

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME BINGO MENGGUNAKAN
PENDEKATAN VAK PADA PEMBEJARAN PAI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI KELAS IV SDIT
AL-AZHAAR TRENGGALEK**

SKRIPSI

OLEH

IQLIMA NIA AYU PAWESTRI

NIM. 220101110160



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME BINGO MENGGUNAKAN
PENDEKATAN VAK PADA PEMBEJARAN PAI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI KELAS IV SDIT
AL-AZHAAR TRENGGALEK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

Iqlima Nia Ayu Pawestri

NIM. 220101110160



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul “Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan Vak Pada Pembejaran Pai Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek” oleh **Iqlima Nia Ayu Pawestri** dengan **NIM 220101110160** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan kesidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 9 Juni 2026

Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Iqlima Nia Ayu Pawestri

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

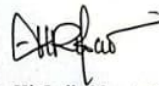
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 220101110160
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan
VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan
Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 9 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I.
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 220101110160
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan
VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan
Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar
Trenggalek
Email : iqlimaniaap@gmail.com
Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I.
NIP : NIP. 199005282018012003

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 2 Juni 2026

Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM. 220101110160

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembelajaran PAI Terhadap Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SDIT Al- Azhaar Trenggalek” oleh Iqlima Nia Ayu Pawestri dengan NIM. 220101110160, ini telah dipertahakan didepan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 23 Juni 2026.

Dewan Penguji

Penguji,

Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
NIP. 19880320201608011005

Ketua,

Dr. Muh Hambali, M.Ag
NIP. 197304042014111003

Sekretaris,

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Tanda Tangan

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR MOTO

أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ

“Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu dekat”

(Q.S Al-Baqarah: 214)¹

¹ “Al-Qur’an Dan Terjemah Kemenag RI 2019,”.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kesehatan yang senantiasa dilimpahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini peneliti persembahkan sebagai ungkapan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan inspirasi sepanjang proses penyusunannya.

Pertama, karya ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Kuslan dan Ibu Komariyah, yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, serta motivasi kepada peneliti. Peneliti mengucapkan terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, dan usaha yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menempuh pendidikan hingga menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Kedua, peneliti persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi. Ketiga, peneliti juga persembahkan kepada sahabat-sahabat peneliti yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta menemani peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK pada Pembelajaran PAI terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV di SDIT Al-Azhaar Trenggalek” dengan baik. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta bimbingan. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.Si, CAHRM, CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifah, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan juga selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan keikhlasan telah membimbing, mengarahkan, dan senantiasa memberikan kemudahan untuk peneliti dalam proses konsultasi.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Sulalah M.Ag selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
5. Ibu Ainatul Mardhiyah M.Cs selaku ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.

6. Bapak Sambodo S.Ag selaku kepala sekolah SDIT Al-Azhaar Trenggalek dan juga selaku guru PAI kelas IV, yang telah memberikan izin, arahan, serta meluangkan waktu selama proses wawancara dan observasi penelitian.
7. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Serta sahabat peneliti Nadhila, Imo, Cindy, Azizah, Azra, Rifda, yang selalu menemani, membantu, mendukung setiap langkah perjuangan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman kuliah peneliti khususnya Rina, Silmy, Winda, Ara, Dinda, Cantika, yang selalu memberikan informasi dan dukungan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini
10. Diri peneliti sendiri yang telah berusaha dan tetap konsisten hingga mampu menyelesaikan proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini sampai selesai.
11. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta bagi seluruh pihak yang membutuhkannya.

Malang, 8 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR MOTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
المخلص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Manfaat Penelitian dan pengembangan.....	8
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Orisinalitas Penelitian	13
H. Definisi Istilah	18
I. Sistematika Penulisan.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Kajian Teori.....	22
1. Media Pembelajaran.....	22

2. Game Bingo	34
3. Pendekatan VAK.....	37
4. Keterampilan Sosial	43
B. Kerangka Berpikir	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Model Penelitian dan Pengembangan	55
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	56
C. Jenis Data	62
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	62
E. Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Gambaran Umum Sosial Sekolah	67
1. Kondisi Geografis dan Kelembagaan	67
2. Potensi Sosial Historis	67
B. Proses Pengembangan	69
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	69
2. Perencanaan (<i>Design</i>).....	73
3. Pengembangan (Development)	82
4. Penerapan (Implementasi).....	97
5. Evaluasi (Evaluasian).....	102
BAB V PEMBAHASAN	108
A. Perencanaan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.....	108
B. Pelaksanaan Penerapan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.....	112
C. Tingkat Keberhasilan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.....	116
BAB VI PENUTUP	120
A. Simpulan.....	120
B. Saran.....	121

DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisionalitas Penelitian	16
Tabel 3. 1 Kriteria Validasi	65
Tabel 3. 2 Kriteria Nilai Gain Ternormalisasi (N-Gain).....	66
Tabel 4. 1 Storyboard Media Game Bingo	76
Tabel 4. 2 Instrument Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4. 3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 4. 4 Instrument Validasi Ahli Pembelajaran	79
Tabel 4. 5 Instrumen Pernyataan Pre-Test	80
Tabel 4. 6 Instrument Post-Test	81
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Media	89
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Media	89
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4. 11 Kritik dan Saran Ahli Materi	93
Tabel 4. 12 Revisi Ahli Materi.....	93
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	94
Tabel 4. 14 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	96
Tabel 4. 15 Penilaian Validator.....	102
Tabel 4. 16 Tabel Peningkatan Indikator Keterampilan Sosial.....	103
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	53
Gambar 4. 1 Desain Butir Soal	82
Gambar 4. 2 Desain Papan Bingo	83
Gambar 4. 3 Kartu Bingo Dan Lembar Kerja Kelompok	84
Gambar 4. 4 Lembar Panduan Penggunaan Game Untuk Siswa dan Guru	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin Survey	127
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 3. Surat keterangan Selesai Penelitian	129
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	130
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 6. Kisi-Kisi Angket.....	132
Lampiran 7. Pedoman Wawancara	138
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media	139
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	145
Lampiran 11. Modul Ajar	148
Lampiran 12. Hasil Pre-Test Keterampilan Sosial.....	163
Lampiran 13. Hasil Post-Test Keterampilan Sosial	165
Lampiran 14. Hasil Perhitungan Pre-test	167
Lampiran 15. Hasil Perhitungan post-Test.....	168
Lampiran 16. Soal di Dalam Papan Bingo.....	169
Lampiran 17. Pedoman Penerapan Game Bingo Untuk Guru	170
Lampiran 18. Pedoman Tata Cara Game Bingo Untuk Murid	171
Lampiran 19. Ruang Lingkup Materi	172
Lampiran 20. Media Papan Bingo	173
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	174
Lampiran 22. Lembar Bimbingan.....	177
Lampiran 23. Sertifikat Turnitin	179

ABSTRAK

Pawestri, Iqlima Nia Ayu, 2026. *Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek*. Skripsi, Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Hasil observasi di SDIT Al-Azhaar Trenggalek menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan belum mampu berinteraksi secara optimal dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar sekaligus melatih keterampilan sosial siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game bingo berbasis pendekatan VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada pembelajaran PAI guna meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Kajian teori yang digunakan meliputi konsep media pembelajaran, game bingo sebagai media edukatif, pendekatan VAK, dan teori keterampilan sosial.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan survei. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran, serta soal pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji kelayakan produk berdasarkan persentase penilaian validator dan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penelitian ini menghasilkan media game bingo berbasis pendekatan VAK yang dikembangkan melalui analisis kebutuhan, perancangan materi sholat Jum'at, sholat Dhuha, dan sholat Tahajud, dan telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (97%), ahli materi (93%), dan ahli pembelajaran (100%). (2) Dalam pelaksanaannya, media diterapkan menggunakan model *Collaborative Learning* yang mengintegrasikan aspek visual melalui tampilan papan bingo, aspek auditori melalui kegiatan diskusi dan penyampaian jawaban secara lisan, serta aspek kinestetik melalui aktivitas fisik selama permainan berlangsung. (3) Tingkat keberhasilan media ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata angket keterampilan sosial dari 54,6 menjadi 61,45 dengan N-Gain 0,51 kategori sedang, dengan peningkatan tertinggi pada indikator percaya diri dan interaksi sosial, sehingga media ini dinyatakan layak dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek.

Kata Kunci: Game Bingo, Pendekatan VAK, Keterampilan sosial

ABSTRACT

Pawestri, Iqlima Nia Ayu, 2026. Development of Bingo Game Media Using the VAK Approach in Islamic Religious Education Learning to Improve Students' Social Skills in Grade IV of SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.

Observations at SDIT Al-Azhaar Trenggalek indicate that Islamic Education (PAI) lessons are still dominated by one-way lecture methods, resulting in pupils tending to be passive, lacking in confidence, and unable to interact effectively in group activities. This situation highlights the need for innovative teaching materials that can accommodate diverse learning styles whilst actively developing pupils' social skills. This study aims to develop a VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) approach-based bingo game as a learning medium for PAI to enhance the social skills of Year 4 pupils at SDIT Al-Azhaar Trenggalek. The theoretical framework employed includes concepts of learning media, bingo as an educational medium, the VAK approach, and social skills theory.

This research employs a research and development (R&D) methodology using the ADDIE model, which comprises five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were Year 4 pupils at SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and surveys. The research instruments included media expert validation sheets, content expert validation sheets, learning expert validation sheets, as well as pre-test and post-test questions. The data obtained were analysed using a product feasibility test based on the percentage of validator assessments and an N-Gain test to measure the effectiveness of the media in improving students' social skills.

The results of the study indicate that: (1) This study produced a VAK-based bingo game developed through needs analysis and the design of materials for Friday prayers, Dhuha prayers, and Tahajud prayers, and has met the criteria for high validity based on assessments by media experts (97%), subject matter experts (93%), and learning experts (100%). (2) In its implementation, the media was applied using the Collaborative Learning model, which integrates visual aspects through the display of the bingo board, auditory aspects through discussion activities and the verbal delivery of answers, and kinesthetic aspects through physical activities during the game. (3) The success of the media is demonstrated by an increase in the average score on the social skills questionnaire from 54.6 to 61.45, with an N-Gain of 0.51 (moderate category), with the highest improvement observed in the indicators of self-confidence and social interaction; consequently, this media is deemed suitable and sufficiently effective in enhancing the social skills of Year 4 pupils at SDIT Al-Azhaar Trenggalek.

Keywords: Bingo Game, VAK Approach, Social Skills

الملخص

باويستري، إقليميا نيا أيو، ٢٠٢٦. تطوير وسيلة تعليمية للعبة البنغو باستخدام مدخل التعلم البصري والسمعي والحركي (VAK) في تعليم التربية الإسلامية لتحسين المهارات الاجتماعية لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأزهر ترنغاليك. بحث جامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية الماجستير.

أظهرت نتائج الملاحظة في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأزهر ترنغاليك أن تعليم التربية الإسلامية ما زال يهيمن عليه أسلوب المحاضرة أحادي الاتجاه، مما يجعل التلاميذ يميلون إلى السلبية، وضعف الثقة بالنفس، وعدم القدرة على التفاعل بصورة مثلى في الأنشطة الجماعية. وقد دفعت هذه الظروف إلى الحاجة لابتكار وسيلة تعليمية قادرة على استيعاب تنوع أنماط التعلم، وفي الوقت نفسه تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ بصورة نشطة. وتهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة لعبة البنغو القائمة على مدخل (VAK) البصري، السمعي، الحركي في تعليم التربية الإسلامية؛ بهدف تنمية المهارات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأزهر ترنغاليك. وتشمل الدراسة النظرية مفاهيم الوسائل التعليمية، ولعبة البنغو بوصفها وسيلة تعليمية، ومدخل VAK، ونظرية المهارات الاجتماعية.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير وفق نموذج ADDIE الذي يشتمل على خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. وكان أفراد الدراسة من تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأزهر ترنغاليك. وتم جمع البيانات من خلال المقابلات، والملاحظة، والاستبيانات. كما شملت أدوات الدراسة استمارات تحكيم خبراء الوسائل التعليمية، وخبراء المحتوى، وخبراء التعلم، بالإضافة إلى اختبارات ما قبل التطبيق (Pre-Test) وما بعده (Post-Test) وحُلِّلت البيانات باستخدام اختبار صلاحية المنتج بناءً على النسب المئوية لتقديرات المحكمين، واختبار N-Gain لقياس فاعلية الوسيلة في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) أسفر هذا البحث عن إنتاج وسيلة تعليمية على شكل لعبة «بينغو» قائمة على مدخل VAK ، وقد تم تطويرها من خلال تحليل الاحتياجات وتصميم محتوى صلاة الجمعة وصلاة الضحى وصلاة التهجد، وقد استوفت معايير الصلاحية العالية جدًا بناءً على تقييم خبير الوسائط التعليمية بنسبة (٩٧٪)، وخبير المادة بنسبة (٩٣٪)، وخبير التعلم بنسبة (١٠٠٪). (٢) وفي أثناء تطبيقها، استخدمت الوسيلة التعليمية وفق نموذج التعلم التعاوني (Collaborative Learning) ، الذي دمج الجانب البصري من خلال عرض لوحة البنغو، والجانب السمعي من خلال أنشطة المناقشة وتقديم الإجابات شفهيًا، والجانب الحركي من خلال الأنشطة البدنية المصاحبة لسير اللعبة. (٣) وقد ظهر مستوى نجاح الوسيلة التعليمية من خلال ارتفاع متوسط درجات استبانة المهارات الاجتماعية من (٥٤,٦) إلى (٦١,٤٥)، بقيمة (N-Gain) بلغت (٠,٥١) ضمن الفئة المتوسطة، مع تسجيل أعلى نسبة تحسن في مؤشري الثقة بالنفس والتفاعل الاجتماعي. وبناءً على ذلك، عُدَّت هذه الوسيلة التعليمية صالحة للاستخدام وفعّالة بدرجة كافية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأزهر ترنجاليك.

الكلمات المفتاحية: لعبة البنغو، مدخل VAK ، المهارات الاجتماعية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Skripsi ini mengikuti standar transliterasi huruf Arab ke aksara Latin yang merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 serta Nomor 0543 b/U/1987. Ketentuan dasar dalam pedoman tersebut disajikan dalam uraian berikut:

1. Konsonan Huruf

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	'
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	w
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	Sh	ي	y
ض	dl		

2. Vokal Panjang dan Diftong

Arab	Latin	Arab	Latim
آ	â (a panjang)	أو	Aw
إي	î (I panjang)	أي	Ay
أو	û (u panjang)		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Islam menjadi salah satu fondasi penting dalam kehidupan manusia, khususnya di wilayah yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam. Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajarannya tidak semata-mata bertujuan untuk menguasai ajaran Islam secara menyeluruh, melainkan juga untuk mengembangkan karakter, nilai etika, serta perilaku sosial di kalangan siswa. Dengan semakin berkembangnya zaman dan semakin kompleksnya pola interaksi dalam masyarakat, penguatan kemampuan sosial menjadi aspek yang penting untuk diintegrasikan dalam proses pendidikan.²

Usia tingkat Sekolah Dasar menjadi fase yang sangat berperan dalam perkembangan anak, termasuk dalam proses pembentukan kemampuan bersosialisasi pada diri siswa. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak perlu diberikan berbagai bentuk pelatihan yang mendukung pengembangan kemampuan sosial yang positif dan beradaptasi dengan lingkungan sosial disekitar mereka. Keterampilan sosial meliputi kemampuan berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, menghormati orang lain, mendengarkan pendapat, memberikan dan menerima saran, serta bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Ketika keterampilan sosial ini tertanam dengan baik pada siswa, mereka akan lebih mudah berbaur dan beradaptasi dengan kehidupan sosial di lingkungan mereka.³

² Siti Nurhaliza, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa" 1 (2024): 1–21.

³ Dinda Oktaviana et al., "Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): Hal 4284.

Pendidikan Islam juga menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam menjalin hubungan sosial. Manusia pada fitrahnya merupakan makhluk sosial yang diciptakan untuk saling mengenal, berinteraksi, dan bekerja sama dengan sesama. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai orang lain sebagai bagian dari keterampilan sosial. Hal tersebut ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ

عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: *“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti. “(QS. Al- Hujurat [49]: 13)⁴*

Di era sekarang teknologi semakin berkembang dengan pesat, sehingga peserta didik pada zaman sekarang sering menggunakan gadget untuk bermain game berbasis digital dan internet seperti PlayStation, FreeFire dan Video game.⁵ Kondisi ini menyebabkan pengetahuan dan pengalaman mereka terhadap permainan tradisional yang memiliki peran penting dalam

⁴ “Al-Qur’an Dan Terjemah Kemenag RI 2019.”

⁵ Fadhilah Salsabila Riadi and Triana Lestari, “Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 6 (2021): hal 123.

pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, kebersamaan, dan interaksi langsung dengan teman sebaya menjadi semakin berkurang. Oleh karena itu, meskipun peserta didik hidup di era digital, penting bagi mereka untuk tetap mengenal dan diarahkan untuk memainkan permainan tradisional sebagai upaya mendukung perkembangan perilaku sosial yang positif.

Minimnya penerapan anak dalam permainan tradisional dapat mempengaruhi rendahnya keterampilan sosial di kalangan siswa sekolah dasar. Banyak di antara mereka yang menunjukkan sikap pasif, kurang mampu bekerja sama secara efektif, dan kesulitan dalam mengungkapkan pendapat secara terbuka dan percaya diri. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penguatan karakter dan peningkatan keterampilan sosial dapat tercapai apabila sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, didukung oleh keteladanan guru, serta penerapan kegiatan yang mendorong interaksi sosial siswa seperti kerja kelompok.⁶

Permainan yang dilakukan secara berkelompok menuntut siswa untuk berinteraksi aktif dengan anggota tim, berdiskusi, membagi peran, serta mengambil keputusan bersama guna menyelesaikan tantangan atau permasalahan yang ada dalam permainan.⁷ Proses inilah yang secara langsung melatih keterampilan sosial siswa, termasuk melatih kerja sama, menghormati pandangan orang lain, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab. Seiring dengan perkembangan pendidikan di era modern menuntut penggunaan media yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses

⁶ Riadi and Lestari, Hal 127.

⁷ Nurhaliza, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa," Hal 3.

pembelajaran.⁸ Salah satu media yang dapat dianggap efektif adalah media game edukasi.

Pendidik memegang peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, guru perlu memahami terlebih dahulu pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebagai landasan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan berkembangnya sistem pendidikan, pendidik dituntut untuk tidak lagi hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton, namun harus mampu mengintegrasikan metode yang inovatif dan menarik bagi siswa.⁹ Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode game edukasi, khususnya permainan bingo yang dipadukan dengan pendekatan VAK (Visual, Auditory, dan Kinesthetic). Metode ini menggabungkan stimulasi berbagai indera siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁰

Melalui game bingo menggunakan pendekatan VAK, siswa tidak belajar secara pasif, tetapi aktif bergerak, mendengar, melihat, dan merasakan proses pembelajaran secara langsung. Game bingo ini dirancang dengan menggunakan pendekatan VAK yang bertujuan mengaktifkan seluruh potensi indera dan keterampilan siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran berpusat pada keaktifan siswa. Dalam pelaksanaannya, guru menyiapkan

⁸ nyanyu khadijah Zahra, "Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas Viii Mts Negeri 1 Model Palembang" 3, no. 4 (2021): Hal 43.

⁹ Nursamsinah, "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2," *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram* (2023).

