itu, peserta didik belajar menghargai aturan, bekerja sama, bersikap sportif, dan mengelola emosi saat menang atau kalah. Aspek ini berperan penting dalam membentuk karakter dan motivasi belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Khikmatul Masrohah, dkk., bahwa peserta didik merasa tertarik dalam melakukan permainan tersebut, karena mereka baru mengenal permainan *bingo* sehingga rasa penasaran dalam diri peserta didik sangat tinggi. Penggunaan metode permainan tersebut juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam tulisan Vicky Dwi Wicaksono dan Dinar Hapsari bahwa, penerapan metode permainan *bingo* dapat memberikan perhatian yang tinggi bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan pembelajaran menjadi bermakna serta tidak mudah dilupakan.⁶⁵

⁶⁴ Yuli Habibatul Imamah, Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Mubtadin*, Vol. 07, No. 01, Juni 2021, h. 177.

⁶⁵ Khikmatul Masrohah, Cicih Wiarsih dan Dedy Irawan. Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik, *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 11, No. 2, Juni 2019, h. 18.

Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Dinar Hapsari dan Vicky Dwi Wicaksono yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat menumbuhkan semangat dalam belajar pada diri peserta didik, yang menjadikannya senang dan memiliki energi dalam melakukan kegiatan selama metode permainan *bingo* dalam proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung juga berimplikasi terhadap meningkatnya motivasi dan pemahaman terhadap suatu materi.⁶⁶ Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan permainan mampu memberikan implikasi yang besar dalam menciptakan suatu pengalaman belajar pada peserta didik.

Sementara itu, pada aspek psikomotorik, peserta didik terlibat dalam aktivitas fisik dan keterampilan sederhana, seperti mengamati kartu yang dibacakan oleh guru, menandai jawaban pada lembar *bingo* majas dengan baik, bergerak saat diskusi, serta berkoordinasi dengan teman. Aktivitas ini melatih ketelitian, kecepatan respons, serta keterampilan bekerja sama peserta didik di dalam kelompok. Ketiga aspek tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran holistik yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, permainan *bingo* tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh.

Sejalan dengan uraian di atas, proses terbentuknya pengalaman belajar pada peserta didik berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu pemahaman (*understanding*), pengaplikasian (*application*), dan refleksi (*reflection*). Dalam aspek memahami peserta didik dapat mengidentifikasi jenis majas pada kartu dengan baik, mampu membedakan antara majas personifikasi dan metafora, serta dapat memahami makna kalimat bermajas yang diberikan. Dalam tahap mengaplikasi, peserta didik mulai menerapkan pengetahuan yang telah diterimanya terkait perbedaan majas personifikasi dan metafora. Hal ini membantunya dalam menentukan jenis majas apa yang ada pada kartu yang

⁶⁶ Dinar Hapsari dan Vicky Dwi Wicaksono, Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas IV SDN Sumokembangsari Sidoarjo, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 01, No. 01, Tahun 2012, h. 5.

dibacakan oleh guru, untuk kemudian peserta didik menandai lembar *bingo* majas sesuai dengan jenis majas yang tepat pada kartu tersebut. Tahap terakhir yaitu merefleksi, peserta didik mulai melakukan evaluasi dan memaknai proses pembelajaran yang telah berlangsung, untuk dapat mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran itu tercapai dengan baik. Dalam prosesnya melibatkan regulasi diri peserta didik sendiri untuk mengelola proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Secara keseluruhan, permainan *bingo* efektif membentuk pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berlangsung dalam tahapan memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan. Melalui aktivitas bermain, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman materi majas, menunjukkan sikap positif dan motivasi belajar, serta melatih keterampilan kerja sama dan ketelitian. Dengan demikian, permainan *bingo* menjadi media pembelajaran yang bermakna dan mendukung terciptanya pembelajaran holistik.

3. Permainan *Bingo* dalam Membentuk Pemahaman Peserta Didik

Permainan *bingo* berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi majas yang bersifat abstrak. Penyajian contoh kalimat dalam bentuk visual dan interaktif memudahkan peserta didik mengaitkan konsep dengan situasi konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam mengenalkan konsep bahasa kiasan pada peserta didik, dapat dengan menggunakan sesuatu yang dekat dengan kehidupan. Misalnya dengan mengambil contoh yang berkaitan pada lingkungan sekolah. Contohnya: bel sekolah bernyanyi memanggil siswa masuk kelas. Pemberian contoh berdasarkan pada sesuatu yang lebih dekat dalam kehidupan peserta didik dapat memudahkan peserta didik tentang maksud dari bahasa kiasan yang ingin disampaikan.

Melalui proses bermain, peserta didik secara aktif dapat melakukan pengulangan konsep, analisis, dan penguatan pemahaman tanpa merasa terbebani terhadap proses yang dijalani. Interaksi antar peserta didik yang

terjalin serta adanya bimbingan guru selama permainan juga memperkuat klarifikasi konsep serta dapat mengurangi miskonsepsi terhadap materi majas yang disampaikan. Karena mengingat bahasa kiasan ini adalah materi dasar, yang mana nantinya akan berlanjut pada materi puisi yang menuntut peserta didik untuk membuat sebuah karangan yang puitis. Oleh karena itu, pembentukan dasar pemahaman terkait majas personifikasi dan metafora pada peserta didik secara tepat sangatlah penting. Dengan permainan *bingo* dapat diketahui bahwa peserta didik dapat lebih mudah dalam membedakan majas personifikasi dan metafora, bahkan mereka dapat langsung memberikan contoh-contohnya yang dekat dengan kehidupan secara tepat.

Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan terjadinya proses belajar bermakna (*meaningful learning*), di mana peserta didik tidak hanya menghafal definisi majas, tetapi memahami makna dan penerapannya dalam konteks nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi. Selain itu, permainan *bingo* membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi peserta didik karena adanya unsur tantangan, kompetisi sehat, dan keterlibatan emosional. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap materi majas menjadi lebih kuat, tahan lama, dan dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran lainnya.

Oleh karena itu, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, dkk., yang menyatakan bahwa permainan *bingo* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara cepat, lebih jelas, dan tepat.⁶⁷ Dengan demikian, *bingo* dapat menjadi salah permainan yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan materi majas yang abstrak dengan cara yang aktif, serta dapat membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta

⁶⁷ Artika Wina Fitriani, Gigih Ariastuti Puwandari dan Actinis Muqsitha Paradista. Student's Perception On The Use Of The Bingo Game As a Gamification, *Haumeni Journal of Education*, Vol. 5, No. 3, Desember 2025, h. 271.

didik memahami materi majas yang bersifat abstrak melalui penyajian visual, permainan yang bersifat interaktif, dan kontekstual. Aktivitas bermain mendorong keterlibatan aktif, penguatan konsep, interaksi sosial, serta pembelajaran bermakna sehingga pemahaman peserta didik menjadi lebih kuat, tahan lama, dan aplikatif.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait analisis pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* menunjukkan karakteristik yang positif dan bermakna. Peserta didik merasakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas permainan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan rasa antusias, keberanian berpendapat, serta interaksi sosial antar anggota kelompok. Secara emosional, peserta didik merasa lebih termotivasi, percaya diri, dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran majas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.
2. Pembentukan aspek pengalaman belajar peserta didik melalui permainan *bingo* berkembang secara terpadu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep majas personifikasi dan metafora, mampu mengidentifikasi jenis majas dalam kalimat, serta lebih cepat mengaitkan contoh dengan konsep yang dipelajari. Pada aspek afektif, permainan *bingo* menumbuhkan sikap senang belajar, rasa tanggung jawab dalam kelompok, kerja sama, sportivitas, serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas fisik seperti menandai lembar *bingo*, memperhatikan instruksi, bereaksi cepat terhadap stimulus kartu majas yang dibacakan, dan mengkoordinasikan gerak dengan

konsentrasi. Ketiga aspek tersebut berkembang secara simultan dan saling menguatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Permainan *bingo* terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mekanisme permainan yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih konkret dan kontekstual. Proses pengulangan melalui pembacaan kartu, pencocokan kartu sesuai dengan lembar *bingo* majas, diskusi kelompok, dan refleksi jawaban memperkuat daya ingat serta memperdalam pemahaman konsep. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pengalaman belajar yang bermakna.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah disarankan untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai bagian dari pengembangan mutu pembelajaran. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran kreatif serta menyediakan sarana pendukung yang memadai. Dengan demikian, budaya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan.
2. Guru disarankan untuk memanfaatkan permainan *bingo* secara berkelanjutan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang bersifat abstrak, serta dapat mengembangkan variasi kartu *bingo* lebih banyak lagi, tingkat kesulitan soal, serta strategi pengelompokan peserta didik agar pembelajaran tetap menantang, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memperluas subjek, jenjang pendidikan, maupun materi pembelajaran yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan *bingo*. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur secara lebih objektif pengaruh permainan *bingo* terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir peserta didik. Pengembangan desain permainan yang lebih variatif dan berbasis teknologi juga dapat menjadi peluang penelitian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifai'i. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Abunawas, Kamaluddin. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (1): 5-6.
- Amin, Nur Fadilah. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (1): 5-6.
- Amini. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4 (1): 69.
- Anjelika, S. D. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3 (1): 217.
- Aprilia, A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3 (4): 1751.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025, Juli 11). Diambil kembali dari KBBI Kemdikbud: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Badan Standar, K. d. (2025). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Celyna, Nuriyah. F. (2022). *Penerapan Metode Permainan BINGO Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Wonomerto Probolinggo*. Jember: Repository UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.
- Dendodi. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3 (4):1751.
- Dewi, Lestari. (2021). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Refika Aditama.
- Encep Andriana, d. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1): 27-28.
- Fitriani, Artika Wina. (2025). Student's Perception On The Use Of The Bingo Game As a Gamification. *Haumeni Journal of Education*, 5 (3): 271.