¹⁰ Aulia Rahmah and Acep Supriadi, "Implementasi Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Sebagai Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS" 13, no. 4 (2024): Hal 4905.

papan bingo berisi angka-angka yang didalamnya terdapat pertanyaan materi pelajaran PAI. Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok dan secara bergiliran memilih nomor dari papan bingo. Setiap nomor yang dipilih berisi pertanyaan yang akan dijawab, kemudian kelompok yang memilih wajib menjawabnya dengan benar. Apabila jawabannya benar, kelompok tersebut berhak memberi tanda pada nomor pilihan di lembar bingo dan siswa dapat berteriak “bingo” apabila berhasil menjawab lima pertanyaan dengan benar dalam satu garis horizontal, vertikal, atau diagonal.

Pembelajaran menggunakan media game bingo ini melibatkan aspek visual yakni tampilan angka dan kertas bingo yang harus dicermati siswa. Pada aspek ini, dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Aspek auditori ketika mereka mendengarkan instruksi dan pertanyaan. Pada aspek ini, siswa berlatih mendengarkan secara aktif, menyimak dengan penuh konsentrasi, serta mengolah informasi lisan menjadi jawaban yang tepat. Aspek kinestetik melalui aktivitas fisik siswa saat memilih nomor, menandai jawaban, atau menyusun strategi. Pada aspek ini, peserta didik belajar mengatur strategi permainan agar mendapatkan 5 nomor yang membentuk garis horizontal, vertical dan diagonal.

Integrasi dari ketiga aspek VAK dalam permainan bingo menjadikan media ini bukan sekadar permainan, melainkan juga sebuah strategi pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan keragaman gaya belajar yang dimiliki peserta didik.¹¹ Permainan ini memberikan ruang bagi siswa visual untuk meningkatkan daya tarik melalui simbol, angka, atau gambar pada

¹¹ Eka Kristanti et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK)” 6, no. 3 (2023): hal 32.

kartu; siswa auditori mendapat manfaat dari mendengarkan instruksi dan pertanyaan guru; siswa kinestetik dapat menyalurkan energinya melalui aktivitas fisik seperti memilih nomor dan menandai jawaban. Dengan demikian, seluruh modalitas belajar bekerja secara bersamaan dalam satu kegiatan yang terstruktur.

Proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai potensi indera mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, bukan sekadar menghafal informasi atau menerima penjelasan secara sepihak. Dalam proses ini, peserta didik dituntut untuk berinteraksi dengan media pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, dan mengambil keputusan bersama, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih kontekstual dan bermakna.¹² Aktivitas yang melibatkan lebih dari satu indra terbukti mampu memperkuat daya ingat, memperdalam konseptual, sekaligus dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik meliputi kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab kelompok.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SDIT Al-Azhaar Trenggalek menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode konvensional, khususnya ceramah yang bersifat satu arah. Metode ceramah memang relatif mudah diterapkan dan efisien dalam penyampaian materi secara luas dalam waktu singkat, namun tingkat interaktivitasnya sangat terbatas. Dalam metode ini, guru berperan sebagai pusat sumber informasi, sementara peserta didik cenderung menerima materi

¹² AL SINTA APRILIA, "Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Dengan Pendekatan Multisensori Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Sukapura," *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro* (2016).

secara pasif tanpa ruang yang memadai untuk bertanya, berdiskusi, maupun melatih keterampilan sosial secara langsung. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial peserta didik yang berperan penting dalam membentuk karakter serta membangun hubungan antarindividu yang konstruktif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat secara langsung selama proses belajar berlangsung. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media permainan ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Melalui penelitian ini diharapkan terdapat pengembangan dalam proses pembelajaran PAI di SDIT Al-Azhaar Trenggalek, khususnya dalam menciptakan kegiatan belajar yang mampu menyesuaikan beragam gaya belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV dengan fokus utama pada peningkatan keterampilan sosial, seperti kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta menghargai perbedaan pendapat dengan teman sebaya.

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengembangkan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembelajaran PAI Terhadap**

Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?
3. Bagaimana tingkat keberhasilan penggunaan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?

C. Manfaat Penelitian dan pengembangan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan mengenai metode pengajaran melalui penerapan pendekatan VAK dalam pembelajaran.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran inovatif, terutama dalam penerapan media permainan edukatif berbasis fisik dengan pendekatan VAK pada mata pelajaran PAI.

- c. Memperluas pengetahuan dalam ranah strategi pembelajaran yang tidak terbatas pada penguatan kemampuan kognitif semata, tetapi juga mencakup pembangunan kompetensi sosial peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Merekomendasikan tentang penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif serta selaras dengan karakteristik gaya belajar peserta didik.
- 2) Memberikan kontribusi untuk sekolah dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat mendorong peningkatan keterampilan sosial siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar setiap siswa.
- 2) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif yang tidak hanya berorientasi pada kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan kesempatan praktik nyata dalam menyusun, mengimplementasikan, serta menilai efektivitas strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional melalui penerapan pendekatan VAK.

- 2) Menambah wawasan, memperkuat kemampuan akademik, serta mengasah keterampilan dalam penelitian pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi referensi bagi penelitian berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dengan fokus pada aspek, tingkat pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda.
- 2) Memperkuat penelitian yang berfokus pada efektivitas model pembelajaran yang berorientasi pada gaya belajar.

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan rancangan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan penerapan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa
3. Untuk mengevaluasi penggunaan media game bingo dengan pendekatan VAK pada pembelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Media game bingo merupakan media konvensional yang diciptakan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan bernilai edukatif.
- b. Media permainan bingo dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI sebagai sarana meningkatkan kemampuan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek.
- c. Penggunaan media game bingo dengan pendekatan VAK mampu membuat suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa
- d. Media game bingo didesain menarik agar siswa antusias dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan media game bingo difokuskan pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IV SDIT Al- Azhaar Trenggalek
- b. Uji coba lapangan dalam penelitian ini hanya di kelas IV SDIT Al- Azhaar Trenggalek
- c. Pengembangan game bingo menggunakan pendekatan VAK ini difokuskan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa
- d. Media game bingo yang dikembangkan bersifat konvensional (non-digital)

F. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media belajar berbentuk permainan bingo yang dirancang dengan menerapkan pendekatan VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik). Media ini berfokus untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, berikut spesifikasi produk game bingo dengan pendekatan VAK:

1. Desain

a. Bentuk

- 1) Game Bingo merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang untuk digunakan secara kelompok. Permainan ini terdiri atas papan bingo, kertas bingo, lembar kerja kelompok serta kumpulan pernyataan yang berkaitan dengan materi PAI.
- 2) Papan bingo berisi kotak-kotak berukuran sama 5x5 kotak didepan setiap kotak terdapat nomer 1-25 yang didalamnya diisi pertanyaan.
- 3) Setiap kelompok mendapatkan kertas bingo dan lembar kerja kelompok. Kertas bingo berisi kotak-kotak kosong yang berfungsi untuk diisi nomer 1-25 secara acak, sedangkan lembar kerja kelompok berfungsi untuk menulis jawabannya

b. Tampilan Fisik

- 1) Media game bingo ini adalah media konvensional yang dibuat dengan bahan dasar styrofoam, kertas manila dan kertas lipat warna-warni

- 2) Background papan bingo dibuat warna hitam, sedangkan kotak-kotaknya dibuat warna warni untuk menarik perhatian siswa
- 3) Di setiap depan kotak diberi angka 1-25

2. Materi

Mengenal sholat jum'at, dhuha dan tahajud, Sub bab pembahasannya adalah:

- a. Sholat jum'at
- b. Sholat dhuha
- c. Sholat tahajud

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian disusun untuk menampilkan persamaan sekaligus perbedaan antara penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya. Upaya ini dilakukan untuk menghindari munculnya analisis yang sama dengan penelitian sebelumnya, sehingga diperlukan pemetaan yang jelas antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian yang sudah ada sebelumnya:

1. Dannisa Desi Aizura dalam skripsi berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru*". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji t count (2.840) > ttable (2.000) dengan sig. 0.006 < 0.05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini

berarti penerapan metode permainan bingo memiliki efek positif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 15 Pekanbaru.¹³

2. Alma Julianda Marleni, dkk, melalui penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD*”. Penelitian pengembangan dengan model 4D ini menghasilkan media pembelajaran Math Bingo pada materi pecahan yang terbukti memiliki tingkat validitas tinggi dan tingkat kepraktisan yang memadai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Math Bingo dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran matematika karena telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi validitas maupun kepraktisannya.¹⁴
3. Penelitian yang dilakukan Mudhoffar dan Roihanah melalui artikel ilmiahnya yang berjudul “*Penggunaan Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinestetik) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Adab Makan dan Minum*” Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research. Hasil penelitian mengungkap bahwa penerapan model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) pada materi Etika Makanan dan Minuman mampu meningkatkan capaian belajar siswa. Sebelum tindakan diberikan, hanya 5 dari 27 siswa (18%) yang memperoleh nilai di atas standar ketuntasan dengan rata-rata 67. Pada siklus pertama, jumlah tersebut naik menjadi 11 siswa (40%) dengan rata-

¹³ Dannisa Denis Aizura, “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru” (2025).

¹⁴ Alma Julianda Marleni et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD” 8, no. 2 (2021): 160–67.

rata nilai 71, dan pada siklus kedua seluruh siswa (100%) berhasil melampaui nilai ketuntasan dengan rata-rata mencapai 93.¹⁵

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, dkk, “*Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)*” Penelitian ini diterapkan dengan model pengembangan ADDIE. Temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan pendekatan VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) terbukti efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil survei pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sampangan 01, media ini meraih skor 82,73%, yang menandakan tingkat efektivitas yang tinggi.¹⁶
5. Penelitian ini dilakukan oleh Nabilla Hermaristi Oktavianingrum, Moh. Salimi, dan Dewi Indrapangastuti dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD*” tahun 2025, Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial peserta didik, dari 81,38% pada siklus pertama menjadi 90,13% pada siklus ketiga. Di sisi lain, capaian hasil belajar juga mengalami kenaikan dari 80,34% menjadi

¹⁵ Roihanah Mudhofar, “Penggunaan Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adab Makan Dan Minum,” *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj* 05, no. 01 (2021): 49–74.

¹⁶ Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, and Naufal Muhammad, “Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK Development of QuizWhizzer Educational Game with VAK Model (Visual-” 5, no. September (2024): 199–207, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.

89,27%. Oleh karena itu, penerapan model kooperatif Make a Match terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan sosial serta pencapaian akademik siswa kelas V sekolah dasar.¹⁷

Tabel 1. 1 Orisionalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dannisa Desi Aizura, <i>“Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru”</i> 2025	Pada penelitian tersebut sama-sama menggunakan permainan Bingo dalam pembelajaran PAI	Penelitian terdahulu berorientasi pada minat belajar siswa SMA, sementara penelitian ini mengkajji keterampilan sosial siswa SD kelas IV dengan membedakan melalui penggunaan pendekatan VAK	Penelitian ini memiliki orisionalitas pada fokus dan pendekatannya. Yaitu dengan mengintegrasikan pendekatan VAK dalam media permainan bingo
2	Alma Julianda Marleni, dkk, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD”</i> 2025	sama-sama mengembangkan media permainan bingo sebagai sarana pembelajaran interaktif di kelas IV SD.	Penelitian terdahulu berfokus pada materi Matematika (pecahan) dan tidak menggunakan pendekatan VAK maupun fokus keterampilan sosial	Penelitian ini menggabungkan pendekatan VAK dengan media bingo dalam pembelajaran PAI, serta berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial
3	Mudhoffar & Roihanah,	Sama-sama menerapkan	Penelitian terdahulu	Penelitian ini lebih aplikatif dan

¹⁷ Dewi Indrapangastuti Nabilla Hermaristi Oktavianingrum, Moh. Salimi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V SD” 13 (2025).

	<i>Penggunaan Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinestetik) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Adab Makan dan Minum” 2023</i>	model VAK dalam pembelajaran PAI.	menekankan hasil belajar kognitif dan tidak melibatkan media permainan.	kreatif, karena menggabungkan pendekatan VAK dengan media bingo untuk mengembangkan keterampilan sosial.
4	Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, dkk, “ <i>Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)</i> ”,2024	Sama-sama menggabungkan pendekatan VAK dengan media permainan dan menggunakan model pengembangan ADDIE	Penelitian terdahulu menggunakan game edukasi Quiz Whizzer pada pelajaran pendidikan Pancasila	Penelitian ini menggunakan game bingo pada Pelajaran PAI dengan fokus untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa
5	Nabilla Hermaristi Oktavianingrum, dkk “ <i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD</i> ” 2025	Pada penelitian ini sama-sama berfokus pada peningkatan keterampilan sosial melalui interaksi dan kerja sama.	Penelitian terdahulu memakai model kooperatif Make A Match pada pelajaran IPAS kelas V, sedangkan penelitian ini menggunakan Bingo dengan pendekatan VAK pada pelajaran PAI kelas IV SDIT	Penelitian ini mengembangkan media game bingo berbasis pendekatan VAK pada pembelajaran PAI di kelas IV sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan sosial peserta didik.

Penelitian ini memiliki pembaruan yang membedakannya dari studi sebelumnya. Jika penelitian terdahulu umumnya berfokus pada aspek minat, capaian belajar, atau kemampuan akademik, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Inovasi penelitian ini adalah penerapan media Bingo dengan pendekatan VAK dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang belum banyak diangkat oleh penelitian sebelumnya.

H. Definisi Istilah

Untuk mencegah adanya kekeliruan maupun ketidakfahaman terhadap berbagai istilah, penelitian ini memberikan batasan secara tegas mengenai istilah yang digunakan. Oleh karena itu, setiap istilah yang dipakai dalam pembahasan berikut akan dijelaskan secara rinci:

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat, proses belajar tidak sekadar berjalan lebih terarah, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk terlibat secara kognitif dan emosional. Stimulus yang dihadirkan media mampu mendorong konsentrasi, mempertajam daya pikir, sekaligus mengoptimalkan potensi belajar yang dimiliki setiap individu.

b. Game Bingo

Game Bingo dalam konteks pembelajaran adalah media permainan edukatif yang menggunakan lembar kertas bingo dan papan bingo yang

berisi pertanyaan materi pelajaran, dimana siswa menandai kotak apabila jawaban benar untuk mencapai pola tertentu (garis lurus, diagonal, atau penuh), dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan efektivitas pembelajaran.

c. Pendekatan VAK

VAK adalah akronim dari Visual, Auditory dan Kinesthetic. Pendekatan ini adalah metode pembelajaran multisensori yang melibatkan ketiga jenis indera/gaya belajar: dengan melihat (visual), mendengar (auditory) dan bergerak atau menggunakan gerakan tubuh (kinesthetic). Tujuannya agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, karena setiap siswa mungkin memiliki gaya belajar yang dominan, sehingga dengan VAK semua gaya belajar diakomodasi.

d. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, serta keterampilan peserta didik agar dapat mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan secara formal, informal, atau nonformal di semua jenjang pendidikan.

e. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain secara positif dan efektif, termasuk kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai perasaan orang lain, memperlihatkan empati, bertanggung jawab dalam hubungan sosial, dan mengendalikan emosi dalam konteks sosial. Pengembangan keterampilan

sosial seringkali dikaji dalam konteks pendidikan anak usia dini hingga sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan interaksi, komunikasi, dan partisipasi aktif siswa.

I. Sistematika Penulisan

Bagian ini menjelaskan kerangka penulisan yang menjadi acuan pembahasan dalam skripsi, mulai dari latar belakang hingga penutup. Penyusunan kerangka ini dimaksudkan agar pembaca dapat mengikuti alur penelitian secara runtut. Adapun sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan memuat tentang dasar pemikiran penelitian, perumusan masalah, tujuan kegiatan penelitian dan pengembangan, manfaat yang diharapkan, asumsi serta batasan pengembangan, deskripsi produk yang akan dibuat, keaslian pengembangan, definisi operasional, dan susunan penulisan skripsi.
2. Bab II Kajian Teori menjelaskan tentang landasan teori mengenai media pembelajaran, media pembelajaran game bingo, pendekatan VAK, keterampilan sosial, perseptif islam dan kerangka berfikir penelitian.
3. Bab III Metode penelitian membahas tentang jenis penelitian, model pengembangan ADDIE, serta tahapan penyusunan media pembelajaran. Fokus kajian mencakup subjek penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta metode analisis yang dipakai untuk menilai tingkat validitas, kelayakan, dan efektivitas media game bingo berbasis pendekatan VAK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

4. Bab IV berisi uraian mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran berupa game bingo yang memanfaatkan pendekatan VAK pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Bagian ini juga menampilkan penyajian hasil serta analisis data dari uji coba produk untuk menilai kelayakannya dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran tersebut, disertai dengan perbaikan produk yang diperlukan.
5. Bab V Pembahasan tentang perencanaan, pelaksanaan dan keberhasilan game bingo dengan pendekatan VAK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pelajaran PAI
6. Bab VI Penutup menjadi bagian akhir dari penelitian yang berisi simpulan serta saran. Simpulan merangkum temuan utama penelitian, sementara saran memberikan rekomendasi dan masukan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari kata Latin *medium* yang berarti sesuatu yang berfungsi sebagai pengantar atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media dikenal dengan istilah وسائل, bentuk jamak dari kata وسيلة. Dengan demikian, secara bahasa media dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada pihak penerima.¹⁸

Menurut H Malik dalam buku berjudul media pembelajaran karya Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media pembelajaran merupakan berbagai perangkat, bahan, atau fasilitas yang berperan sebagai penghubung dalam penyajian pesan atau materi ajar. Kehadirannya membantu membangkitkan perhatian, ketertarikan, pemikiran, dan respons emosional peserta didik selama proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai.¹⁹

Menurut Ashyar, Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada benda mati, tetapi juga mencakup makhluk hidup seperti manusia. Dengan demikian, media pembelajaran meliputi berbagai alat bantu,

¹⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. M. Alaika Salmulloh, Pertama (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal 27-28.

¹⁹ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, ed. Dedy Ariyanto, kedua (Mataram: Pustaka Abadi, 2018), Hal 10.

baik nyata maupun abstrak, yang sengaja digunakan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik.²⁰ Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam penyampaian materi, sehingga siswa dapat memahami dan menguasai pelajaran dengan lebih cepat dan komprehensif.

Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah semua komponen, baik berupa individu, benda, maupun lingkungan sekitarnya yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menumbuhkan minat, perhatian, pikiran, dan emosi siswa sehingga mereka termotivasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran guna untuk tercapainya tujuan belajar.²¹

Berdasarkan beberapa pandangan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk interaksi komunikasi. Di dalam proses komunikasi tersebut terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan, yakni pihak yang mengirimkan pesan, materi pesan, penerima pesan, sarana penyampai pesan, serta respons yang muncul setelah pesan diterima. Pengirim pesan merujuk pada individu yang memberikan informasi, sementara materi pesan mencakup isi ajaran atau bahan pendidikan yang berasal dari kurikulum dan kemudian disajikan melalui simbol tertentu. Penerima pesan adalah siswa yang

²⁰ Melani Safitri dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. Sarwandi, Mifandi Mandiri Digital, pertama, vol. 01 (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), Hal 4.

²¹ Melani Safitri dkk, 01:hal 2.

menafsirkan simbol-simbol tersebut hingga menjadi informasi yang dapat dipahami. Adapun media berperan sebagai perantara yang membawa pesan dari pengirim menuju penerima.²²

Dalam kegiatan pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang memungkinkan peserta didik menangkap dan memahami materi secara lebih efektif. Meskipun demikian, media tersebut hanya dapat memberikan hasil yang maksimal apabila penerapannya selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan acuan utama ketika pemilihan dan pemanfaatan media. Jika hal tersebut diabaikan, media yang seharusnya berfungsi membantu justru dapat menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas proses belajar dan kurang efisien.²³

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran²⁴

2) Tujuan media pembelajaran

Tujuan media sebagai sarana pendukung pembelajaran adalah:

- a) Memfasilitasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik di lingkungan kelas.
- b) Mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif serta efisien
- c) Menjaga keselarasan antara materi yang disampaikan dengan dengan capaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

²² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, hal 29-30.

²³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hal 5.

²⁴ Wahyu Andriana Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema Keunikan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanidah Kota Blitar," *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim* 7, no. 2 (2016): 107–15.

- d) Mendukung peningkatan konsentrasi peserta didik sepanjang berlangsungnya aktivitas pembelajaran.

3) Manfaat media pembelajaran

Manfaat penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran antara lain:

- a) Proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Penyampaian materi menjadi lebih jelas, mudah dipahami siswa, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
- c) Memperkaya variasi metode pengajaran, sehingga tidak terbatas pada penyampaian verbal oleh pengajar. Hal ini berdampak positif dengan mengurangi kejenuhan peserta didik dan mencegah kelelahan berlebih pada pengajar.
- d) Siswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima materi yang bersifat satu arah; melalui kegiatan seperti observasi, praktik, dan demonstrasi, mereka didorong untuk berperan dan secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Dalam perspektif Islam, media pembelajaran berperan penting dalam memudahkan penjelasan konsep-konsep kompleks dan memperkuat pemahaman siswa. Pemahaman ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an, Surat An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur” (al-Qur’an, An-Nahl [16]: 78)²⁵

Ayat tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui pemanfaatan berbagai kemampuan yang dianugerahkan Allah SWT, yaitu pendengaran, ingatan, penglihatan, serta keteguhan hati dalam menerima dan mengolah pengetahuan.²⁶ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan tersebut merupakan anugerah dari Allah SWT yang diberikan kepada manusia sebagai sarana untuk menuntut ilmu, dengan tujuan agar mereka mampu mensyukuri nikmat yang telah dianugerahkan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki ciri khas serta keunggulan yang berbeda sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan bentuk stimulus yang diberikan, meliputi media visual, audio, audiovisual, dan interaktif. Pemanfaatan berbagai jenis media tersebut tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan

²⁵ “Al-Qur’an Dan Terjemah Kemenag RI 2019.”

²⁶ Ranu Dana Irfani, “Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadis,” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 2017, hal 214.

pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.²⁷

1) Media Visual

Media visual adalah komponen penting dalam pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui penglihatan. Jenis media ini mencakup berbagai bentuk, termasuk gambar, grafik, peta, diagram, poster, dan berbagai alat bantu visual lainnya. Fungsinya adalah untuk mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell, media visual efektif digunakan dalam pembelajaran karena manusia cenderung lebih cepat memproses gambar dibandingkan dengan teks.²⁸ Oleh karena itu, penggunaan media visual memudahkan peserta didik dalam menangkap informasi, terutama ketika materi yang disajikan bersifat abstrak atau memiliki tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, media ini juga memungkinkan pendidik menyajikan isi pelajaran dalam bagian-bagian yang lebih sederhana sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan media visual juga dapat membantu memperjelas dan memperkuat daya ingat siswa. Menurut penelitian dibidang kognitif menunjukkan bahwa visualisasi memiliki peran penting dalam proses pembentukan memori jangka panjang. Gambar dan

²⁷ Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi and Dyahsih Alin Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ITERA Press, vol. 7, 2024, hal 15, [https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan Media Pembelajaran.pdf](https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf).

²⁸ Fuadi and Sholihah, 7:hal 16.

simbol visual cenderung lebih mudah diingat daripada teks atau angka. Dengan demikian, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sarana untuk mempertajam ingatan dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.²⁹

2) Media Audio

Media audio merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui indra pendengaran, misalnya berupa rekaman suara, podcast, atau penjelasan verbal yang direkam. Fleming mengemukakan bahwa ragam media ini sangat tepat digunakan oleh peserta didik dengan gaya belajar auditori, karena mereka cenderung lebih mudah menangkap dan mengolah informasi yang disampaikan melalui suara daripada melalui bentuk visual. Dalam pembelajaran jarak jauh atau e-learning, penggunaan media audio memberikan fleksibilitas bagi peserta didik karena materi dapat diakses pada waktu dan tempat yang sesuai dengan kebutuhan mereka.³⁰ Selain itu, siswa dapat mengulang penjelasan guru sesuai kebutuhan, sehingga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, terutama bagi mereka yang membutuhkan waktu tambahan untuk menyerap informasi.

²⁹ Fuadi and Sholihah, 7:hal 16-17.

³⁰ Fuadi and Sholihah, 7:hal 19.

Media audio dapat membantu meningkatkan fokus siswa selama proses belajar. Ketika proses pembelajaran tidak terdistraksi visual siswa akan lebih mudah fokus pada informasi yang diterima melalui pendengaran. Hal ini mendorong mereka untuk memproses informasi lebih dalam dan menginternalisasi materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media audio tidak hanya cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan mendengar dan memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual didefinisikan sebagai kategori media instruksional yang mengintegrasikan komponen visual dan auditori, mencakup video pembelajaran, film edukatif, serta animasi interaktif. Efektivitas pemanfaatan media ini diakui karena kemampuannya dalam menyajikan stimulasi visual dan auditori secara bersamaan, yang berdampak pada perolehan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan pandangan Richard E. Mayer, implementasi media audiovisual memfasilitasi proses penerimaan dan pemrosesan informasi oleh siswa melalui dua jalur kognitif yang berbeda, yakni visual dan verbal. Fenomena ini berkontribusi

pada penguatan pemahaman dan peningkatan daya ingat siswa terkait materi ajar yang dipelajari.³¹

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan integrasi elemen tekstual, visual, dan auditori dapat mengoptimalkan efektivitas penyerapan informasi karena otak manusia bekerja lebih optimal ketika menerima berbagai jenis rangsangan secara bersamaan. Oleh karena itu, media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai alat menyampaikan materi, tetapi juga memperluas pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan konteks visual dan auditori yang lebih konkret dan mudah dipahami. Media audiovisual juga mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa berkat tampilan visual yang menarik dan dukungan suara yang memperkuat pesan.³²

4) Media Manipulatif (fisik)

Media manipulatif atau media fisik merupakan merupakan sarana pembelajaran yang memfasilitasi interaksi langsung siswa dengan objek konkret. Contohnya meliputi alat peraga, model tiga dimensi, dan balok matematika. Pemanfaatan media tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami. Menurut Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, media manipulatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Hal ini

³¹ Fuadi and Sholihah, 7:hal 19.

³² Fuadi and Sholihah, 7:hal 20.

disebabkan oleh keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas belajar, bukan hanya sekedar mengamati atau mendengarkan materi.³³

Media manipulatif memegang peranan signifikan dalam pembelajaran yang berbasis aplikasi, karena melalui penggunaan media tersebut peserta didik tidak sekedar mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya secara langsung dalam situasi yang nyata. Misalnya, dalam pembelajaran teknologi atau pembelajaran langsung, penggunaan alat peraga dan perangkat fisik selama eksperimen atau proyek dapat menumbuhkan keterampilan teknis dan mekanis. Melalui praktik langsung, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan relevan dengan dunia nyata, sehingga membuat proses belajar lebih bermakna.

5) Media Interaktif

Media interaktif didefinisikan sebagai sarana pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memicu partisipasi aktif dari siswa. Jenis media ini mencakup beragam bentuk, seperti; aplikasi berbasis komputer, simulasi digital, permainan edukatif, serta platform pembelajaran elektronik (*e-learning*). Dengan memanfaatkan media interaktif, peran siswa bergeser dari sekedar penerima informasi menjadi partisipan aktif di setiap fase proses pembelajaran.

³³ Fuadi and Sholihah, 7:hal 21.

Efektifitas media interaktif ini terjadi pada kemampuannya dalam menstimulus partisipasi aktif siswa dengan memberikan peluang untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media ini juga mendukung terbentuknya kemandirian belajar karena siswa memperoleh kebebasan untuk mengembangkan pemahamannya secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran berbasis eksplorasi, media interaktif memfasilitasi siswa untuk bereksperimen, mencoba berbagai hal, dan mengamati hasil tindakan mereka secara langsung. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi untuk memperkaya pemahaman konseptual, melainkan juga berperan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan penyelesaian masalah, melalui pengalaman belajar yang lebih nyata, relevan, dan bergerak secara aktif.³⁴

6) Media Digital dan Multimedia

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan media digital dan multimedia sebagai komponen penting dalam pembelajaran saat ini. Jenis media ini meliputi beragam platform yang berlandaskan teknologi komputer dan internet, misalnya e-learning, aplikasi edukasi, serta simulasi daring, yang memberikan siswa memperoleh fleksibilitas untuk belajar secara mandiri. Keuntungan utama dari media digital adalah kemampuannya untuk menyajikan akses tanpa batas terhadap aneka sumber belajar, mulai dari bahan ajar berbentuk

³⁴ Fuadi and Sholihah, 7:hal 22-24.

teks, video interaktif, dan alat simulasi. Kondisi ini memfasilitasi siswa untuk mengatur sendiri waktu, lokasi, dan ritme belajar mereka, selaras dengan preferensi dan kebutuhan individual.³⁵

Media digital juga mendukung pembelajaran kolaboratif melalui pemanfaatan ruang virtual. Dengan adanya platform daring, peserta didik dapat terlibat dalam forum diskusi, saling bertukar materi, serta bekerja bersama dalam tugas kelompok tanpa dibatasi oleh jarak. Bentuk kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka, tetapi juga mengasah kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim, yang menjadi kompetensi penting di era modern.

Setiap kategori media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran seandainya didasarkan pada keselarasan dengan sasaran pembelajaran, karakteristik materi ajar, dan kebutuhan individual siswa. Sebagai contoh, bagi siswa dengan kecenderungan belajar visual, penggunaan ilustrasi, diagram, atau grafik biasanya lebih efektif, sedangkan peserta didik yang lebih kuat pada gaya belajar auditori akan lebih terbantu dengan media berbasis suara atau penjelasan lisan. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan faktor-faktor tersebut saat merancang proses pembelajaran agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Dengan mengkombinasikan berbagai jenis media, guru dapat

³⁵ Fuadi and Sholihah, 7:hal 24-25.

meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, mem percepat pemahaman siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna

2. Game Bingo

a. Pengertian Game Bingo

Bingo modern berasal dari permainan lotere tradisional Italia yang disebut Lo Giuoco del Lotto d'Italia. Secara umum, bingo adalah permainan yang mengandalkan keberuntungan.³⁶ Namun, jika diterapkan dalam kegiatan kelompok, permainan ini dapat menjadi media kolaboratif yang mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis serta memperbaiki kemampuan berkomunikasi secara interaktif.

Metode bingo merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam proses belajar, sedangkan pendidik bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator selama kegiatan berlangsung. Strategi ini pertama kali diperkenalkan oleh Melvin L. Silberman, seorang Profesor Psikologi Pendidikan di Temple University. Menurut Silberman, bingo adalah permainan berbentuk persegi dalam bentuk tabel yang berisi angka-

³⁶ Mei Derfi, Yulia Rahman, and Feri Andhika, "Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): hal 51, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.114>.

angka, dengan tujuan menang dengan membentuk garis horizontal, vertikal, atau diagonal.³⁷

Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kartu bingo adalah alat bantu pembelajaran berbentuk tabel bernomor, dimainkan sesuai aturan tertentu, di mana pemenang ditentukan berdasarkan keberhasilan mereka dalam membentuk garis horizontal, vertikal, atau diagonal.

b. Langkah-Langkah Strategi Permainan Bingo

Permainan Bingo merupakan salah satu teknik pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman dalam karyanya berjudul *Active Learning 101 Ways to Make Learning Active*. Langkah-langkah untuk menerapkan strategi permainan Bingo menurut Melvin L. Silberman adalah sebagai berikut:³⁸

- 1) Peserta didik menyusun sekitar 24 hingga 25 pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan ini harus dapat dijawab menggunakan istilah atau konsep standar sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Pertanyaan yang telah disusun kemudian dikelompokkan ke dalam lima bagian. Selanjutnya, setiap kelompok pertanyaan diberi label dengan huruf B-I-N-G-O pada kartu permainan. Kartu ini mirip dengan kartu Bingo biasa, berupa matriks 5 x 5 dengan satu ruang kosong di tengah dan 24 ruang lainnya berisi angka atau istilah.

³⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 14th ed. (Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2018), hal 126.

³⁸ Melvin L. Silberman, hal 128.

- 3) Setiap angka pada kartu memiliki pertanyaan materi pelajaran. Guru membacakan pertanyaan berdasarkan angka yang dipilih, dan siswa yang memiliki angka tersebut dapat menjawabnya. Ruang pada kartu dapat diisi jika siswa memberikan jawaban yang benar.
- 4) Jika seorang siswa berhasil menjawab lima pertanyaan dengan benar dan membentuk garis secara horizontal, vertikal, atau diagonal, mereka berhak berteriak “Bingo!” sebagai tanda kemenangan. Permainan dapat dilanjutkan hingga semua 25 ruang pada kartu terisi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Game Bingo

Penggunaan metode permainan Bingo dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berbagai kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kelebihan dan kelemahan strategi permainan Bingo dapat dijabarkan sebagai berikut.³⁹

1) Kelebihan Strategi Permainan Bingo

- a) Menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, yakni munculnya tanggapan positif peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan minat serta mendorong partisipasi aktif.
- b) Meningkatkan semangat belajar, karena permainan ini mengandung unsur kompetisi yang sehat sehingga peserta didik

³⁹ Dannisa Denis Aizura, “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru” (2025), hal 11-12,

termotivasi untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

- c) Menciptakan suasana menyenangkan, yaitu peserta didik tidak mengalami tekanan selama mengikuti kegiatan belajar, melainkan merasa rileks dan menikmati menikmati setiap tahapan proses belajar yang terjadi.

2) Kelemahan Strategi Permainan Bingo

- a) Memerlukan waktu yang relatif lama, sebab pelaksanaan permainan dalam kegiatan belajar mengajar dapat menghabiskan lebih banyak waktu dibandingkan metode konvensional.
- b) Sulit menjaga suasana kelas tetap kondusif, karena antusiasme dan semangat peserta didik selama bermain sering kali membuat suasana menjadi ramai dan sulit dikendalikan.

3. Pendekatan VAK

a. Pengertian Pendekatan VAK

Setiap siswa memiliki cara dan kecenderungan belajar yang beragam. Dalam sebuah kelas dengan jumlah siswa yang banyak, sangat mungkin ditemukan perbedaan gaya belajar antara satu siswa dengan siswa lainnya. Karena itu, pendidik perlu mengenali serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perbedaan cara belajar yang dimiliki setiap siswa. Penyesuaian ini memungkinkan seluruh peserta didik memperoleh hasil belajar terbia sesuai kebutuhan serta kecenderungan masing-masing.⁴⁰ Salah satu

⁴⁰ Didin Widyartono, Nova Auliatul Azizah, "Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik: Temuan Dari Siswa Kelas VII" 4, no. 11 (2024): hal 1118, <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>.

strategi yang dapat diterapkan untuk menyesuaikan perbedaan tersebut adalah pendekatan VAK, yaitu model pembelajaran yang berfokus pada tiga jenis gaya belajar, yakni visual, auditori, dan kinestetik.

Menurut Herdian, Pendekatan VAK adalah model pembelajaran yang melihat bahwa pengajaran akan lebih optimal jika melibatkan ketiga aspek utama yaitu visual, Auditori, dan Kinestetik. potensi atau kemampuan yang sudah dimiliki siswa dengan cara mengasah dan mengembangkannya.⁴¹ Oleh karena itu, metode ini dapat dipahami sebagai upaya yang memberikan keleluasaan siswa untuk belajar tanpa hambatan, serta mengeksplorasi modalitas belajar untuk menangkap dan memproses materi secara efektif.

Deporter dan Hernacki menjelaskan bahwa pendekatan VAK merupakan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung, sehingga proses pembelajaran dirancang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁴²

Menurut Widodo, pendekatan VAK merupakan model pembelajaran *Quantum*. Model ini didefinisikan sebagai pendekatan yang mengintegrasikan tiga gaya belajar. Gaya belajar adalah bentuk interaksi sosial yang mencakup kegiatan belajar, dengan tujuan membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik dan edukatif.⁴³

⁴¹ Aulia Rahmah, "Efektivitas Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa" (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2023), Hal 13.

⁴² Susanti Sufyadi, Muhammad Rizaldi Fahlifi, Hamsi Mansur, "Pengembangan Web Pembelajaran Model Vak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA," *Journal of Instructional Technology* 4, no. 2 (2023): Hal 170.

⁴³ Muhammad Sulistiono Ainun Fitri Amini, Mohammad Afifulloh, "Penerapan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Dan Kinestetik (VAK) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 1 Karangpandan Pakisaji Malang," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2022): Hal 2.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang definisi pendekatan VAK, dapat disimpulkan bahawasannya Pendekatan VAK merupakan metode pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dengan memaksimalkan tiga modalitas utama, yakni visual, auditori, dan kinestetik. Model ini berfokus pada gaya belajar siswa dengan cara mengembangkan serta mengasahnya melalui pengalaman belajar langsung yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan pendekatan VAK memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan serta memanfaatkan gaya belajar masing-masing, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik individu setiap siswa.

b. Konsep Pendekatan Pembelajaran VAK

Langkah pertama dalam proses belajar adalah mengidentifikasi modalitas belajar seseorang, yang dapat dikategorikan sebagai visual, auditori, atau kinestetik (VAK). Pelajar visual cenderung memahami informasi melalui apa yang mereka lihat, sementara pelajar auditori menangkap materi melalui suara. Adapun pelajar kinestetik lebih mudah mempelajari sesuatu lewat gerakan tubuh serta aktivitas yang melibatkan sentuhan. Meskipun setiap individu pada umumnya menggunakan ketiga modalitas pada tahap pembelajaran tertentu, kebanyakan individu menunjukkan kecenderungan dominan pada salah satu modalitas.⁴⁴

Berikut konsep-konsep pendekatan VAK:

1) Konsep Visual

⁴⁴ Mike Hernacki Bobbi Deporter, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), hal 112.

Gaya belajar visual adalah cara belajar yang berfokus pada pemanfaatan elemen visual dalam menyerap informasi. Pelajar dengan kecenderungan ini lebih mudah memahami dan mengingat materi melalui gambar, grafik, diagram, atau bentuk visualisasi lainnya. Mereka biasanya membutuhkan keterlibatan langsung dengan materi visual untuk memahami konsep secara mendalam. Informasi yang disajikan dalam bentuk visual membantu meningkatkan daya ingat dan memproses informasi secara lebih efektif. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, guru disarankan untuk menggunakan media visual yang menarik dan relevan, seperti slide presentasi, video, atau ilustrasi, untuk memfasilitasi proses belajar siswa dengan gaya belajar visual. Inti dari gaya belajar ini terletak pada kemampuan siswa untuk memahami melalui pengamatan, observasi, dan penggunaan visualisasi.⁴⁵

2) Konsep Auditori

Gaya belajar auditori adalah metode belajar yang menekankan pada kemampuan seseorang untuk memahami, memproses, dan mengingat informasi melalui apa yang didengarnya, dengan pendengaran sebagai sumber utama dalam menerima informasi.⁴⁶ Bagi individu dengan gaya belajar ini, aktivitas mendengarkan memegang peranan yang sangat penting.

⁴⁵ Nova Auliatul Azizah, "Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik: Temuan Dari Siswa Kelas VII," Hal 1118.

⁴⁶ Ainun Fitri Amini, Mohammad Afifulloh, "Penerapan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Dan Kinestetik (VAK) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 1 Karangpandan Pakisaji Malang," Hal 3.