- Garancang, Sabaruddin. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (1): 5-6.
- Habib Zainuri, d. (2025). *Deep Learning for Educators: Blueprint Kurikulum Masa Depan*. Bandung: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Hapsari, Dinar. (2012). Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas IV SDN Sumokembang Sari Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1): 5.
- Hidayati, Nurul. (2023). *Desain Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Imamah, Yuli. Hibabatul. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Mubtadin*, 177.
- Indonesia, Kurikulum. Pusat. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Indrayani, Lemi. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 11 (1): 26.
- Irawan, Dedi. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1 (11): 18.
- Jaka Wijaya Kusuma, d. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Kota Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek Pusat Perbukuan.
- Krathwohl, D. R. (2020). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Kurniawati, Eka. (2021). Keterlibatan Afektif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5 (7): 165-167.
- Lestari, Dita. Ayu. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Word Bingo pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran. *Jurnal Pendas*, 9 (1): 32-40.
- Marleni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2 (4): 353-358.

- Marlina, Serli. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2):136.
- Masrohah, Khikmatul. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11 (2): 18.
- Mayer, Richard. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Megawati. (2018). Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 4 (3): 25.
- Mimi, Mella. (2022). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Tambusai*, 4 (2) 136.
- Muthmainnah, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 353-358.
- Moleong, Lexy J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nanda, Vira. Dwi. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4 (1): 69.
- Nasution, S. B. (2021). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur Dewi Wulandari, d. (2025). Telaah Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Mulia*, 2 (2): 20.
- Nurahlia, Nadhila. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3 (4): 1751.
- Nurkholis. (2023). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1 (1): 25.
- Nurjamilah, dkk., (2025) Teori Belajar Konstruktivisme, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4 (4): 6868.
- Paivio, Allan. (2014). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. New York: Psychology Press.
- Paradista, Actinis. Muqsitha. (2025). Student's Perception On The Use Of The Bingo Game As a Gamification. *Haumeni Journal of Education*, 5 (3) 271.

- Puwandari, Gigih. Ariastuti. (2025). Student's Perception On The Use Of The Bingo Game As a Gamification. *Haumeni Journal of Education*, 5 (3): 271.
- Qolbiah, Khoirotun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (4): 353-358.
- Qonita. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar,. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3 (4): 1751.
- Rizkulloh. (2022). *Penerapan Metode Permainan BINGO Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Wonomerto Probolinggo*. Jember: Repository UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.
- Rosyida, Risma. Hanifatur. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interatif. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3 (1): 217-221.
- Sanjaya, Wina. (2020). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2022). *Perencanaan dan Sistem Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Septiyanto, Idris. Salam. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3 (1): 217.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Kosntruktif*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Suparno. (2021). *Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanti, dkk. (2022). *Experiential Based Learning: Pembelajaran Berbasis Pengalaman*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susanti, Dewi. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Word Bingo pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran. *Jurnal Pendas*, 9 (1): 32-40.
- Susanto, Ahmad. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik di Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suyadi, Wilis. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tarigan, Henry. Guntur. (2021). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyudiati, Dwi. (2021). Eksplorasi Sikap Ilmiah dan Pengalaman Belajar Calon Guru Kimia Berdasarkan Gender. *SPIN Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3i (1) 46.
- Wiarsih, Cicuh. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11 (2): 18.
- Yulia Pramusinta, d. (2025). *Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 Untuk Sekolah Dasar*. Lamongan: Academia Publication.
- Yusri. (2021). Keterlibatan Afektif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 4 (2): 165-167.
- Zulfahmi, Muhammad. Nofan. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3 (1): 217.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Qatrunada Fatihansyari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Suka Jadi/06 Mei 2005
Alamat : Jl. Rawasakti Timur Gampong Jeulingke, Kec. Syiah
Kuala, Kota Banda Aceh.
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Status : Mahasiswi
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
No HP : 082272292531
Email : qatrunadafatihansyari5@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD 2011 – 2016 : MIN 15 Aceh Selatan
SMP 2016 – 2019 : SMP Negeri 1 Pasie Raja
SMA 2019 – 2022 : SMA Negeri 1 Tapaktuan