Umumnya, individu auditori memiliki kemampuan yang baik dalam mengingat kegiatan yang melibatkan aspek pendengaran, seperti mendengarkan penjelasan guru, berdiskusi, mendengarkan cerita, atau menggunakan media audio dalam proses pembelajaran.

3) Konsep Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah cara belajar yang menitikberatkan pada keterlibatan fisik serta penggunaan gerakan tubuh dalam memahami suatu informasi. Peserta didik dengan kecenderungan ini lebih mudah menyerap materi melalui aktivitas motorik, seperti memegang, meraba, atau melakukan gerakan tertentu yang membantu mereka mengingat pelajaran. Elemen gerakan, koordinasi tubuh, dan respon emosional memainkan peran penting dalam proses belajar mereka. Siswa dengan gaya belajar kinestetik umumnya mudah bergerak, menikmati interaksi fisik dan lebih menyukai pembelajaran langsung seperti eksperimen atau simulasi.⁴⁷ Mereka sering menunjukkan respon fisik saat belajar dan mampu mengingat informasi dengan baik melalui aktivitas yang melibatkan gerakan, sehingga proses belajar menjadi lebih nyata dan menyenangkan.⁴⁸

c. Kelebihan dan kelemahan Pendekatan VAK

Penerapan pembelajaran berbasis Visual, Auditory, dan Kinesthetic (VAK) menawarkan sejumlah keunggulan yang mampu

⁴⁷ Vania Mitzi Dinata, Agus Wedi, and Otto Fajarianto, "Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif Dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK" 13, no. 4 (2024): Hal 179.

⁴⁸ Bobbi Deporter, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*.

memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Berbagai kelebihan tersebut mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena metode ini mengintegrasikan berbagai gaya belajar, yaitu belajar visual (melalui penglihatan), belajar auditory (melalui pendengaran), belajar kinestetik (melalui gerakan)
- 2) Metode ini membantu mengasah dan memperkuat potensi setiap siswa, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang paling sesuai bagi dirinya.
- 3) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan VAK mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan secara aktif melibatkan mereka dalam memahami konsep baru melalui berbagai aktivitas seperti demonstrasi, pengamatan, dan diskusi interaktif.

Namun, dalam penerapan pendekatan VAK juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

Hanya sedikit orang yang mampu menggabungkan ketiga gaya belajar VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik) secara bersamaan. Individu yang dominan pada satu gaya belajar biasanya lebih efektif memahami materi dengan metode yang sesuai dengan gaya belajarnya. Walaupun setiap orang menggunakan ketiga modalitas tersebut dalam proses belajar, kebanyakan lebih cenderung pada salah satunya. Hal ini juga berlaku bagi pendidik; jika seorang guru merupakan pembelajar visual, maka cara mengajarnya pun cenderung visual, sehingga

penerapan model VAK secara seimbang sering kali menjadi tantangan bagi seorang pendidik.

4. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial (social skills) menjadi salah satu kemampuan penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan ini diperlukan agar seseorang dapat menjalin interaksi dan berhubungan dengan lingkungan sekitarnya secara baik. Tanpa adanya keterampilan sosial, individu akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri maupun membangun hubungan dengan masyarakat, karena keterampilan tersebut menjadi dasar dalam proses interaksi sosial dan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Muzdalifah dan Nur'aini, keterampilan sosial adalah kemampuan individu yang tercermin melalui tindakan konkret, seperti kemampuan untuk mencari, mengklasifikasikan, dan mengelola informasi secara efektif, serta belajar hal-hal baru untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan sosial juga meliputi kemampuan berkomunikasi baik secara verbal maupun tulisan, memahami serta menghormati perbedaan, bekerja sama dengan berbagai individu, memanfaatkan pengetahuan akademik dalam situasi nyata, dan menyesuaikan diri dengan dinamika yang terjadi di lingkungan masyarakat.⁴⁹

⁴⁹ Darmiany, *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global, Correspondencias & Análisis*, 2021, hal 29.

Menurut Libet dan Lewinsohn, keterampilan sosial adalah kemampuan nyata yang dimiliki seseorang untuk menunjukkan perilaku yang dapat diterima secara sosial, baik positif maupun negatif, sehingga memperoleh penguatan dan menghindari perilaku yang ditolak atau dihukum oleh orang lain.⁵⁰ Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial bersifat situasional, di mana keberhasilan atau kesulitan seseorang dalam berinteraksi sangat bergantung pada konteks sosial yang dihadapi. Selain itu, keterampilan sosial juga berkaitan dengan nilai serta norma yang berlaku di lingkungan tempat seseorang berada, sebab setiap masyarakat memiliki budaya dan aturan sosial yang berbeda-beda.

Menurut Hargie dan Saunders, keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi dengan percaya diri, mengekspresikan perasaan dan masalah yang dihadapi, serta memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan.⁵¹

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan yang efektif dengan lingkungan sekitarnya melalui komunikasi yang baik, kemampuan memahami serta menghormati orang lain, dan kemampuan beradaptasi dengan nilai, norma, serta budaya sosial yang berlaku.

⁵⁰ Darmiany, hal 32.

⁵¹ Nurhaliza, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa," Hal 6.

Dalam perspektif islam, keterampilan sosial dipahami sebagai kemampuan individu untuk membangun, menjaga, dan meningkatkan hubungan yang baik dengan sesama berdasarkan nilai moral, akhlak terpuji, serta ketakwaan kepada Allah SWT.⁵² Keterampilan tersebut bukan hanya berkaitan dengan kemampuan berinteraksi secara efektif, tetapi juga menunjukkan bagaimana ajaran Islam diterapkan dalam hubungan sosial sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Qur'an Surat An-Nisa' ayat 1:

... وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ﴿١﴾

*“Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan peliharalah hubungan silaturahmi. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu.” (QS. An-Nisa [4]: 1)*⁵³

Ayat tersebut menjelaskan bahwa membangun hubungan sosial melalui silaturahmi merupakan bagian dari perintah Allah SWT. Artinya, keterampilan sosial dalam Islam tidak hanya bersifat duniawi, tetapi juga bernilai ibadah karena menjadi wujud ketakwaan kepada-Nya. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk hidup saling membutuhkan, berinteraksi, serta bekerja sama dalam kebaikan.

Selanjutnya, pada ayat lain dalam Qur'an Surat Ar-Rahman ayat 3 dan 4, Allah berfirman:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٣﴾ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

⁵² Nurhaliza, hal 7.

⁵³ “Al-Qur'an Dan Terjemah Kemenag RI 2019.”

“Dia menciptakan manusia dan mengajarkannya pandai berbicara.”

(QS. Ar-Rahman [55]: 3–4)⁵⁴

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berkomunikasi adalah karunia dari Allah yang menjadi dasar bagi terbentuknya hubungan sosial. Komunikasi berperan penting dalam membangun interaksi, menyampaikan gagasan, serta mempererat hubungan antarmanusia. Dalam konteks keterampilan sosial, kemampuan berbahasa dan berkomunikasi menjadi aspek mendasar untuk menciptakan hubungan yang harmonis dan bermanfaat.

Perkembangan sosial peserta didik terbentuk melalui proses pematangan serta pengalaman belajar yang muncul dari berbagai respons lingkungan terhadap diri mereka. Perkembangan sosial akan mencapai kondisi yang optimal apabila siswa memperoleh tanggapan sosial yang positif serta kesempatan untuk membangun konsep diri yang sehat. Aktivitas bermain memberikan ruang bagi siswa untuk menumbuhkan minat dan sikap positif terhadap orang lain. Sebaliknya, proses pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru justru dapat menghambat perkembangan sosial maupun emosional siswa.⁵⁵

Oleh karena itu, salah satu langkah yang dapat dilakukan pendidik untuk menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik adalah dengan menghadirkan suasana belajar yang mendorong terjadinya interaksi dan kerja sama. Guru dapat menyusun kegiatan pembelajaran yang melatih

⁵⁴ “Al-Qur’an Dan Terjemah Kemenag RI 2019.”

⁵⁵ Nazia Nuril Fuaida, “PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI,” *Kediklatan Balai Diklat Jakarta 3* (2022): hal 35.

siswa untuk bekerja dalam kelompok, bertukar gagasan, serta mencari solusi atas suatu permasalahan secara bersama-sama. Selain itu, pendidik juga memberikan pelatihan keterampilan sosial yang terstruktur, di mana siswa dilatih untuk berkomunikasi secara efektif, mengelola konflik, dan membangun kerja sama tim yang baik.⁵⁶ Contohnya seperti game bingo menggunakan pendekatan VAK, karena mampu melatih komunikasi, interaksi dan Kerjasama antar siswa.

b. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Dalam buku Kompetensi Sosial dan Emosional Anak dan Remaja karya Rozi dan Fitri, menjelaskan ada beberapa aspek-aspek dari social emotional competence adalah:⁵⁷

1) Kesadaran sosial (*social awareness*)

Kesadaran sosial adalah kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan merespon kondisi atau permasalahan yang dialami oleh orang lain disekitarnya. Dalam konteks pendidikan dan kehidupan sosial, aspek ini membantu individu mengembangkan toleransi, menghormati pendapat orang lain, dan menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan situasi sosial yang sedang berlangsung.

2) Isolasi Sosial (*Social isolation*)

Isolasi sosial adalah situasi seseorang kesulitan dalam membentuk hubungan sosial, cenderung menarik diri, dan menghindari kontak

⁵⁶ Laesti Nurishlah et al., “Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): hal 25, <https://doi.org/10.69768/jt.v2i1.37>.

⁵⁷ Fitri Angraini Rozi Sastra Purna, *KOMPETENSI SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK DAN REMAJA* (Padang: LPPM Universitas Andalas, 2021), hal 12.

atau komunikasi dengan orang lain. Kondisi ini dapat disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri, ketidakmampuan beradaptasi, atau pengalaman sosial yang negatif.

3) Pengendalian Diri (*Self control*)

Pengendalian diri adalah kemampuan individu dalam mengatur emosi, dorongan, serta tingkah laku agar sesuai dengan nilai dan aturan sosial yang berlaku. Kemampuan ini juga mencakup kecakapan mempertimbangkan tindakan sebelum dilakukan, menahan reaksi emosional yang negatif, serta bertanggung jawab atas setiap tindakan yang dilakukan.

4) Kecemasan Sosial (*Social anxiety*)

Kecemasan sosial adalah kondisi berupa perasaan takut, tegang, atau malu yang muncul ketika seseorang harus berinteraksi dengan orang lain atau berada dalam situasi sosial tertentu. Keadaan ini umumnya berkaitan dengan kekhawatiran terhadap penilaian negatif dari lingkungan, atau rasa takut berlebihan akan kemungkinan melakukan kesalahan di hadapan orang lain.

5) Keterampilan Hubungan Sosial (*Relationship skills*)

Keterampilan hubungan sosial adalah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, bekerja sama dan mempertahankan relasi yang positif dalam lingkungan sosial. Dalam kehidupan sekolah dan masyarakat, Aspek ini terlihat dalam kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, membantu teman-teman yang

mengalami kesulitan, dan menghindari perilaku agresif atau diskriminatif.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial siswa tidak terbentuk secara langsung, melainkan ada beberapa faktor yang berperan dalam proses pembentukan perilaku sosial siswa. Adapun beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa adalah sebagai berikut:⁵⁸

1) Kapasitas mental, emosi, intelegensi dan kematangan

Kecerdasan intelektual, kemampuan berbahasa, dan pengendalian emosi yang seimbang merupakan fondasi penting dalam pembentukan keterampilan sosial. Anak dengan kemampuan intelektual tinggi cenderung lebih mudah memahami situasi sosial dan menyesuaikan diri dalam pergaulan. Selain itu, kematangan emosional membantu peserta didik mengelola perasaan dan berperilaku secara adaptif dalam berinteraksi dengan orang lain.⁵⁹

Oleh karena itu guru juga berperan penting dalam mengembangkan aspek ini, misalnya dengan membimbing siswa untuk memperluas wawasan mereka dan menumbuhkan kematangan emosional melalui kegiatan belajar yang positif

⁵⁸ Isa Sulema Salma Malanua, Abd Hamid, "Analisis Faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial Peserta Didik Disekolah dasar," *JURNALIKA: IKATAN ALUMNIPGSDUNARS* Vol. 14 No (2023): hal 181-184, <https://doi.org/https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>.

⁵⁹ Siti Shofiyah et al., "Urgensi Kecerdasan Sosial (Social Intelligent) Bagi Anak Usia Dini," *Emanasi: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Sosial* 3, no. 1 (2020): 53–74, <https://adpiks.or.id/ojs/index.php/emanasi/article/view/16>.

2) Kondisi peserta didik

Kondisi pribadi seperti temperamen, regulasi emosi, dan kemampuan sosial kognitif turut menentukan tingkat keterampilan sosial peserta didik. Anak dengan temperamen sulit atau mudah tersinggung cenderung menarik diri dari situasi sosial baru, sedangkan anak yang ramah dan terbuka lebih mudah berinteraksi.

Menurut Rahmania, peserta didik yang memiliki temperamen agresif dan impulsif sering kali ditolak oleh teman sebaya, sehingga kesempatan mereka untuk belajar bersosialisasi menjadi terbatas. Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengenali dan mengelola karakter peserta didik menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan sosial mereka.⁶⁰

3) Usia dan Jenis kelamin

Perbedaan usia dan jenis kelamin juga memengaruhi cara peserta didik berinteraksi sosial. Peserta didik laki-laki umumnya lebih aktif secara fisik dalam berinteraksi, sedangkan peserta didik perempuan cenderung menyukai aktivitas yang lebih tenang dan bersifat verbal. Dengan demikian, karakteristik biologis dan psikologis yang berbeda turut membentuk gaya dan tingkat keterampilan sosial masing-masing individu.

4) Interaksi peserta didik dengan lingkungan

Faktor eksternal seperti kehidupan anak di luar rumah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosialnya. Misalnya, ketika anak bermain di lingkungan sosialnya

⁶⁰ Salma Malanua, Abd Hamid, "Analisis Faktor yang mempengaruhi kemampuansosial Pesertadidik Disekolah dasar," hal 182.

namun tidak diterima dengan baik oleh teman-temannya, maka hal tersebut dapat memberikan dampak psikologis yang negatif. Anak akan cenderung kehilangan rasa percaya diri dan merasa minder dalam melakukan aktivitas yang diinginkannya.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial anak. Dalam keseharian di sekolah, anak belajar menyesuaikan diri dengan peraturan dan menjalin hubungan dengan guru dan teman sekelasnya. Interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah ini secara bertahap membentuk karakter dan keterampilan sosial anak.⁶¹ Di sekolah, peserta didik belajar berinteraksi melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan permainan bersama yang membantu mereka mengasah keterampilan sosial

5) Keluarga, Kondisi Sosial Ekonomi dan Pekerjaan Orang Tua

Keluarga merupakan faktor internal yang sangat menentukan dalam membentuk perkembangan sosial seorang anak. Lingkungan keluarga menjadi tempat pertama anak belajar serta tumbuh. Situasi yang terjadi di dalam keluarga dapat memberikan pengaruh posi tif maupun negatif terhadap perilaku sosial anak. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dalam keluarga yang hangat dan penuh perhatian umumnya lebih mudah menjalin hubungan dengan teman

⁶¹ Sukri Agustina Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Perspektif Gender," *Nishamiyah* Vol. XI No (2021): hal 51.

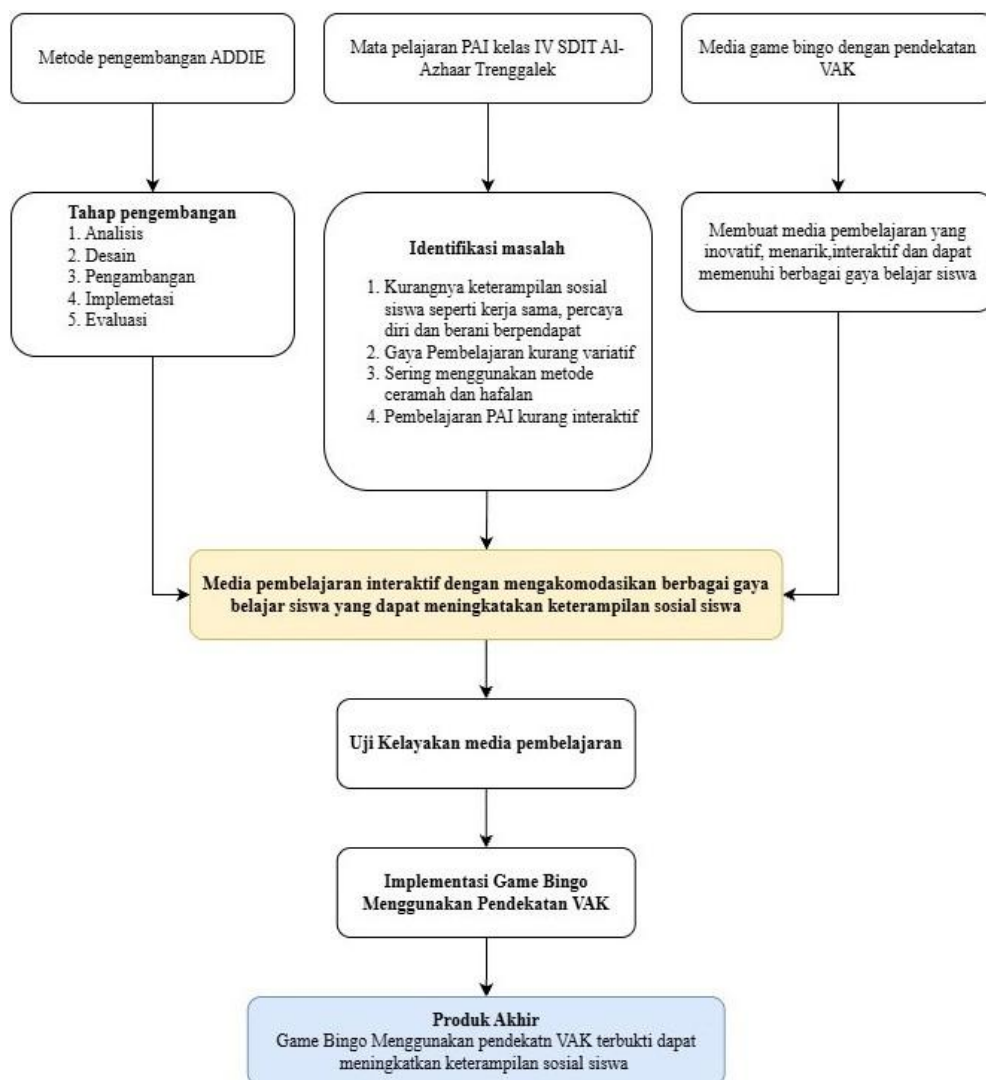
sebayanya. Pengalaman rasa aman dan kasih sayang di rumah membuat anak memiliki sikap terbuka terhadap orang lain.⁶²

Kondisi sosial ekonomi juga memengaruhi kepercayaan diri dan kesempatan anak untuk bersosialisasi. Anak dari keluarga ekonomi rendah mungkin memiliki keterbatasan akses sosial akibat faktor waktu dan sumber daya. Selain itu kesibukan orang tua dalam bekerja juga dapat mengurangi waktu kebersamaan dengan anak, sehingga bimbingan sosial dan emosional anak menjadi kurang optimal.

⁶² Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, hal 50.

B. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir penelitian ini berawal dari hasil identifikasi masalah pembelajaran PAI di kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa masih rendah, ditandai dengan kurangnya kerja sama, kepercayaan diri, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat aktif, karena metode yang digunakan masih kurang dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggabungkan metode pengembangan ADDIE dan pendekatan VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic). Metode ADDIE digunakan sebagai pedoman sistematis melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan, pendekatan VAK diterapkan agar media pembelajaran dapat memenuhi berbagai gaya belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bersifat visual, auditori, dan gerakan.

Berdasarkan beberapa masalah pada siswa kelas IV di SDIT Al- Azhaar Trenggalek, maka dibutuhkan inovasi media pembelajran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Yaitu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk game bingo dengan pendekatan VAK. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran PAI lebih menarik sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri. Permainan bingo dipilih karena melibatkan interaksi dan kolaborasi antarsiswa, sehingga secara alami melatih kemampuan sosial dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Pengembangan media dilakukan melalui rangkaian langkah ADDIE yang mencakup analisis hingga evaluasi, serta melibatkan penilaian dari pakar materi, pakar media, dan pelaksanaan uji coba kepada peserta didik. Setelah memperoleh masukan dan persetujuan dari beberapa ahli, produk pembelajaran kemudian diterapkan dalam proses belajar PAI di kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Hasil pengembangan menghasilkan media yang dinyatakan layak, mudah digunakan, serta mampu menunjang peningkatan keterampilan sosial siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berorientasi pada pengembangan, dalam kajian ilmiah dikenal sebagai Research and Development. Metode ini diterapkan untuk merumuskan sebuah produk baru ataupun meningkatkan kualitas produk yang telah ada melalui rangkaian langkah penelitian yang terencana, sistematis, dan tersusun secara metodologis. Pendekatan tersebut mengintegrasikan berbagai metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan menilai produk tersebut layak digunakan.⁶³ Research and Development tidak hanya fokus pada inovasi produk baru melainkan juga pada penilaian efektivitas produk untuk memastikan produk dapat berfungsi secara optimal di lingkungan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dalam ranah Pendidikan difokuskan untuk merancang sekaligus mengembangkan berbagai produk pendidikan, baik berupa modul ajar, media pembelajaran, maupun rancangan program belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.⁶⁴ Kajian komprehensif terhadap berbagai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan produk yang hendak dikembangkan biasanya menjadi tahapan awal dalam proses ini. Selanjutnya, produk dikembangkan dengan berlandaskan pada temuan-temuan tersebut, kemudian diujicobakan di lapangan. Tahap akhir dari siklus ini adalah

⁶³ Lalu Suhirman Ioso Judijanto, Mas'ud Muhammadijah, Rahmawati Ning Utami, *Metodologi Research And Development*, ed. Efitra Sepriano, Pertama (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hal 1.

⁶⁴ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024): Hal 1222.

melakukan perbaikan atau revisi produk berdasarkan kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi selama proses uji coba berlangsung.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), Pemilihan model tersebut didasarkan pada temuan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa prosedur ini mampu menyesuaikan rancangan pembelajaran dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.⁶⁵ Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah, maka penggunaan model ADDIE dianggap paling tepat karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam penerapannya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran berupa game bingo berbasis pendekatan VAK yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa dilaksanakan melalui rangkaian langkah yang disusun sesuai alur model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Penelitian pengembangan ini menerapkan prosedur dari model pengembangan ADDIE, yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap permulaan penelitian dan pengembangan, kegiatan dilakukan sebelum proses perancangan produk dimulai. Pada fase ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan melalui kegiatan observasi serta wawancara dengan pihak sekolah, terutama guru Pendidikan Agama Islam

⁶⁵ Ni Putu Linda Santiari Romi mesra, Veronike e, T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, Riska Yulianti, Adrianus Nasar, Yasinta Yenita D, *Reseach & Developmen Dalam Pendidikan* (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).

kelas IV di SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Upaya tersebut dimaksudkan untuk mengenali berbagai permasalahan yang muncul dan merumuskan pilihan solusi yang tepat agar produk yang akan dikembangkan benar-benar selaras dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.⁶⁶

a. Analisis Kebutuhan

Analisis terhadap kebutuhan peserta didik dilakukan guna mengidentifikasi berbagai hal yang di perlukan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara guru PAI kelas IV yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kendala yang dihadapi siswa saat pembelajaran PAI.

b. Analisis Karakteristik

Analisis mengenai karakter siswa dilakukan untuk memperoleh data sejauh mana keterampilan sosial siswa melalui observasi dan angket pre-test, sehingga proses pengembangan media pembelajaran dapat diadaptasikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan tantangan yang mereka hadapi.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mengkaji yang dibutuhkan dalam pengembangan

⁶⁶ Junia Mawarni and Yeka Hendriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie," 2021, Hal 82.

materi pembelajaran meliputi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah desain menjadi tahapan kedua dalam kerangka ADDIE setelah proses analisis diselesaikan. Pada fase ini, peneliti mulai merancang konsep awal media pembelajaran berupa game bingo berbasis pendekatan VAK, yang disusun berdasarkan hasil temuan pada tahap analisis sebelumnya. Proses ini berfokus pada penyusunan perencanaan yang lebih detail, mencakup perancangan alur permainan, isi materi, dan desain media game bingo dengan pendekatan VAK agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Tahap desain memiliki tujuan untuk mempersiapkan seluruh komponen yang diperlukan secara terencana dan terstruktur sebelum proses pengembangan. Tahapan ini terdapat di model ADDIE memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki dasar perancangan yang kuat, relevan dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah ketiga dalam model ADDIE yang dijalankan setelah proses perancangan selesai. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran game bingo menggunakan pendekatan VAK pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan mengacu pada rancangan yang telah disusun sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan dalam uji coba lapangan

Sebelum media pembelajaran diterapkan dalam proses belajar, dilakukan tahap penilaian desain dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mengevaluasi rancangan yang dibuat. Langkah ini bertujuan memastikan isi media benar-benar mendukung tujuan pembelajaran serta mampu berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Adapun tahapan validasinya adalah sebagai berikut:

a. Desain Uji Ahli

Proses validasi oleh para ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran game bingo berbasis pendekatan VAK yang dikembangkan, baik dari sisi isi materi maupun kualitas medianya. Pada tahap ini, peneliti menyajikan produk media yang dirancang kepada para ahli materi dan ahli media, disertai dengan lembar penilaian berupa angket penilaian yang diisi berdasarkan kriteria tertentu. Kegiatan ini bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar kelayakan dan selaras dengan sasaran pembelajaran, sekaligus memperoleh berbagai saran, masukan, serta kritik yang akan menjadi acuan dalam penyempurnaan produk pada tahap pengembangan selanjutnya.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian ini melibatkan 3 orang yang berkompeten di bidangnya. Dua di antaranya merupakan dosen PAI UIN Malang. Validator pertama yakni ibu Prof. Dr. Hj Sulalah, M.Ag sebagai validator materi. Validator kedua yakni ibu

Ainatul Mardiyah, M.Cs sebagai ahli media yang menilai kualitas tampilan dan kelayakan teknis media pembelajaran. Validator ketiga yakni Bapak Sambodo, S.Ag guru mata pelajaran PAI kelas IV SDIT Al-Azhaar sebagai ahli pembelajar yang memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Jika hasil validasi menunjukkan ada bagian yang perlu diperbaiki, maka peneliti melakukan perbaikan atau penyempurnaan berdasarkan masukan dari para ahli. Setelah melalui proses perbaikan tersebut, dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran permainan bingo dengan pendekatan VAK yang sudah terbukti valid, menarik, dan sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek dalam mata pelajaran PAI.

4. Tahap Penerapan (*Implementasi*)

Tahap penerapan merupakan tahap keempat dalam model ADDIE yang dilakukan setelah tahap pengembangan. Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran, media pembelajaran game bingo berbasis pendekatan VAK diterapkan pada siswa kelas 4 SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Uji coba ini dilakukan untuk mengamati penggunaan media oleh siswa serta menilai tingkat efektivitasnya dalam pembelajaran PAI, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran game bingo berbasis pendekatan VAK mulai digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas IV. Tahap ini menitikberatkan pada pengamatan

perkembangan keterampilan sosial siswa, meliputi kemampuan berinteraksi, berdiskusi, bekerja sama, serta membangun rasa percaya diri selama proses belajar berlangsung. Data penelitian diperoleh melalui hasil angket pretest dan posttest keterampilan sosial, pengamatan terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta umpan balik dari guru maupun peserta didik. Tahap ini berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan mendorong peningkatan keterampilan sosial siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi menjadi langkah penutup dalam model ADDIE. Pada bagian ini, penilaian diarahkan untuk melihat sejauh mana pemanfaatan media game bingo memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek, terutama pada kemampuan bekerja sama, membangun kepercayaan diri, berkomunikasi, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket pretest dan posttest keterampilan sosial, yang disusun mengacu pada indikator-indikator kemampuan sosial tersebut. Hasil dari kedua pengukuran tersebut kemudian dianalisis dengan cara membandingkannya untuk melihat peningkatan keterampilan sosial siswa setelah pembelajaran menggunakan media game bingo.

Selain itu, peneliti juga meninjau lembar observasi untuk mengidentifikasi tingkat aktivitas siswa, interaksi antar siswa, dan respons mereka terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Peneliti juga menganalisis respons dari siswa dan guru yang diperoleh melalui

wawancara atau diskusi untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas, kemudahan penggunaan, dan dampak permainan bingo dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

C. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan dua bentuk data, yakni kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif dihimpun dari beragam catatan, saran, serta penilaian yang diberikan para validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket oleh para validator serta melalui skor pre-test dan post-test selama tahap uji coba di lapangan. Seluruh data tersebut menjadi acuan penting dalam proses revisi dan penyempurnaan media pembelajaran agar hasil akhirnya lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beragam alat pengumpul data, seperti angket, observasi dan wawancara. Angket digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Di samping itu, dokumentasi juga diterapkan untuk memperkuat serta melengkapi hasil penelitian.

1. Angket

Angket atau kuesioner dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat validitas, mutu, dan efektivitas media pembelajaran yang di gunakan dalam proses belajar PAI. Dalam penelitian ini, angket yang dipakai mencakup: (1) angket ahli

media, (2) angket ahli materi, (3) angket ahli pembelajaran, dan (4) Angket pre-test dan post-test.

Data yang diperoleh melalui angket validator menjadi acuan dalam melakukan revisi serta penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Selain itu, dalam penelitian ini juga dilakukan dua jenis angket, yaitu pretest dan posttest. Angket diberikan kepada siswa sebelum media pembelajaran digunakan (pre-test) dan kembali setelah media diterapkan (post-test). Data yang terkumpul kemudian diolah secara kuantitatif untuk melihat perubahan skor keterampilan sosial siswa, yang menjadi acuan dalam menilai tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Kisi-kisi angket untuk Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, pre-test dan post-test disajikan pada bagian lampiran skripsi pada halaman 132-137

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati serta mencatat berbagai aktivitas dan kejadian yang muncul sepanjang proses penelitian berlangsung. Hasil dari kegiatan observasi berfungsi sebagai data pendukung dalam proses pengembangan media. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, respon, interaksi, percaya diri dan keaktifan selama mengikuti uji coba penggunaan media game bingo dengan pendekatan VAK.

3. Wawancara

Proses wawancara dilakukan oleh peneliti bersama guru PAI dan siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Kegiatan ini bertujuan menggali informasi terkait pelaksanaan pembelajaran, khususnya hambatan yang dialami guru saat mengajar PAI. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mendapatkan masukan dan kritik dari guru maupun siswa sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil wawancara tersebut kemudian digunakan sebagai data kualitatif untuk menilai kelayakan media.

Pedoman wawancara disajikan pada bagian lampiran skripsi pada halaman 148

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian pengembangan. Data dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil validasi, hasil pre-test dan post-test, dan dokumen pendukung lainnya yang dapat memperkuat pengumpulan data penelitian.

E. Analisis Data

1. Analisis Validasi Produk

Media Pembelajaran game bingo menggunakan pendekatan VAK akan dinilai oleh para ahli sesuai kompetensinya sebelum lanjut pada tahap uji praktek di lapangan. Data yang diperoleh akan dihitung dan dijelaskan. Berikut ini adalah rumus untuk analisis validasi produk:⁶⁷

⁶⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017).

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Hasil Validasi

Tse : Jumlah Skor yang diperoleh

TSh : Maksimum

Tabel 3. 1 Kriteria Validasi⁶⁸

Skor Presentase	Kriteria	Keterangan
85,01%-100%	Valid	Bisa digunakan tanpa adanya revisi
70,01%-85%	Cukup Valid	Bisa digunakan namun perlu revisi kecil
50,01%-70%	Kurang Valid	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00%-50%	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan.

4) Analisis Hasil Uji Coba Siswa

Peningkatan keterampilan sosial siswa dapat dilihat dari efektivitas media pembelajaran. Jika uji coba menunjukkan $N\text{-Gain} \geq 0.7$, media pembelajaran dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosaial siswa. Uji coba pada siswa dilakukan dengan pre-test dan post-test untuk satu kelas, dengan menggunakan uji N-Gain seperti berikut:⁶⁹

$$(g) = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{maks} - X_{pre}}$$

Keterangan:

X_{post} : Nilai skor post-test

X_{pre} : Nilai skor pre-test

⁶⁸ Sa'dun Akbar.

⁶⁹ Sri Hastuti et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Kontekstual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips" 10, no. 2 (2024): 750–64.

X_{maks} : Nilai skor maksimal

Tabel 3. 2 Kriteria Nilai Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Gain (g)	Kategori
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < (gain) < 0,70$	Sedang
$(g) \leq 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Sosial Sekolah

1. Kondisi Geografis dan Kelembagaan

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Azhaar Trenggalek merupakan lembaga pendidikan swasta di bawah naungan Yayasan Baitul Muhajirin. Sekolah ini beralamat di RT 19 RW 09 Dusun Pule, Desa Sukorejo, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Trenggalek. Meskipun terletak di wilayah pedesaan, lokasinya cukup strategis karena mudah dijangkau serta berada di lingkungan yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M), SDIT Al-Azhaar Sukorejo memperoleh akreditasi A dengan nilai 91 pada tahun 2021.⁷⁰ Hasil tersebut menunjukkan bahwa sekolah telah memenuhi standar mutu pendidikan dari berbagai aspek, seperti kurikulum, tenaga pendidik, sarana prasarana, serta manajemen sekolah. Adapun Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) sekolah ini adalah 20541919 sebagai identitas resmi dalam sistem pendidikan nasional.

2. Potensi Sosial Historis

SDIT Al-Azhaar Trenggalek berdiri pada tanggal 1 Juli 1997, sebagai wujud awal pelaksanaan pendidikan berbasis Islam di lingkungan

⁷⁰ Dhini Wirastuti, "SDIT AL AZHAAR SUKOREJO," 2026, <https://dapo.kemendikdasmen.go.id/sekolah/90925F014A0BBA953BE0#>.

masyarakat setempat. Selanjutnya, legalitas formal sebagai lembaga pendidikan dasar diperoleh pada tanggal 22 Oktober 1999 berdasarkan Nomor SK Pendirian 360 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kehadiran sekolah ini merupakan respons terhadap meningkatnya kebutuhan masyarakat akan sekolah dasar yang mampu mengintegrasikan pendidikan umum dengan pembinaan nilai-nilai keagamaan secara seimbang.

Berdirinya SDIT Al-Azhaar dipelopori oleh tokoh masyarakat di wilayah tersebut, yaitu H. Zajuli, H. Ismangil, dan H. Imam Shobirin. Awal pendirian SDIT Al-Azhaar didasari oleh visi yayasan untuk membangun lembaga pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter religius, disiplin, dan berakhlak mulia. Pada fase awal operasional, sekolah membuka kegiatan pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas serta sarana prasarana sederhana.

Seiring berjalannya waktu, SDIT Al-Azhaar terus meningkatkan kualitas layanan pendidikan melalui pengembangan kurikulum, penambahan ruang kelas, peningkatan fasilitas belajar, serta peningkatan kompetensi pendidik. Dukungan masyarakat, komite sekolah, dan wali murid turut memperkuat keberlanjutan sekolah hingga mampu menjadi salah satu rujukan sekolah Islam terpadu di wilayah Gandusari.

Ditinjau dari potensi sosial historis, keberadaan SDIT Al-Azhaar tidak terlepas dari kondisi masyarakat pedesaan dengan latar belakang ekonomi yang beragam. Oleh karena itu, sekolah menetapkan kebijakan pembiayaan yang terjangkau, yaitu SPP sebesar Rp100.000, dengan keringanan

Rp50.000 bagi siswa kurang mampu dan gratis bagi anak yatim. Kebijakan ini menunjukkan kepedulian sosial sekolah sejak awal berdirinya serta upaya dalam memberikan akses pendidikan yang merata. Selain itu, lingkungan masyarakat yang religius dan menjunjung nilai kebersamaan turut mendukung pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, SDIT Al-Azhaar tidak hanya berperan sebagai lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai bagian dari upaya sosial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masyarakat.

B. Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran game bingo berbasis pendekatan VAK ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Secara fisik produk yang dikembangkan merupakan media konvensional berupa papan bingo. Pengembangan media tersebut diimplementasikan pada siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi mengenal sholat jum'at, sholat dhuha dan sholat tahajud. Penjelasan mengenai hasil setiap tahapan pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 3×35 menit. Durasi pembelajaran yang cukup panjang menyebabkan beberapa siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus,

terutama ketika kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut terlihat dari adanya siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk memperkuat hasil observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek, yaitu Bapak Sambodo, S.Ag. Dalam wawancara tersebut beliau menyampaikan:

“Keaktifan siswa masih belum merata. Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik cenderung lebih aktif dan percaya diri, sedangkan siswa lainnya masih pasif dan kurang berani menyampaikan pendapat” [SB.AK.01]⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan kognitif di antara siswa kelas IV. Siswa dengan kemampuan akademik yang lebih baik cenderung lebih aktif karena memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Sementara, siswa dengan kemampuan akademik yang relatif rendah terlihat kurang percaya diri, pasif, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.

Beliau juga menyampaikan bahwa alokasi waktu pembelajaran yang cukup panjang membuat siswa mudah merasa bosan apabila proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media yang kurang bervariasi. Sebagaimana yang beliau sampaikan:

“Karena waktu pembelajaran cukup lama dalam satu kali pertemuan, siswa sering merasa bosan jika pembelajaran hanya ceramah. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas

⁷¹ Sambodo, “Wawancara Analisis Kebutuhan siswa”

sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.”
[SB.AK.02].⁷²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Maka, peneliti mengembangkan media game bingo berbasis pendekatan VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik) yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan melibatkan kerja sama antarsiswa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SD. Mereka rata-rata berusia 9-10 tahun, yang merupakan fase peralihan dari kanak-kanak menuju pra-remaja. Fase ini berperan penting dalam perkembangan anak, termasuk dalam proses pembentukan kemampuan bersosialisasi pada diri siswa. Pada fase perkembangan ini, anak-anak perlu diberikan berbagai bentuk pelatihan yang mendukung pengembangan kemampuan sosial yang positif dan beradaptasi dengan lingkungan sosial disekitar mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan pertama, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa masih belum berkembang secara optimal. Dalam kegiatan kelompok, beberapa siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik cenderung mengambil keputusan sendiri tanpa melibatkan anggota kelompok lainnya.