Data Orang Tua

Nama Ayah : Bakri, S.Hut
Pekerjaan Ayah : Pegawai PPPK
Nama Ibu : Novirawati, S.Si
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat : Jl. Benteng, Dusun Nilam , Gampong Air Pinang, Kec.
Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : 1164 TAHUN 2025

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Krnk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Dr. Khadijah, M.Pd

Untuk Membimbing

Nama : Qatrunade Fatihansyari
Nim : 220209041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP.DIPA-25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

A R - R A N I R Y

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 21 Agustus 2025
Dekan


Samudra Mulya

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

CS Digenda dengan CamScanner

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-190/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SDTQ Nurun Nabi Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209041

Nama : QATRUNADA FATIHANSYARI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Nilam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **ANALISIS PENGALAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN BINGO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDTQ NURUN NABI**

Banda Aceh, 12 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 20 Februari 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN NURUN NABI
SDTQ NURUN NABI
 Jl.T.Iskandar KM 2 NO. 15 H Lambhuk Kec. Ulee Kareng Banda Aceh Prov. Aceh
 NPSN : 70003111 E-mail: sdq.nurunnabi@gmail.com Kode POS : 23118

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
No. 190/SDTQ-YNN/I/2026

Pimpinan Sekolah Dasar Tahfidzul Qur'an Lambhuk Kecamatan Ulee Kareng Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Qatrunada Fatihansyari
 Nim : 220209041
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Dusun Nilam

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada SDTQ Nurun Nabi Banda Aceh, Sejak Tanggal 14-15 bulan Januari 2026 dengan judul "Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Januari 2026
 Kepala Sekolah


A R - R A N I R Y Rahmat Riski, M.Ag

Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Instrumen

Judul Penelitian : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV
SDTQ Nurun Nabi

Jenis Instrumen : Pedoman Wawancara

Responden : Peserta Didik Kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash

Skala : Likert (SS, S, TS, STS)

Jumlah Pernyataan : 10 Pernyataan

Peneliti : Qatrunada Fatihansyari

B. Identitas Validator

Nama Validator : Cut Athhahirah, M.Pd.

NIP/NIDN : 199201112025051003/7443770671230362

Jabatan : Dosen Asisten Ahli

Instansi : FTK UIN Ar-Raniry

Tanggal Validasi : 12 Januari 2026

C. Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu validator dimohon memberikan penilaian terhadap pedoman wawancara dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

Skala Penilaian : **A R - R A N I R Y**

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

D. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian tujuan	Pertanyaan sesuai dengan tujuan penelitian.		✓		
2.	Relevansi pertanyaan	Pertanyaan menggali pengalaman belajar peserta didik.	✓			
3.	Kesesuaian dengan indikator	Pertanyaan mencerminkan indikator pengalaman belajar.	✓			
4.	Kejelasan redaksi	Kalimat pertanyaan jelas dan tidak ambigu.		✓		
5.	Bahasa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik di kelas IV.	✓			
6.	Kedalaman data	Pertanyaan memungkinkan jawaban mendalam.		✓		
7.	Sistematika	Urutan pertanyaan logis dan runtut.		✓		
8.	Fleksibilitas	Pertanyaan memungkinkan penggalian lanjutan.	✓			
9.	Fokus wawancara	Pertanyaan tetap fokus pada permainan Bingo dan majas.	✓			
10.	Keterlaksanaan	Pertanyaan dapat dilaksanakan dalam wawancara.	✓			
Jumlah Skor Penilaian			36			

E. Rekapitulasi Penilaian

- Skor Perolehan : $\frac{36}{40} \times 100\% = 90$
- Skor Maksimal : 40
- Persentase Kelayakan : 90 %

F. Kriteria Kelayakan

- 81% - 100% : Sangat Layak ✓
- 61% - 80% : Layak
- 41% - 60% : Cukup Layak
- < 40% : Tidak Layak

G. Kesimpulan

Setelah melalui sedikit revisi maka instrumen ini layak untuk digunakan.

H. Komentar dan Saran

Semoga Allah mudahkan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Banda Aceh, 12 Januari 2026

Validator

Cut Atthahirah, M.Pd.

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

A. Identitas Instrumen

Judul Penelitian : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi

Jenis Instrumen : Angket Pengalaman Belajar Peserta Didik

Responden : Peserta Didik Kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash

Skala : Likert (SS, S, TS, STS)

Jumlah Pernyataan : 16 Butir.