⁷² Sambodo, “Wawancara Analisis Kebutuhan siswa”

Sedangkan siswa dengan kemampuan akademik yang relatif rendah terlihat kurang percaya diri dan kurang berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa masih perlu dikembangkan, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif serta membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

c. Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Azhaar Trenggalek, diketahui bahwa pada tahun ajaran ini sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Penerapan kurikulum tersebut digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar di setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Guru Pendidikan Agama Islam kelas IV, yaitu Bapak Sambodo, S.Ag., menyampaikan:

“Pada tahun ajaran ini SDIT Al-Azhaar Trenggalek sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Buku ajar yang digunakan berupa LKS Kurikulum Merdeka yang disusun oleh Kementerian Agama Kabupaten Trenggalek.” **[SB.AK.03]**⁷³

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di SDIT Al-Azhaar Trenggalek telah menyesuaikan

⁷³ Sambodo, “Wawancara Analisis Kebutuhan siswa”

dengan kebijakan Kurikulum Merdeka. Adapun bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa LKS Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Kabupaten Trenggalek sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Berdasarkan kurikulum tersebut, materi Pelajaran PAI untuk kelas VI SD semester 2 terdiri dari 5 bab sebagai berikut.

- 1) Mari Mengaji dan Mengkaji Q.S at-Tin dan Hadist Tentang Silaturahmi
- 2) Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah
- 3) Aku Anak Sholeh (Ikhtiar, Tawakal, Syukur)
- 4) Mengenal Sholat Jum'at, Dhuha, dan tahajud
- 5) Kisah Dakwah Nabi Muhammad Periode Makkah

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan capaian pembelajaran. Materi mengenal sholat jum'at, dhuha, dan tahajud dipilih karena relevan dengan capaian pembelajaran dan mudah diintegrasikan ke dalam bentuk permainan edukatif. Peningkatan keterampilan sosial siswa tidak hanya dipengaruhi oleh pemahaman materi, tetapi juga dari proses pembelajaran melalui media game bingo dengan pendekatan VAK.

2. Perencanaan (*Design*)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran game bingo berbasis pendekatan VAK dengan menggunakan media konvensional berupa papan bingo. Media ini diterapkan pada mata pelajaran PAI materi mengenal sholat

jum'at, dhuha dan tahajud tentang tata cara, sunah-sunah, hukum, jumlah roka'at dan dikmahnya.

Desain game bingo ini dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan VAK agar setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap anggota memiliki peran yang disesuaikan dengan karakteristik belajarnya. Meskipun demikian, proses pembelajaran tetap menekankan kerja sama, sehingga siswa saling membantu dan berdiskusi ketika mengalami kesulitan. Melalui aktivitas tersebut, keterampilan sosial siswa dapat berkembang secara alami. Berikut langkah-langkah dalam proses perancangan media pembelajaran game bingo:

a. Pemilihan Materi

Dalam menentukan materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran game bingo, peneliti mengacu pada dokumen Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlandaskan Kurikulum Merdeka. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai cakupan materi yang sesuai untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti menetapkan materi mengenal shalat jum'at, shalat dhuha, dan shalat tahajud sebagai pokok bahasan yang menjadi fokus dalam pengembangan media ini. Guna menjadikan konten yang disajikan lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa, peneliti merancang game bingo dengan menyajikan pertanyaan serta informasi yang

berkaitan langsung dengan praktik ibadah yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

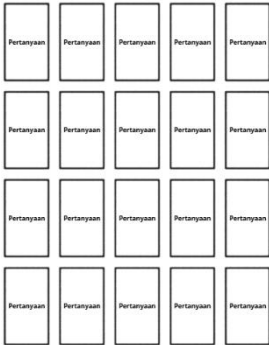
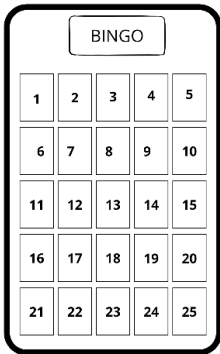
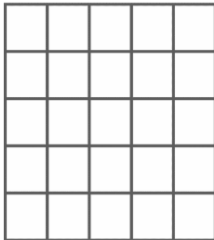
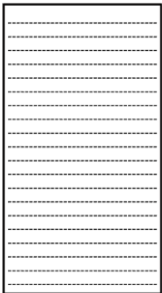
b. Penyusunan Isi Media

Tahap ini mencakup perancangan komponen media game bingo, meliputi materi, konsep dan elemen pendukung lainnya. Materi yang dikembangkan mencakup sholat Jum'at, sholat Dhuha dan sholat Tahajud, yang bersumber dari referensi valid sesuai kurikulum yang berlaku. Permainan dirancang dalam format fisik (luring) agar siswa terlibat aktif secara langsung, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Media ini juga mengakomodasi tiga gaya belajar secara terpadu: visual melalui desain papan bingo bergambar dan berwarna, auditori melalui kegiatan membacakan soal dan menyimak jawaban antarsiswa, serta kinestetik melalui aktivitas mengambil kartu dari kantong, menandai kertas bingo, dan menulis jawaban saat berhasil, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas IV SD/MI.

c. Merancang Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun storyboard sebagai kerangka awal perancangan media game bingo. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang menggambarkan rancangan tampilan dan konten media sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Adapun storyboard media game bingo tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Storyboard Media Game Bingo

No	Storyboard	Keterangan
1.		Merancang 25 butir soal berdasarkan Taksonomi Bloom pada ranah mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3) yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD, sehingga mampu mengukur pemahaman serta penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.
2.		Papan bingo terdiri atas 25 kantong bernomor yang dirancang dengan tampilan menarik menggunakan warna, di dalam papan bingo ditambahkan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setiap nomer digunakan sebagai penanda jawaban pada permainan bingo.
3.		Kertas bingo yang berisi 25 kotak kosong yang digunakan untuk media lembar kerja siswa dalam game bingo
4.		Panduan game bingo ada 2 yaitu tata cara permainan untuk siswa dan cara penerapan untuk guru. Desain panduan dibuat menarik dengan penambahan beberapa elemen visual agar lebih menarik dan tidak terlihat monoton

d. Penyusunan Instrumen

Pada tahap perancangan instrumen, peneliti menyusun beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengembangan media. Instrumen tersebut meliputi instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli pembelajaran, serta instrumen pre-test dan post-test. Penyusunan instrumen dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media dan peningkatan keterampilan sosial siswa.

Tabel 4. 2 Instrument Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Kelayakan Isi						
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI						
2	Ketepatan materi dengan nilai-nilai ajaran islam						
3	Isi materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.						
4	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa						
	Kelayakan Bahasa						
5	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa						
6	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar						
7	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda						
	Aspek Penyajian						
8	Informasi pada petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami						

10	Kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media						
11	Kejelasan petunjuk dan aturan permainan						
12	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran PAI						
13	Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)						
14	Daya tarik media dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa						

Tabel 4. 4 Instrument Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Kesesuain Materi						
1	Isi permainan disesuaikan dengan materi PAI yang dipelajari oleh siswa di kelas.						
2	Permainan membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa						
3	Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik.						
4	Penyajian materi yang runtut dan mudah dipahami						
	Daya Tarik Visual						
5	Warna, gambar, dan tampilan permainan menarik perhatian siswa						
6	Desain kartu Bingo terlihat jelas dan tidak membingungkan						
7	Tampilan media sesuai dengan usia dan minat siswa sekolah dasar						
	Keterbacaan Teks						
8	Ukuran teks mudah dibaca oleh siswa						

	Latihan Soal/ Aktivitas Permainan						
9	Bentuk soal disesuaikan dengan kemampuan siswa						
10	Aktivitas permainan membantu kerja sama dan komunikasi antar siswa						
11	Bentuk permainan mendorong siswa untuk aktif berinteraksi						

Tabel 4. 5 Instrumen Pernyataan Pre-Test

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mau bekerja sama dengan teman saat belajar kelompok.				
2.	Saya ikut berperan aktif ketika kegiatan kerja kelompok.				
3.	Saya mendengarkan teman saat mereka menyampaikan pendapat.				
4.	Saya tetap menghargai pendapat teman walaupun berbeda dengan pendapat saya.				
5.	Saya mengerjakan tugas dengan baik.				
6.	Saya tetap mengikuti kegiatan belajar dikelas sampai selesai				
7.	Saya mematuhi aturan yang diberikan saat kegiatan belajar				
8.	Saya menjaga sikap agar tetap tertib dan tidak mengganggu teman.				
9.	Saya menerima hasil kegiatan dengan sikap yang baik, baik menang maupun kalah.				
10.	Saya selalu berusaha bersikap jujur dalam setiap kegiatan.				
11.	Saya berani berbicara atau bertanya saat belajar bersama.				
12.	Saya berusaha menjalin hubungan yang baik dengan teman				
13.	Saya peduli dan ingin membantu teman yang sedang mengalami kesulitan.				
14.	Saya memberi semangat kepada teman agar lebih percaya diri.				
15.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru atau teman.				
16.	Saya senang belajar menggunakan gambar atau media yang menarik.				
17.	Saya merasa nyaman dan percaya diri saat mengikuti kegiatan belajar.				

Tabel 4. 6 Instrument Pernyataan Post-Test

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat memainkan game Bingo.				
2.	Saya terlibat aktif dalam setiap giliran permainan Bingo				
3.	Saya mendengarkan teman saat mereka menyampaikan pendapat.				
4.	Saya menghargai pendapat teman walaupun berbeda dengan pendapat saya.				
5.	Saya menjalankan peran saya dalam permainan Bingo dengan sungguh-sungguh.				
6.	Saya tetap mengikuti permainan sampai selesai tanpa meninggalkan kelompok				
7.	Saya mematuhi aturan dalam permainan Bingo dengan baik.				
8.	Saya tetap tertib dan tidak ribut selama permainan berlangsung.				
9.	Saya menerima hasil permainan Bingo dengan lapang dada.				
10.	Saya bermain dengan jujur dan tidak melakukan kecurangan.				
11.	Saya berani bertanya atau berbicara dengan teman saat bermain Bingo.				
12.	Saya merasa permainan Bingo membuat saya lebih dekat dengan teman-teman.				
13.	Saya membantu teman yang yang kesulitan dalam permainan.				
14.	Saya memberi semangat kepada teman yang kurang percaya diri saat bermain.				
15.	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain bingo				
16.	Saya senang bermain Bingo sambil belajar karena tampilnya menarik				
17.	Saya merasa permainan Bingo membuat saya lebih percaya diri karena sesuai dengan gaya belajar saya.				

3. Pengembangan (Development)

Pembelajaran di SDIT Al-Azhaar Trenggalek masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional berbentuk cetak sebagai media pembelajaran. Meskipun membantu penyampaian materi secara terstruktur, penggunaan LKS cenderung kurang mendorong interaksi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai alternatif, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa game bingo dengan pendekatan Visual, Auditory, dan Kinesthetic (VAK) untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini dirancang dalam bentuk papan bingo konvensional, bukan digital, dengan tujuan mendorong interaksi langsung antar siswa. sehingga aktivitas permainan bersama diharapkan dapat memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Membuat butir soal yang telah disesuaikan berdasarkan materi

Gambar 4. 1 Desain Butir Soal

APA YANG DIMAKSUD DENGAN SHOLAT JUMAT?	SHOLAT JUMAT DILAKUKAN PADA WAKTU SALAT APA?	SIAPA YANG MENTAMPILKAN KHUTBAH JUMAT?	APA HUKUM SHOLAT BUKHA ?	BERAPA ROKAT MINIMAL SHOLAT TANHAJUD?
SIAPA SAJA YANG WAJIB MELAKUKAKAN SHOLAT JUMAT?	BERAPA JUMLAH ROKAT SHOLAT JUMAT?	APA YANG DIMAKSUD DENGAN SUNNAH NIKAHAB?	KAPAN WAKTU PELAKUKAN SALAT DUMAT?	BACAKAN WAJIB SHOLAT TANHAJUD?
PADA WAKTU JUMAT DIANJURKAN MEMBACA SURAT APA?	APA HUKUM SHOLAT JUMAT ?	BERAPA ROKAT MINIMAL SALAT BUKHA?	WAKTU BUKHA ADALAH	BERIKAN CONTOH PERILAKU TAKAT BERIBADAH DALAM KECENDERUNGAN SEPAKAT-HAK?
BERAPA SAKIT KHUTBAH PADA SALAT JUMAT?	SEBANYAK SIAPA SAJA YANG TERAKUTU HAJIRAN SHOLAT JUMAT?	URUTAN TATA CARA SHOLAT JUMAT YANG BENAR ADALAH?	APA HUKUM SHOLAT TANHAJUD ?	KAPAN WAKTU TERAKUT MELAKUKAKAN SHOLAT TANHAJUD ?
APA SAJA ANJURAN DARI RASULULLAH SAW SEBELUM MELAKUKAKAN SHOLAT JUMAT?	SETELAN MASUK MASJID DIANJURKAN MELAKUKAKAN SHOLAT SUNNAH APA?	KACAKANDU & SEUDAH SHOLAT BUKHA SEKARA BERSAMAAN	SHOLAT TANHAJUD DIKIRI DENGAN SHOLAT ?	BERIKAN RUKI KEMBAR ALLAH MUHROT JIKA MENYAK ?

Dalam pembuatan butir soal ini peneliti menyusunnya dengan menyesuaikan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan kognitif siswa berdasarkan Taksonomi Bloom. Soal dirancang tidak hanya

berfokus pada aspek mengingat, tetapi juga mencakup memahami dan menerapkan materi. Dalam materi sholat jum'at, dhuha dan tahajud, soal disusun mulai dari pertanyaan sederhana seperti pengertian, hukum hingga pada pemahaman tata cara dan hikmahnya. Sehingga game ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga tetap mendukung proses belajar siswa.

- b. Membuat papan bingo yang berisi kotak-kotak berukuran sama 5x5 kotak didepan setiap kotak terdapat nomer 1-25 yang didalamnya diisi pertanyaan.

Gambar 4. 2 Desain Papan Bingo



Papan bingo dirancang dengan menambahkan elemen visual yang menarik serta ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Penyesuaian ini bertujuan agar media yang digunakan selaras dengan konteks pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, pemilihan warna yang bervariasi dan cerah dimaksudkan untuk meningkatkan

daya tarik visual, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- c. Membuat kartu bingo dan lembar kerja kelompok peserta didik

Gambar 4. 3 Kartu Bingo Dan Lembar Kerja Kelompok

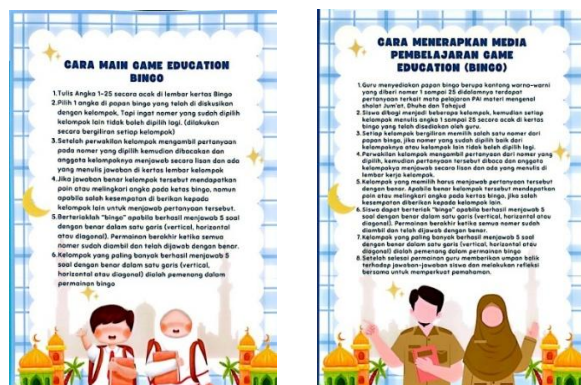


Kartu bingo dirancang dalam bentuk 25 kotak yang digunakan sebagai tempat peserta didik menuliskan angka 1–25 secara acak. Kartu ini berfungsi sebagai media utama dalam permainan, di mana siswa melingkari nomor yang dipilih setelah menjawab soal hingga membentuk pola garis horizontal, vertikal, atau diagonal. Sedangkan lembar kerja kelompok disediakan sebagai sarana bagi peserta didik untuk mencatat hasil jawaban dari setiap soal yang diperoleh berdasarkan nomor yang dipilih pada papan bingo. Setiap nomor pada papan bingo berperan sebagai kode pilihan yang membantu siswa menandai nomor yang sesuai pada kartu bingo.

- d. Menyusun tatacara dan mekanisme pemenang dalam game bingo:
- 1) Permainan ini dilakukan secara berkelompok
 - 2) Pengisian kertas bingo: Setiap kelompok menulis angka 1-5 secara acak pada kertas bingo yang telah disediakan

- 3) Pemilihan nomer di papan bingo: Setiap kelompok bergiliran memilih nomor yang didalamnya berisi pertanyaan, nomer yang sudah diambil tidak boleh dipilih lagi kecuali semua nomer sudah dipilih dan ada putaran game kedua.
- 4) Menjawab pertanyaan: salah satu perwakilan kelompok maju ambil soal dan membacakan pertanyaan sesuai nomer yang dipilih. Kemudian siswa menjawab secara lisan dan ada yang menulis jawaban di lembar kerja kelompok. Jika jawab benar, mendapatkan poin dan menandai angka di kertas bingo, namun jika salah dilempar ke kekelompok lain.
- 5) Kelompok yang menjawab benar lima pertanyaan dalam satu garis (vertical, horizontal, atau diagonal) di kertas bingo maka bertetiak “BINGO!”
- 6) Ketentuan Pemenang: Kelompok yang memiliki jumlah garis bingo atau poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang

Gambar 4. 4 Lembar Panduan Penggunaan Game Untuk Siswa dan Guru



Pembuatan lembar panduan penggunaan game bingo ini untuk membantu siswa dan guru memahami cara penggunaan game bingo

dalam pembelajaran, sehingga pelaksanaannya lebih mudah dan tidak menimbulkan kebingungan. Lembar panduan ini dirancang menggunakan Canva agar tampilan lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh pengguna.

- e. Mengembangkan unsur VAK dengan menginternalisasikan elemen visual yang menarik, kegiatan auditori melalui aktivitas mendengar dan berbicara saat permainan, dan partisipasi kinestetik siswa ketika keterlibatan fisik dalam memilih dan menandai kartu bingo.
- f. Menyusun angket pre-test dan post-test untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah permainan. Penyusunan instrument ini mengacu pada beberapa aspek keterampilan sosial yaitu: Kerja sama, Komunikasi, Tanggung Jawab, Toleransi, Disiplin, Sportivitas, Interaksi Sosial, Kepedulian Sosial, Percaya Diri (Pendekatan VAK)

Pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan produk melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Data hasil validasi diperoleh dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif melalui penilaian angket yang diisi oleh para ahli, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan berupa kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Berikut merupakan hasil penilaian serta kritik dan saran dari para validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen prodi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu ibu Ainatul Mardiyah, M.Cs sebagai ahli media yang menilai kualitas tampilan dan

kelayakan teknis media pembelajaran. Hasil validasi dari validator ahli media sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi ahli media oleh ibu Ainatul Mardiyah M.Cs. sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Validator	Skor Maksimal	Nilai	Tingkat Kevalidan
	Visual/Desain Grafis				
1	Kualitas desain media sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100	Sangat Valid
2	Kemenarikan tampilan media Bingo (warna, gambar, dan tata letak)	5	5	100	Sangat Valid
3	Kerapian desain dan konsistensi antar elemen visual	5	5	100	Sangat Valid
4	Penggunaan font (jenis dan ukuran) mudah dibaca dan dipahami.	5	5	100	Sangat Valid
5	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
	Kesesuaian Bahan				
6	Kesesuaian bahan yang digunakan terhadap fungsi media pembelajaran	4	5	80	Valid
7	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media	4	5	80	Valid
8	Standar kualitas dan keamanan bahan yang digunakan terpenuhi.	5	5	100	Sangat Valid
9	Kekuatan dan ketahanan bahan bertahan lama	5	5	100	Sangat Valid
	Efektivitas Penggunaan				

10	Kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media	5	5	100	Sangat Valid
11	Kejelasan petunjuk dan aturan permainan	5	5	100	Sangat Valid
12	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran PAI	5	5	100	Sangat Valid
13	Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)	5	5	100	Sangat Valid
14	Daya tarik media dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		68	70	97	Sangat Valid

$$\text{Perhitungan: } P = \frac{68}{70} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, diperoleh nilai akhir validasi sebesar 97%. Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, sehingga tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Meskipun demikian, kritik dan saran dari validator tetap perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebagai upaya penyempurnaan, agar kualitas tampilan dan kelayakan media menjadi lebih optimal.