B. Identitas Validator

Nama Validator : Cut Athhahrah

NIP/NIDN : 199201112025052003/7443770691230362

Jabatan : Dosen Asisten Ahli

Instansi : FTK UIN Ar-Raniry

Tanggal Validasi : 12 Januari 2026

C. Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu validator dimohon memberikan penilaian terhadap setiap aspek instrumen angket ini dengan memberikan tanda centang () pada kolom skor yang sesuai.

Kriteria Penilaian :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

D. Lembar Penilaian Validasi Angket

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi	Pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian.		✓		

2.	Relevansi materi	Pernyataan relevan dengan pengalaman belajar majas.	✓		
3.	Kejelasan redaksi	Kalimat pernyataan jelas dan mudah dipahami peserta didik.	✓		
4.	Bahasa	Bahasa sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.	✓		
5.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan tepat dan tidak ambigu.	✓		
6.	Kejelasan petunjuk	Petunjuk pengisian angket jelas dan mudah dipahami.	✓		
7.	Kesesuaian skala	Skala likert yang digunakan sesuai.	✓		
8.	Keterwakilan indikator	Pernyataan telah mewakili aspek pengalaman belajar.	✓		
9.	Sistematika	Urutan pernyataan logis dan sistematis.	✓		
10.	Keterbacaan	Angket mudah dibaca dan tidak membingungkan.	✓		
Jumlah Skor Penilaian				30	

E. Rekapitulasi Penilaian

- Skor Perolehan : $\frac{30}{40} \times 100\% = 75$
- Skor Maksimal : 40
- Persentase Kelayakan : 75..... %

F. Kriteria Kelayakan

- 81% - 100% : Sangat Layak
- 61% - 80% : Layak ✓

- 41% - 60% : Cukup Layak
- < 40% : Tidak Layak

G. Kesimpulan

Setelah melalui sedikit revisi, instrumen ini layak untuk digunakan.

H. Komentar dan Saran

Semoga Allah mudahkan dalam pelaksanaan penelitiannya.

Banda Aceh, 12 Januari 2026

Validator



جامعة الرانيري (Cut AH Ba Lirah, M.Pd.)

AR-RANIRY

Lampiran 5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Aspek Pengalaman Belajar	Indikator	Nomor Pertanyaan
Memahami	Peserta didik mampu menjelaskan makna majas personifikasi dan metafora dengan baik.	1, 3
	Peserta didik mampu menguraikan perbedaan antara majas personifikasi dan metafora setelah mengikuti permainan <i>bingo</i> .	2
	Peserta didik mampu memberikan contoh kalimat yang mengandung majas personifikasi dan metafora.	4
Mengaplikasi	Peserta didik mampu mengingat isi kartu majas yang telah dimainkan sebagai bentuk penerapan ingatan belajar.	6
	Peserta didik menunjukkan kemampuan menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang diterima pada saat menentukan jenis majas pada kartu yang dibacakan guru.	7, 8
Merefleksi	Peserta didik mampu mengungkapkan perasaan selama mengikuti pembelajaran dengan bermain <i>bingo</i> pada materi majas personifikasi dan metafora.	5
	Peserta didik menunjukkan semangat dan motivasi belajar yang baik dengan permainan <i>bingo</i> .	9
	Peserta didik mampu menyampaikan kesan, pengalaman menarik, serta penilaian pribadi terhadap permainan <i>bingo</i> .	10

Lampiran 6 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IV (Empat)