2) Data kualitatif

Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan saran
Ainatul Mardiyah, M.Cs	Revisi bentuk soal dan arti setiap warna, Bahan lebih tebal agar bisa digunakan kembali.

Saran dari ahli media adalah merevisi soal dengan disesuaikan warna. Jadi setiap warna itu memiliki maknanya contoh kantong warna hijau tentang materi sholat dhuha, warna kuning materi sholat jum'at, warna oren materi sholat tahajud, warna merah tentang evaluasi pemahaman, warna biru tentang psikomotorik yaitu membaca didepan secara bersama. Selain itu juga disarankan untuk menggunakan bahan yang lebih tebal agar bisa digunakan kembali yaitu dengan melaminating kertas panduan game dan kertas bingo.

3) Revisi Produk

Tabel 4. 9 Revisi Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Bagian yang direvisi
1.			Perbaikan dilakukan pada bentuk soal agar lebih mudah digunakan dan lebih menarik bagi siswa. Selain itu, setiap warna memiliki makna tersendiri, yaitu kuning untuk materi sholat Jumat, orange untuk sholat tahajud, hijau untuk sholat duha, biru untuk aspek

			psikomotorik, dan merah untuk evaluasi pemahaman.
2.			Perbaikan dilakukan pada kualitas kertas bingo, panduan penerapan untuk guru, panduan tatacara penggunaan untuk murid yang sebelumnya menggunakan kertas HVS, kemudian diperbaiki dengan laminasi agar lebih awet dan dapat digunakan kembali
3.			Perbaikan pada pengaturan jarak antar nomor agar tampilan lebih rapi dan mudah dibaca
4.			Hasil akhir media papan bingo setelah dilakukan perbaikan pada bentuk soal serta penataan ulang gambar visual pendukung agar tampilan media lebih rapi, menarik, dan memudahkan siswa.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen prodi Pendidikan

Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Prof. Dr. Hj.

Sulalah, M.Ag sebagai ahli materi yang menilai kelayakan isi materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan penyajian, serta keterkaitan materi dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil validasi dari validator ahli materia sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi ahli materi oleh Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Validator	Skor Maksimal	Nilai	Tingkat Kevalitan
	Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI	5	5	100	Sangat Valid
2	Ketepatan materi dengan nilai-nilai ajaran islam	5	5	100	Sangat Valid
3	Isi materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.	4	5	80	Valid
4	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa	5	5	100	Sangat Valid
	Kelayakan Bahasa				
5	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa	4	5	80	Valid
6	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100	Sangat Valid
7	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda	4	5	80	Valid

	Aspek Penyajian				
8	Informasi pada petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid
9	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
10	Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa	5	5	100	Sangat Valid
11	Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		51	55	93	Sangat Valid

$$\begin{aligned}\text{Perhitungan: } P &= \frac{51}{55} \times 100 \% \\ &= 93 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi secara keseluruhan, diperoleh skor akhir sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta ketepatan penyajian materi sehingga tidak memerlukan revisi secara menyeluruh. Meskipun demikian, kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi tetap menjadi bahan pertimbangan dalam penyempurnaan produk agar kualitas materi dan kelayakan media pembelajaran menjadi lebih optimal.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 11 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan saran
Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag	Dalam petunjuk atau cara penerapan perlu ditambahkan penjelasan tentang signifikan makna kantong warna-warni pada papan bingo yang disesuaikan dengan pembuatan materi, penambahan pedoman ruang lingkup materi yang dipelajari pada media pembelajaran

Saran dari ahli materi Adalah memperbaiki bagian panduan penerapan penggunaan game bingo untuk guru. Pada bagian nomer 2 perlu ditambahkan penjelasan yang signifikan mengenai makna dan fungsi warna pada kantong warna-warni di papan bingo. Selain itu, validator menyarankan untuk pembuatan pedoman ruang lingkup materi untuk mengetahui materi apa saja yang akan di pelajari pada game tersebut.

3) Revisi Produk

Tabel 4. 12 Revisi Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Bagian yang direvisi
1.			Perbaikan pada cara penerapan media pada bagian nomor 2 dengan menambahkan keterangan mengenai makna setiap warna kantong. Selain itu, ukuran kertas diperbesar dari A5

			menjadi ukuran A4 agar memudahkan pendidik dalam membacanya.
2.	-		Penambahan ruang lingkup materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran menggunakan game bingo.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam SDIT Al-Azhaar Trenggalek yaitu bapak Sambodo, S.Ag sebagai ahli pembelajaran yang menilai kesesuaian media pembelajaran dengan proses pembelajaran di kelas, kemudahan penggunaan media, kejelasan penyajian, serta keterlaksanaan media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi dari validator ahli materi sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran oleh bapak Sambodo, S.Ag sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Validator	Skor Maksimal	Nilai	Tingkat Kevalidan
	Kesesuaian Materi				
1	Isi permainan disesuaikan dengan materi PAI yang	5	5	100	Sangat Valid

	dipelajari oleh siswa di kelas.				
2	Permainan membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa	5	5	100	Sangat Valid
3	Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik.	5	5	100	Sangat Valid
4	Penyajian materi yang runtut dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid
	Daya Tarik Visual				
5	Warna, gambar, dan tampilan permainan menarik perhatian siswa	5	5	100	Sangat Valid
6	Desain kartu Bingo terlihat jelas dan tidak membingungkan	5	5	100	Sangat Valid
7	Tampilan media sesuai dengan usia dan minat siswa sekolah dasar	5	5	100	Valid
	Keterbacaan Teks				
8	Ukuran teks mudah dibaca oleh siswa	5	5	100	Sangat Valid
	Latihan Soal/ Aktivitas Permainan				
9	Bentuk soal disesuaikan dengan kemampuan siswa	5	5	100	Valid
10	Aktivitas permainan membantu kerja sama dan komunikasi antar siswa	5	5	100	Sangat Valid
11	Bentuk permainan mendorong siswa untuk aktif berinteraksi	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		55	55	100	Sangat Valid

Perhitungan: $P = \frac{55}{55} \times 100 \%$

$= 100\%$

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajar, diperoleh skor akhir sebesar 100 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari aspek kesesuaian dengan karakteristik peserta didik maupun ketepatan penerapannya dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun memperoleh kategori sangat valid, masukan dan saran dari validator tetap dijadikan bahan evaluasi dalam proses penyempurnaan produk. Langkah tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran agar semakin optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 14 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan saran
Sambodo, S.Ag	Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, namun perlu diadakan pelatihan bagi guru agar penggunaannya di kelas dapat diterapkan secara optimal.

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai telah mampu mendukung peningkatan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama antarpeserta didik. Namun, agar penggunaan media dapat berjalan

lebih optimal, diperlukan adanya pelatihan bagi guru mengenai langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran. Pelatihan tersebut bertujuan agar guru lebih memahami cara menerapkan media secara tepat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Penerapan (Implementasi)

Setelah media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya dilakukan implementasi media pembelajaran game bingo menggunakan pendekatan VAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media game bingo berbasis pendekatan VAK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Proses implementasi melibatkan 20 siswa kelas IV dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 3 jam pelajaran.

Pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Rabu, 15 April 2026. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini terdapat empat tahapan, yaitu kegiatan pengenalan, penyampaian materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media game bingo, pelaksanaan pre-test, serta pengenalan dan cara bermain game bingo. Penjelasan kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama sebagai berikut:

a. Kegiatan Perkenalan

Pada tahap awal penelitian, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan di kelas. Selanjutnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk memperkenalkan diri secara bergantian. Kegiatan ini

dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih akrab dan nyaman sehingga interaksi selama proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, kegiatan pengenalan membantu peneliti dalam mengenal karakteristik peserta didik dan mempermudah proses pengamatan selama penelitian. Hasil dari kegiatan tersebut juga digunakan sebagai dasar dalam pembagian kelompok game bingo pada pertemuan berikutnya.

b. Kegiatan Menjelaskan Materi

Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan materi tentang sholat Jum'at, sholat dhuha, dan sholat tahajud kepada siswa sebagai materi dasar sebelum penggunaan media game bingo. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar peserta didik dapat memahami pengertian, waktu pelaksanaan, jumlah rokaat, serta keutamaan dari masing-masing salat. Selain itu, peneliti juga memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membantu peserta didik memahami materi dengan baik sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media game bingo pada pertemuan berikutnya.

c. Kegiatan Pelaksanaan Pre-Test

Pada kegiatan ini, peneliti melaksanakan pre-test menggunakan angket keterampilan sosial yang diberikan kepada siswa sebelum diterapkannya media game bingo dalam pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai

pendapat teman, serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pre-test dilakukan secara tertib dengan memberikan petunjuk pengisian angket terlebih dahulu agar peserta didik dapat memahami cara menjawab setiap pernyataan dengan baik. Data yang diperoleh dari hasil angket kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya media game bingo pada proses pembelajaran.

d. Kegiatan Pengenalan dan Cara Bermain Game Bingo

Pada kegiatan ini, peneliti memperkenalkan media game bingo kepada siswa dan menjelaskan tata cara penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penjelasan dilakukan dengan memberikan petunjuk mengenai aturan permainan, langkah-langkah pelaksanaan, dan cara mengisi kertas bingo selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik memahami cara bermain game bingo sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu, 22 April 2026. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini terdapat tiga tahapan, yaitu Penguatan materi yang telah dijelaskan pertemuan sebelumnya, Pelaksanaan media game bingo dengan pendekatan VAK, Pelaksanaan Post-Test. Penjelasan kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan kedua sebagai berikut:

a. Kegiatan Penguatan Materi

Pada kegiatan ini, peneliti memberikan penguatan materi tentang sholat Jumat, sholat dhuha, dan sholat tahajud melalui beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya sehingga siswa lebih siap mengikuti permainan game bingo.

Penguatan materi juga dilakukan agar peserta didik lebih mudah dan cepat menjawab pertanyaan saat permainan berlangsung, karena setiap kelompok hanya menggunakan satu LKS sebagai sumber untuk membaca dalil maupun bacaan setelah salat. Apabila suatu kelompok terlalu lama menjawab, maka pertanyaan akan dialihkan kepada kelompok lain.

b. Kegiatan Pelaksanaan Game Bingo dengan Pendekatan VAK

Pada kegiatan ini, peserta didik terlebih dahulu berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Jumlah siswa dalam kelas sebanyak 20 orang dibagi menjadi 4 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 5 siswa. Setelah seluruh kelompok siap, peneliti membagikan beberapa media pendukung permainan, yaitu panduan permainan, kertas bingo, dan lembar kerja kelompok. Panduan permainan digunakan sebagai petunjuk pelaksanaan kegiatan, kertas bingo digunakan untuk menandai nomor yang berhasil dijawab, sedangkan lembar kerja kelompok digunakan untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.

Permainan dimulai secara bergiliran dari kelompok pertama hingga kelompok terakhir. Apabila dalam satu putaran belum terdapat kelompok yang memperoleh bingo, maka permainan dilanjutkan pada putaran berikutnya sampai nomor yang tersedia habis dan terdapat kelompok yang memperoleh poin. Pada setiap giliran, peserta didik berdiskusi untuk menentukan nomor yang akan dipilih. Selanjutnya, salah satu anggota kelompok mengambil nomor pada papan bingo dan membacakannya di depan kelas. Setelah itu, anggota kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan sesuai nomor yang dipilih. Jika jawaban benar, siswa menuliskan jawaban pada lembar kerja kelompok dan menandai dengan melingkari nomor tersebut pada kertas bingo.

Selama kegiatan berlangsung, setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing, namun seluruh keputusan tetap dilakukan melalui diskusi bersama. Kelompok yang berhasil membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal pada kertas bingo akan memperoleh satu poin dengan menyebutkan kata “bingo”. Pemenang permainan ditentukan berdasarkan kelompok yang memperoleh poin terbanyak.

c. Kegiatan Pelaksanaan Post-Test.

Pada kegiatan ini, peneliti melaksanakan post-test berupa angket keterampilan sosial yang diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game bingo dengan pendekatan VAK. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi,

berdiskusi, serta partisipasi siswa selama permainan berlangsung. Sebelum pengisian angket dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tata cara pengisian agar peserta didik dapat memahami setiap pernyataan dengan baik. Hasil dari post-test kemudian digunakan sebagai data untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya media game bingo dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap terakhir dari model ADDIE, peneliti melaksanakan evaluasi berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi para ahli:

Tabel 4. 15 Penilaian Validator

No.	Validator	Hasil Validasi	Kriteria Validasi
1.	Ahli Media	97%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	93%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	100%	Sangat Valid

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta keefektifan media yang telah dikembangkan. Proses evaluasi ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang memberikan penilaian serta masukan terkait kualitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memperoleh persentase sebesar 97%, ahli materi 93%, dan ahli pembelajaran 100% dengan kategori “sangat valid”.

Selain melalui validasi para ahli, tahap evaluasi juga dilakukan sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran. Evaluasi sebelum implementasi dilakukan melalui pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait keterampilan sosial. Setelah media game

bingo dengan pendekatan VAK diterapkan dalam proses pembelajaran, peneliti melaksanakan post-test untuk mengetahui perubahan dan peningkatan keterampilan sosial siswa setelah penggunaan media.

Adapun data dari hasil pre-test dan post-test disajikan dalam lampiran skripsi pada halaman 167-168

Analisis peningkatan keterampilan sosial siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test pada setiap indikator keterampilan sosial. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah implementasi media game bingo menggunakan pendekatan VAK dalam pembelajaran PAI. Besarnya peningkatan diperoleh dari selisih skor post-test dengan skor pre-test pada masing-masing indikator. Adapun hasil peningkatan keterampilan sosial siswa, sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Tabel Peningkatan Indikator Keterampilan Sosial

No	Indikator	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	Peningkatan
1	Kerja Sama	127	148	21
2	Komunikasi	140	146	6
3	Tanggung Jawab	137	146	9
4	Disiplin	128	141	13
5	Sportivitas	125	145	20
6	Interaksi Sosial	123	146	23
7	Kepedulian Sosial	129	140	11
8	Percaya Diri	183	217	34

Indikator percaya diri mencatat peningkatan tertinggi dalam penelitian ini, yakni sebesar 34 poin dari 183 pada pre-test menjadi 217 pada post-test. Peningkatan ini tidak terlepas dari mekanisme permainan bingo, dalam penerapannya siswa dituntut aktif membacakan soal dan

menyampaikan jawaban langsung di depan kelas, sehingga secara berulang melatih keberanian siswa untuk tampil. Sedangkan, indikator komunikasi hanya naik 6 poin, dari 140 menjadi 146, yang merupakan indikator dengan peningkatan paling kecil. Namun, seluruh indikator keterampilan sosial yang diukur dalam penelitian ini tetap mengalami kenaikan, yang menunjukkan bahwa media game bingo memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan sosial siswa secara keseluruhan.

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis menggunakan perhitungan nilai N-gain. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁷⁴

$$(g) = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{maks} - X_{pre}}$$

Hasil perhitungan tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kategori
1	Maulana	56	61	0,42	Sedang
2	Adzkia	58	60	0,20	Rendah
3	Aga	53	62	0,60	sedang
4	Aysha	61	66	0,71	Tinggi
5	Abid	52	66	0,88	Tinggi
6	Fina	60	63	0,38	Sedang
7	Darla	57	68	1,00	Tinggi
8	Habib	52	61	0,56	Sedang
9	Haedar	54	61	0,50	Sedang
10	Hisyam	53	56	0,20	Rendah
11	Jaras	46	60	0,64	Sedang
12	Kevin	59	61	0,22	Rendah

⁷⁴ Hastuti et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Kontekstual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips."

13	Ahya	48	53	0,25	Rendah
14	Dzaka	54	65	0,79	Tinggi
15	Naila	50	56	0,33	Sedang
16	Nawang	62	62	0,00	Rendah
17	Mada	59	67	0,89	Tinggi
18	Silvia	51	67	0,94	Tinggi
19	Zavira	50	51	0,06	Rendah
20	Zubair	57	63	0,55	Sedang
Mean		54,6	61,45	0,51	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, peneliti menggunakan skor rata-rata untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$(g) = \frac{(X_{post} - X_{pre})}{(X_{maks} - X_{pre})}$$

$$(g) = \frac{(61,45 - 54,6)}{(68 - 54,6)}$$

$$(g) = \frac{(6,85)}{(13,4)}$$

$$(g) = 0,51$$

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata skor pretest siswa sebesar 54,6 meningkat menjadi 61,45 pada posttest. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus *N-gain*, diperoleh nilai sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media game bingo dengan pendekatan VAK cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, seluruh tahapan evaluasi, baik melalui validasi para ahli maupun hasil pre-test dan post-test, menjadi dasar dalam menentukan kelayakan serta keefektifan media untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan game bingo, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan evaluasi sebagai berikut:

- a. Antusiasme siswa yang tinggi terkadang membuat siswa sulit dikondisikan ketika berdiskusi atau menunggu giliran bermain
- b. Guru memberikan pengawasan yang lebih intensif selama permainan berlangsung agar kondisi kelas tetap kondusif dan tidak terlalu ramai sehingga tidak mengganggu kelas lain.
- c. Pelaksanaan game bingo membutuhkan waktu yang cukup lama pada saat penjelasan aturan permainan, dan proses permainan berlangsung.
- d. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang menerima kekalahan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman bahwa game bingo digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar, bukan semata-mata untuk menentukan kemenangan.
- e. Guru perlu mengatur waktu pembelajaran dengan baik agar seluruh tahapan permainan dan penyampaian materi dapat terlaksana secara maksimal.

Berdasarkan analisis hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan media game bingo secara umum telah terealisasi secara efektif dan efisien, yang ditandai oleh kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan lebih mendalam, sehingga diperlukan perbaikan dan

penyesuaian agar pelaksanaan media game bingo pada penerapan berikutnya dapat berjalan lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.

Perencanaan media game bingo berbasis pendekatan Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) diawali dengan tahap analisis yang dilakukan secara komprehensif. Analisis ini mencakup tiga kegiatan utama, yaitu observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), serta telaah dokumen kurikulum yang berlaku. Ketiga sumber data tersebut digunakan secara bersamaan agar gambaran kondisi lapangan yang diperoleh benar-benar akurat dan tidak bersifat asumptif. Pernyataan tersebut sejalan dengan teori Dick dan Carey yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan yang dilakukan secara sistematis berdasarkan data merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pengembangan media, karena menjadi dasar dalam menentukan seluruh keputusan desain yang akan dibuat.⁷⁵

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI di kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Kondisi tersebut berdampak langsung pada partisipasi siswa sebagian besar terlihat pasif, kurang percaya diri, dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelas. Padahal, pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk

⁷⁵ Neliwati Irfan Fauzi, Faisal, Muhammad Zulham Munthe, "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI," *Qalam Lil Athfal* 1 (2023).

sikap dan keterampilan sosial yang menuntut keterlibatan aktif dan interaksi antarpeserta didik. Dengan demikian, dominasi metode ceramah yang bersifat satu arah dinilai belum mampu mewujudkan ketiga dimensi tujuan pembelajaran PAI tersebut secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendorong interaksi antarsiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi menumbuhkan perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa sehingga mereka terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar.⁷⁶

Selain mengamati proses pembelajaran, peneliti juga mempertimbangkan karakteristik perkembangan siswa yang menjadi sasaran penggunaan media. Siswa kelas IV berada pada rentang usia 9 hingga 10 tahun, yang menurut Jean Piaget termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret dan manipulatif daripada melalui penjelasan verbal.⁷⁷ Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penyediaan media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi, bukan sekadar menjadi penerima informasi pasif. Selain itu, usia ini merupakan periode kritis dalam pembentukan keterampilan sosial, pada fase ini anak mulai menyadari arti penting kerja sama, cara berkomunikasi yang baik, dan bagaimana menyesuaikan diri dengan orang-orang di sekitarnya.