Sekolah : SDTQ Nurun Nabi

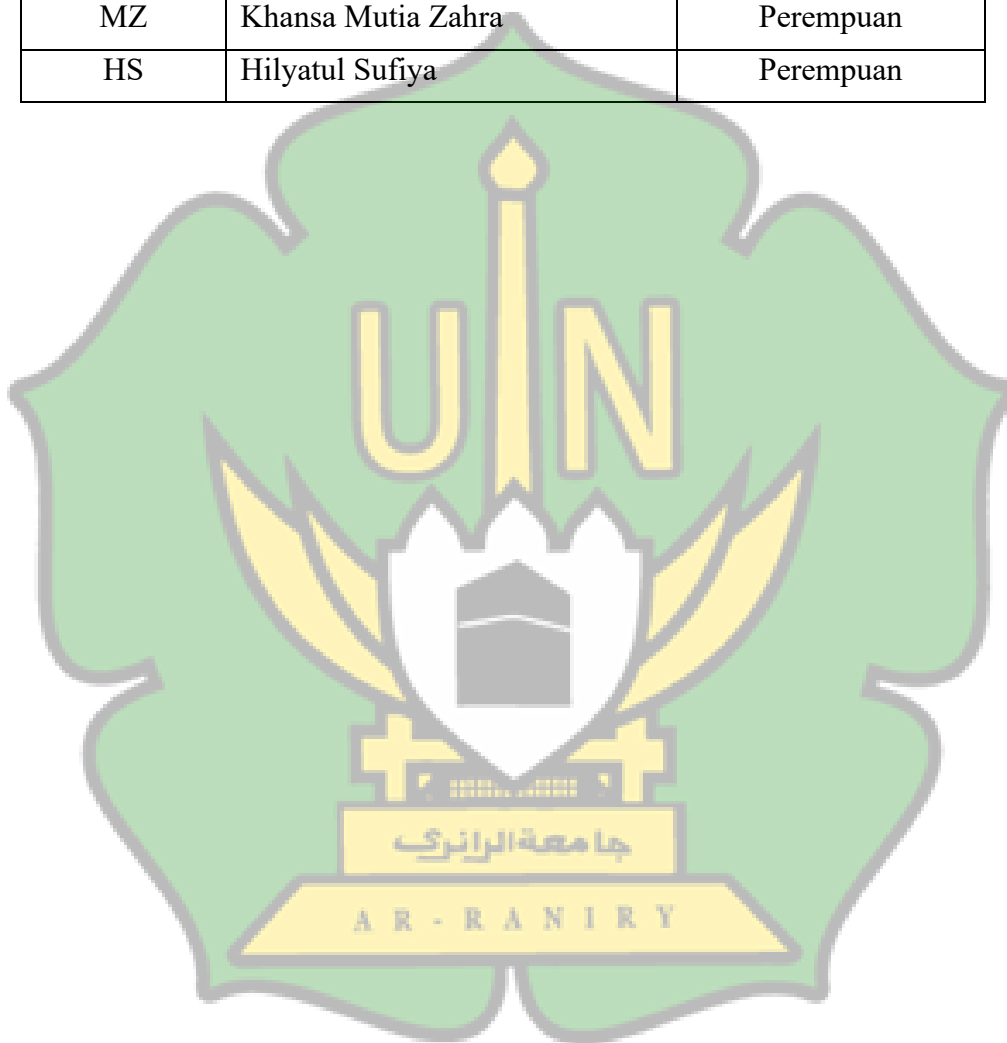
Tanggal : 15 Januari 2026

No	Pertanyaan Wawancara
1.	Menurut Anda apakah permainan <i>Bingo</i> membantu dalam memahami majas personifikasi dan metafora? Mengapa?
2.	Bagian mana dari permainan <i>Bingo</i> ini yang paling membuat Anda mengerti tentang perbedaan kedua majas tersebut?
3.	Bagaimana permainan <i>Bingo</i> dapat membantu Anda dalam memahami makna majas?
4.	Apakah sekarang Anda sudah dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik? Bisakah berikan contoh sedikit dan jelaskan?
5.	Apakah permainan <i>Bingo</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Mengapa?
6.	Adakah kartu majas yang paling Anda ingat kalimatnya?
7.	Apa Anda merasa lebih mudah mengingat contoh majas setelah bermain <i>Bingo</i> ?
8.	Apa kesulitan yang Anda alami saat menentukan jenis majas dalam permainan <i>Bingo</i> ini?
9.	Apakah permainan <i>Bingo</i> ini membuat Anda lebih senang dan bersemangat saat mempelajari materi majas ini? Jelaskan mengapa?
10.	Apakah ada hal menarik dari permainan <i>Bingo</i> pada materi majas dalam pelajaran Bahasa Indonesia ini?

Sumber : Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2025), h. 33-34.

Lampiran 7 Data Informan Penelitian

Kode	Nama Informan	Jenis Kelamin
MFM	Muhammad Furqan Maulana	Laki-laki
YA	M. Yusuf Al-Hafizh	Laki-laki
MSR	M. Syahril Ramadhan	Laki-laki
MZ	Khansa Mutia Zahra	Perempuan
HS	Hilyatul Sufiya	Perempuan



Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Pengalaman Belajar

Aspek Pengalaman Belajar	Indikator	Nomor Pertanyaan
Memahami	Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar majas personifikasi dan metafora setelah mengikuti permainan <i>bingo</i> .	9, 10
	Peserta didik mampu mengidentifikasi serta membedakan karakteristik majas personifikasi dan metafora secara tepat.	11
	Peserta didik dapat memahami aturan dan alur permainan <i>bingo</i> sebagai bagian dari proses pembelajaran.	13
	Peserta didik dapat memahami instruksi yang diberikan dengan baik.	15, 8
Mengaplikasi	Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung dari awal hingga akhir.	5
	Peserta didik berani mengemukakan jawaban atau pendapat saat permainan berlangsung	6
	Peserta didik mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan teman dalam menyelesaikan permainan.	7
	Peserta didik mampu memberikan contoh kalimat majas berdasarkan pemahaman yang diperoleh selama permainan.	12
Merefleksi	Peserta didik merasakan kesenangan dan ketertarikan terhadap pembelajaran majas melalui permainan <i>bingo</i> .	1, 2
	Peserta didik menunjukkan tingkat kebosanan yang rendah selama mengikuti pembelajaran dengan bermain <i>bingo</i> pada materi majas.	3
	Peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi selama permainan.	4
	Peserta didik mampu menilai tingkat kesulitan yang dialami selama mengikuti permainan.	14
	Peserta didik menyadari permainan <i>bingo</i> dapat membantu dalam mempermudah pemahaman materi majas personifikasi dan metafora.	16

Lampiran 9 Angket Pengalaman Belajar

ANGKET PENGALAMAN BELAJAR DENGAN PERMAINAN *BINGO*

Nama :
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SDTQ Nurun Nabi
 Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Majas Personifikasi dan Metafora

Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman kamu saat belajar Bahasa Indonesia menggunakan permainan *Bingo*. Adapun skala jawaban pada angket ini yaitu: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar majas menggunakan permainan <i>Bingo</i> .				
2.	Permainan <i>Bingo</i> membuat saya belajar pada materi majas menjadi lebih menyenangkan.				
3.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan permainan <i>Bingo</i> .				
4.	Saya menunggu giliran bermain <i>Bingo</i> dengan semangat.				
5.	Saya aktif mengikuti permainan <i>Bingo</i> dari awal sampai akhir.				
6.	Saya berani menjawab pertanyaan saat bermain <i>Bingo</i> .				
7.	Saya bekerja sama dengan teman saat bermain <i>Bingo</i> .				
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru selama permainan berlangsung.				
9.	Saya lebih mudah memahami majas personifikasi setelah bermain <i>Bingo</i> .				
10.	Saya lebih mudah memahami majas metafora setelah bermain <i>Bingo</i> .				
11.	Saya dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik.				
12.	Saya dapat memberikan contoh majas setelah bermain <i>Bingo</i> .				
13.	Aturan permainan <i>Bingo</i> mudah saya pahami.				
14.	Saya tidak merasa kesulitan mengikuti permainan <i>Bingo</i> .				
15.	Pertanyaan dalam permainan <i>Bingo</i> mudah saya mengerti.				
16.	Permainan <i>Bingo</i> membantu saya belajar majas dengan lebih mudah.				

Lampiran 10 Hasil Angket Oleh Peserta Didik

ANGKET PENGALAMAN BELAJAR DENGAN PERMAINAN *BINGO*

Nama : *M. Yusuf al-Hafid (LX)*
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SDTQ Nurun Nabi
 Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Majas Personifikasi dan Metafora

Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman kamu saat belajar Bahasa Indonesia menggunakan permainan *Bingo*. Adapun skala jawaban pada angket ini yaitu: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar majas menggunakan permainan <i>Bingo</i> .		✓		
2.	Permainan <i>Bingo</i> membuat saya belajar pada materi majas menjadi lebih menyenangkan.	✓			
3.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan permainan <i>Bingo</i> .		✓		
4.	Saya menunggu giliran bermain <i>Bingo</i> dengan semangat.		✓		
5.	Saya aktif mengikuti permainan <i>Bingo</i> dari awal sampai akhir.		✓		
6.	Saya berani menjawab pertanyaan saat bermain <i>Bingo</i> .	✓			
7.	Saya bekerja sama dengan teman saat bermain <i>Bingo</i> .	✓			
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru selama permainan berlangsung.		✓		
9.	Saya lebih mudah memahami majas personifikasi setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
10.	Saya lebih mudah memahami majas metafora setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
11.	Saya dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik.	✓			
12.	Saya dapat memberikan contoh majas setelah bermain <i>Bingo</i> .		✓		
13.	Aturan permainan <i>Bingo</i> mudah saya pahami.		✓		
14.	Saya tidak merasa kesulitan mengikuti permainan <i>Bingo</i> .	✓			
15.	Pertanyaan dalam permainan <i>Bingo</i> mudah saya mengerti.		✓		
16.	Permainan <i>Bingo</i> membantu saya belajar majas dengan lebih mudah.	✓			

ANGKET PENGALAMAN BELAJAR DENGAN PERMAINAN BINGO

Nama : *fatzara ayya sheza (12)*
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SDTQ Nurun Nabi
 Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Majas Personifikasi dan Metafora

Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman kamu saat belajar Bahasa Indonesia menggunakan permainan Bingo. Adapun skala jawaban pada angket ini yaitu: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar majas menggunakan permainan <i>Bingo</i> .	✓			
2.	Permainan <i>Bingo</i> membuat saya belajar pada materi majas menjadi lebih menyenangkan.	✓			
3.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan permainan <i>Bingo</i> .	✓			
4.	Saya menunggu giliran bermain <i>Bingo</i> dengan semangat.		✓		
5.	Saya aktif mengikuti permainan <i>Bingo</i> dari awal sampai akhir.		✓		
6.	Saya berani menjawab pertanyaan saat bermain <i>Bingo</i> .			✓	
7.	Saya bekerja sama dengan teman saat bermain <i>Bingo</i> .			✓	
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru selama permainan berlangsung.	✓			
9.	Saya lebih mudah memahami majas personifikasi setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
10.	Saya lebih mudah memahami majas metafora setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
11.	Saya dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik.		✓		
12.	Saya dapat memberikan contoh majas setelah bermain <i>Bingo</i> .			✓	
13.	Aturan permainan <i>Bingo</i> mudah saya pahami.	✓			
14.	Saya tidak merasa kesulitan mengikuti permainan <i>Bingo</i> .	✓			
15.	Pertanyaan dalam permainan <i>Bingo</i> mudah saya mengerti.		✓		
16.	Permainan <i>Bingo</i> membantu saya belajar majas dengan lebih mudah.		✓		



ANGKET PENGALAMAN BELAJAR DENGAN PERMAINAN *BINGO*

Nama : *A. AL ALIF (LK)*
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SDTQ Nurun Nabi
 Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Majas Personifikasi dan Metafora

Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman kamu saat belajar Bahasa Indonesia menggunakan permainan *Bingo*. Adapun skala jawaban pada angket ini yaitu: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar majas menggunakan permainan <i>Bingo</i> .	✓			
2.	Permainan <i>Bingo</i> membuat saya belajar pada materi majas menjadi lebih menyenangkan.	✓			
3.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan permainan <i>Bingo</i> .	✓			
4.	Saya menunggu giliran bermain <i>Bingo</i> dengan semangat.	✓			
5.	Saya aktif mengikuti permainan <i>Bingo</i> dari awal sampai akhir.	✓			
6.	Saya berani menjawab pertanyaan saat bermain <i>Bingo</i> .	✓			
7.	Saya bekerja sama dengan teman saat bermain <i>Bingo</i> .	✓			
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru selama permainan berlangsung.	✓			
9.	Saya lebih mudah memahami majas personifikasi setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
10.	Saya lebih mudah memahami majas metafora setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
11.	Saya dapat membedakan majas personifikasi dan metafora dengan baik.	✓			
12.	Saya dapat memberikan contoh majas setelah bermain <i>Bingo</i> .	✓			
13.	Aturan permainan <i>Bingo</i> mudah saya pahami.	✓			
14.	Saya tidak merasa kesulitan mengikuti permainan <i>Bingo</i> .	✓			
15.	Pertanyaan dalam permainan <i>Bingo</i> mudah saya mengerti.	✓			
16.	Permainan <i>Bingo</i> membantu saya belajar majas dengan lebih mudah.	✓			

Lampiran 11 Bukti Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : flk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.fk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
 Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : QATRUNADA FATIHANSYARI
 NIM : 220209041
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui
 Permainan *Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa
 Indonesia di Kelas IV SDTQ Nurun Nabi
 Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
 Kamis, 22 Januari 2026 dengan nomor Paper ID 2861222793
 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
 "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 19 % (\leq 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu
 persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 22 Januari 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP. 19930624 2020121016

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



**Bersama Guru Kelas IV Sa'ad bin Abi Waqash
(Ustzh. Nurul Fazilla, S.Pd., Gr.)**



Menjelaskan Petunjuk Pengisian Angket



Membimbing Pengisian Angket Oleh Peserta Didik



Peserta Didik Setelah Menyelesaikan Pengisian Angket



**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV
Sa'ad bin Abi Waqash
(M. Yusuf Al-Hafizh)**



**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV
Sa'ad bin Abi Waqash
(M. Syahril Ramadhan)**



**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV
Sa'ad bin Abi Waqash
(Muhammad Furqan Maulana)**



**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV
Sa'ad bin Abi Waqash
(Khansa Mutia Zahra)**



**Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV
Sa'ad bin Abi Waqash
(Hilyatul Sufiya)**



Foto Bersama Informan