⁷⁶ Melani Safitri dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*.

⁷⁷ Ridho Agung Juwantara et al., "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam" 9, no. 1 (2019): 27–34.

Namun, temuan observasi di lapangan menunjukkan kondisi yang belum sejalan dengan karakteristik perkembangan tersebut. Dalam kegiatan kelompok, siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi cenderung mendominasi jalannya diskusi, sementara siswa lainnya memilih diam dan tidak berani menyampaikan pendapat. Kondisi ini dibuktikan oleh data pre-test keterampilan sosial yang dikumpulkan sebelum penerapan media, di mana hampir seluruh indikator menunjukkan capaian yang belum optimal, terutama pada aspek kerja sama (skor total 127), interaksi sosial (123), dan sportivitas (125). Rendahnya ketiga aspek tersebut tidak lepas dari minimnya pengalaman belajar kolaboratif yang selama ini diterima siswa dalam pembelajaran. Selain itu, tingginya intensitas penggunaan gadget kalangan siswa yang secara bertahap menggeser kebiasaan bermain dan berinteraksi secara langsung menuju aktivitas yang cenderung bersifat individual. Hal ini sejalan dengan temuan Muliawati dkk yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif membuka ruang partisipasi aktif bagi siswa dan terbukti meningkatkan keterampilan sosial mereka secara signifikan.⁷⁸

Berdasarkan keseluruhan temuan analisis, peneliti merancang media game bingo berbasis VAK sebagai solusi yang kontekstual dan relevan. Tahap desain dimulai dengan menentukan materi yang akan digunakan, yaitu materi mengenal sholat Jum'at, sholat Dhuha, dan sholat Tahajud. Materi ini dipilih karena sesuai dengan materi yang sedang dipelajari siswa di kelas. Dari materi tersebut, peneliti kemudian menyusun 25 butir pertanyaan yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan Taksonomi Bloom, mulai dari level

⁷⁸ Siti Rokmanah Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachrurroji, "Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2023.

mengingat (C1), memahami (C2), hingga mengaplikasikan (C3). Agar siswa dapat mengenali jenis pertanyaan, maka setiap kategori pertanyaan diberi kode warna yang berbeda pada kantong pada papan bingo: kuning untuk sholat Jum'at, orange untuk sholat Tahajud, hijau untuk sholat Dhuha, biru untuk aspek psikomotorik, dan merah untuk evaluasi pemahaman.

Keunggulan utama media ini terletak pada integrasi pendekatan VAK yang diterapkan secara menyeluruh dalam setiap mekanisme permainan. DePorter dan Hernacki menjelaskan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda-beda, dan pengalaman belajar akan jauh lebih optimal ketika ketiga modalitas belajar visual, auditori, dan kinestetik diakomodasi secara bersamaan.⁷⁹ Aspek visual hadir melalui tampilan papan bingo yang kaya warna disertai gambar ilustrasi yang relevan dengan materi ibadah. Aspek auditori terintegrasi melalui mekanisme permainan yang mengharuskan siswa mendengarkan pembacaan pertanyaan, mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok, dan menyampaikan jawaban secara lisan dapat melatih komunikasi verbal sebagai dasar keterampilan sosial. Adapun aspek kinestetik terwujud melalui aktivitas fisik, mulai dari mengambil pertanyaan dari kantong di papan bingo, melingkari nomor pada kartu bingo, hingga menuliskan jawaban pada lembar kerja kelompok.

Pada tahap pengembangan, seluruh rancangan diwujudkan menjadi produk fisik menggunakan styrofoam, kertas manila, dan kertas lipat berwarna.

⁷⁹ Bobbi DePorter, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*.

Format fisik dipilih sebagai keputusan pedagogis yang disengaja, karena dengan memegang, mengambil, dan menandai komponen media secara langsung, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat secara motorik. Sebelum diterapkan di kelas, produk terlebih dahulu melalui proses validasi oleh para ahli yang digunakan untuk memastikan bahwa setiap komponen yang dikembangkan benar-benar layak dari sisi materi, tampilan, maupun kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Validasi ini menjadi langkah penting agar media yang disampaikan kepada siswa sudah teruji kualitasnya, bukan hanya menarik secara visual tetapi juga tepat secara pedagogis.

Seluruh kegiatan yang dirancang dalam permainan ini diarahkan untuk melatih kemampuan keterampilan sosial siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Hamalik yang menyatakan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui proses interaksi sosial dan pengalaman belajar yang dialami secara langsung.⁸⁰ Dengan demikian, media game bingo berbasis VAK ini tidak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi ruang latihan sosial yang terstruktur bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya secara alami.

B. Pelaksanaan Penerapan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Penerapan media game bingo berbasis pendekatan VAK dilakukan dengan mengintegrasikan tiga gaya belajar, yaitu visual, auditori, dan

⁸⁰ Anggi Noviar et al., "Model Pembelajaran Interaksi Sosial : Efektivitas Dan Implementasi," *Jurnal Pendidikan X* (2024): 1–9.

kinestetik ke dalam kegiatan pembelajaran PAI. Pendekatan tersebut diterapkan agar siswa dapat memahami materi secara lebih optimal melalui aktivitas belajar yang bervariasi dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Pada aspek visual, guru merancang papan game bingo dengan tampilan yang menarik dan berwarna untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Setiap kelompok memperoleh kertas bingo yang terdiri atas 25 kotak kosong untuk diisi oleh siswa dengan angka 1–25 secara acak. Angka tersebut digunakan sebagai penanda permainan, kemudian siswa memilih nomor pada kantong soal dan akan melingkari angka pada kertas bingo apabila jawaban benar. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya dituntut menjawab soal dengan tepat, tetapi juga perlu memperhatikan posisi angka pada kertas bingo agar dapat membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal. Jika nomor yang diinginkan sudah dipilih kelompok lain, siswa harus menentukan nomor alternatif yang paling memungkinkan untuk melengkapi pola garis lurus pada kertas bingo.

Kegiatan tersebut melatih siswa untuk lebih fokus, teliti, serta mampu berpikir cepat dalam mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori pendekatan visual dalam model VAK yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter dan Mike Hernack menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi melalui tampilan visual seperti warna, gambar, simbol, dan pola tertentu.⁸¹ Penggunaan papan game bingo yang menarik serta aktivitas mengamati pola angka membantu siswa lebih berkonsentrasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran

⁸¹ Muhammad Rizaldi Fahlifi, Hamsi Mansur, “Pengembangan Web Pembelajaran Model Vak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA.”

Pada aspek auditori, siswa terlibat dalam kegiatan mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan dan materi pembelajaran sebelum permainan dimulai. Selama kegiatan berlangsung, siswa berdiskusi dengan kelompok, menyampaikan jawaban, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban teman selama permainan berlangsung. Siswa juga perlu memperhatikan jawaban dari kelompok lain karena apabila terdapat kelompok yang menjawab salah, maka kesempatan menjawab akan diberikan kepada kelompok lain. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar berhak melingkari nomor yang dipilih oleh kelompok sebelumnya.

Aktivitas tersebut menstimulus siswa untuk aktif berkomunikasi, mendengarkan, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan teori gaya belajar auditori dalam model VAK yang dikembangkan oleh Bobbi DePorter dan Mike Hernacki bahwa siswa dengan gaya belajar auditori lebih mudah memahami materi melalui kegiatan mendengarkan, berbicara, dan berdiskusi.⁸² Melalui permainan bingo, siswa dilatih untuk aktif menyampaikan jawaban, menyimak respons teman, serta saling memberikan umpan balik selama proses pembelajaran. Aktivitas ini secara tidak langsung membentuk kebiasaan mendengarkan secara aktif (*active listening*), yang merupakan salah satu keterampilan dasar dalam komunikasi efektif di dalam kelas.⁸³

Pada aspek kinestetik, siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Selama permainan berlangsung, siswa perlu

⁸² Muhammad Rizaldi Fahlifi, Hamsi Mansur.

⁸³ Azahra Nasya Atin and Ahmad Azka Pramono, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2022): Hal 23.

maju ke depan kelas untuk mengambil nomor pada kantong soal. Selain itu, apabila siswa memilih kantong berwarna biru, maka seluruh anggota kelompok harus maju ke depan untuk membaca bersama berdasarkan instruksi yang terdapat pada lembar soal. Setelah kelompok berhasil menjawab pertanyaan, siswa juga mencatat jawaban tersebut pada lembar kerja kelompok yang telah disediakan sebagai bentuk keterlibatan tangan dan aktivitas fisik dalam proses belajar. Kegiatan-kegiatan tersebut membuat siswa lebih aktif bergerak, terlibat langsung dalam pembelajaran, serta belajar melalui praktik dan pengalaman secara nyata. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik gaya belajar kinestetik yang menekankan proses belajar melalui gerakan, praktik langsung, dan penggunaan benda nyata.⁸⁴

Siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran ketika dilibatkan secara aktif dalam suatu kegiatan nyata, dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif melalui penjelasan lisan. Hal ini disebabkan karena modalitas kinestetik mengandalkan sensasi tubuh, gerakan, dan pengalaman langsung sebagai jalur utama dalam memproses informasi.⁸⁵

Melalui ketiga aspek tersebut siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan berani menjawab dan mengajukan pertanyaan selama permainan berlangsung.

⁸⁴ Dinata, Wedi, and Fajarianto, "Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif Dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK."

⁸⁵ Dewi Yulianawati Surahman, Dianasari, "Implementasi Model Pembelajaran Visual Auditory Dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD" 3, no. 8 (2024): hal 598.

Kondisi tersebut sesuai dengan teori keterampilan sosial yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara baik.⁸⁶

C. Tingkat Keberhasilan Media Game Bingo Dengan Pendekatan VAK Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Tingkat keberhasilan media game bingo dengan pendekatan VAK dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu hasil validasi oleh para ahli dan peningkatan keterampilan sosial siswa berdasarkan hasil angket sebelum dan sesudah penerapan media. Keduanya tidak bisa dipisahkan, karena sebuah media pembelajaran yang baik harus memenuhi standar kelayakan secara akademis sekaligus memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil validasi, media game bingo memperoleh persentase sebesar 97% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 100% dari ahli pembelajaran. Ketiga hasil tersebut seluruhnya masuk dalam kriteria sangat valid. Capaian ini menunjukkan bahwa media game bingo dengan pendekatan VAK telah memenuhi standar kelayakan dari aspek tampilan, kesesuaian isi materi, dan pelaksanaan pembelajaran, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah media diterapkan dalam pembelajaran, hasil angket post-test keterampilan sosial menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur. Dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,6 pada pre-test menjadi 61,45 pada post-test. Berdasarkan perhitungan N-

⁸⁶ Marsofiyati Labibah, Khansa, "Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka," *Journal of Student Research* 3, no. 4 (2025): hal 75.

Gain, diperoleh nilai sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil dalam kategori sedang bukan berarti media pembelajaran kurang efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial membutuhkan waktu untuk berkembang karena terbentuk melalui pembiasaan dan pengalaman yang berulang. Dengan demikian, penerapan media dalam beberapa kali pembelajaran telah memberikan peningkatan, meskipun belum mencapai kategori tinggi.

Peningkatan yang paling terlihat terjadi pada indikator percaya diri dan interaksi sosial. Kedua indikator ini sebelumnya tercatat memiliki skor awal yang paling rendah di antara seluruh indikator yang diukur, sehingga ruang peningkatannya lebih banyak. Hal ini dapat dijelaskan dari mekanisme permainan yang mengharuskan setiap kelompok menyampaikan jawaban secara lisan di hadapan kelompok lain. Situasi ini secara tidak langsung memaksa siswa untuk berani berbicara, mempertahankan pendapat, dan berhadapan langsung dengan teman yang lain.

Indikator kerja sama dan sportivitas juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini tidak terlepas dari desain permainan bingo yang seluruh mekanismenya dirancang berbasis kelompok. Siswa tidak bisa menyelesaikan permainan secara individual setiap pertanyaan harus didiskusikan, setiap keputusan harus disepakati bersama. Dalam situasi seperti ini, kerja sama bukan lagi sekadar nilai yang diajarkan, melainkan kebutuhan nyata yang harus dipraktikkan langsung. Kompetisi antarkelompok yang terjadi selama permainan juga secara alami mendorong siswa untuk belajar menerima hasil dengan lapang dada, yang menjadi inti dari sportivitas.

Sedangkan indikator disiplin, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan komunikasi juga menunjukkan peningkatan, meskipun dengan selisih yang lebih kecil. Peningkatan yang lebih kecil pada indikator komunikasi dan tanggung jawab dapat dipahami karena kedua indikator tersebut sudah memiliki skor awal yang relatif lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya. Artinya, siswa sebenarnya sudah memiliki modal yang cukup baik pada kedua aspek ini sejak sebelum penerapan media, sehingga ruang peningkatannya memang lebih terbatas. Meski demikian, tetap adanya peningkatan pada seluruh indikator sekecil apapun menunjukkan bahwa media ini memberikan pengaruh positif secara menyeluruh terhadap keterampilan sosial siswa.

Hasil penelitian ini relevan dengan fungsi media pembelajaran yang menyatakan bahwa media dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif juga mampu meningkatkan interaksi sosial siswa melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok. Peningkatan keterampilan sosial tersebut terlihat dari kemampuan komunikasi, kerja sama, serta rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil validasi media dan peningkatan hasil angket keterampilan sosial siswa, media game bingo dengan pendekatan VAK dinyatakan layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV.

Hal tersebut diperkuat oleh temuan penelitian Derfi yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan bingo secara signifikan

meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.⁸⁷

Permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode konvensional karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selvi dkk. juga menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif terbukti meningkatkan keterampilan sosial siswa secara nyata karena membuka ruang partisipasi yang lebih luas bagi setiap individu.⁸⁸

Dengan demikian, media game bingo berbasis VAK ini tidak sekadar berhasil sebagai media pembelajaran yang layak secara akademis, tetapi juga terbukti efektif sebagai sarana pembentukan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek secara nyata dan terukur.

⁸⁷ Derfi, Rahman, and Andhika, "Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa."

⁸⁸ Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruraji, "Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar."

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media game bingo dengan pendekatan VAK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV di SDIT Al-Azhaar Trenggalek, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan media game bingo berbasis pendekatan VAK diawali dengan analisis kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa masih perlu dikembangkan, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dan siswa kurang terlibat aktif. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media game bingo yang mengintegrasikan tiga modalitas belajar visual, auditori, dan kinestetik dengan materi sholat Jum'at, sholat Dhuha, dan sholat Tahajud. Media yang dikembangkan terdiri dari papan bingo, kartu bingo, lembar kerja kelompok, dan panduan penggunaan, yang seluruhnya telah dinyatakan sangat valid oleh ahli media (97%), ahli materi (93%), dan ahli pembelajaran (100%).
2. Pelaksanaan media game bingo berbasis pendekatan VAK diterapkan pada siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek menggunakan model pembelajaran *Collaborative Learning*. Dalam pelaksanaannya, ketiga aspek gaya belajar VAK diintegrasikan dalam pembelajaran PAI. Aspek visual diterapkan melalui papan bingo dan pola angka, aspek auditori melalui kegiatan diskusi dan penyampaian jawaban, sedangkan aspek kinestetik melalui aktivitas mengambil nomor soal dan menulis jawaban pada lembar

kerja kelompok. Penerapan model *Collaborative Learning* dan pendekatan VAK ini mendorong siswa lebih aktif sehingga kemampuan komunikasi, kerja sama, menghargai pendapat teman, serta keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan mengalami perkembangan.

3. Tingkat keberhasilan media game bingo dengan pendekatan VAK ditinjau dari dua aspek. Pertama, dari sisi validasi, media dinyatakan sangat valid oleh seluruh validator sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dari sisi peningkatan keterampilan sosial, hasil angket menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 54,6 pada pre-test menjadi 61,45 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keterampilan sosial, dengan peningkatan tertinggi pada indikator percaya diri dan interaksi sosial. Berdasarkan hasil tersebut, media game bingo dengan pendekatan VAK dinyatakan layak dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media game bingo berbasis pendekatan VAK yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, yaitu:

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media game bingo yang mengadopsi pendekatan VAK sebagai metode pengajaran alternatif. Hal

ini bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik, serta dapat memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penting juga bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi, menghormati sudut pandang orang lain, serta memperkuat kepercayaan diri. Melalui aktivitas pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengoptimalkan peningkatan keterampilan sosial, baik di lingkungan sekolah maupun dalam konteks kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Institusi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap implementasi media pembelajaran yang inovatif. Dukungan ini meliputi penyediaan fasilitas yang mencukupi serta insentif bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan berdampak.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan peneliti dapat memperluas pengembangan media game bingo dengan pendekatan VAK. Fokus pengembangan bisa diarahkan pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel penelitian yang lain, agar menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Fitri Amini, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono. “Penerapan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Dan Kinestetik (VAK) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 1 Karangpandan Pakisaji Malang.” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2022): 1–9.
- “Al-Qur’an Dan Terjemah Kemenag RI 2019,” n.d.
- APRILIA, AL SINTA. “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Dengan Pendekatan Multisensori Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Sukapura.” *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro*, 2016.
- Atin, Azahra Nasya, and Ahmad Azka Pramono. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2022).
- Aulia Rahmah. “Efektivitas Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa.” Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2023.
- Bobbi Deporter, Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007.
- Dannisa Denis Aizura. “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru.” 2025.
- Darmiany. *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global. Correspondencias & Análisis*, 2021.
- Derfi, Mei, Yulia Rahman, and Feri Andhika. “Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 49–56. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.114>.
- Dhini Wirastuti. “SDIT AL AZHAAR SUKOREJO,” 2026. <https://dapo.kemendikdasmen.go.id/sekolah/90925F014A0BBA953BE0#>.
- Dinata, Vania Mitzi, Agus Wedi, and Otto Fajariantono. “Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif Dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK” 13, no. 4 (2024): 177–86.
- Fuadi, Endi Rochaendi Akhsanul, and Dyahsih Alin Sholihah. *Pengembangan Media Pembelajaran. ITERA Press. Vol. 7, 2024.* [https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan Media Pembelajaran.pdf](https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf).
- Hastuti, Sri, Anwa Hartini, Mohamad Na, Ridho Alfansi, and Pendidikan. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Kontekstual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan

- Sosial Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPS” 10, no. 2 (2024): 750–64.
- Irfan Fauzi, Faisal, Muhammad Zulham Munthe, Neliwati. “Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI.” *Qalam Lil Athfal* 1 (2023).
- Irfani, Ranu Dana. “Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadis.” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 2017, 214.
- Juwantara, Ridho Agung, Prodi Pendidikan, Guru Madrasah, Pascasarjana Universitas, Islam Negeri, and Sunan Kalijaga. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam” 9, no. 1 (2019): 27–34.
- Kristanti, Eka, Nur Khasanah, Fatimatul Munawaroh, and Nur Qomaria. “Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik (VAK)” 6, no. 3 (2023): 31–37.
- Labibah, Khansa, Marsofiyati. “Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka.” *Journal of Student Research* 3, no. 4 (2025): 72–81.
- Ioso Judijanto, Mas’ud Muhammadijah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman. *Metodologi Research And Development*. Edited by Efitra Sepriano. Pertama. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Marinu Waruwu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan DanKelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024): 1220–30.
- Marleni, Alma Julianda, Drajat Friansah, Tio Gusti Satria, Air Kuti, Kota Lubuklinggau, and Sumatera Selatan. “Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD” 8, no. 2 (2021): 160–67.
- Mawarni, Junia, and Yeka Hendriyani. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie,” 2021, 1–8.
- Melani Safitri dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by Sarwandi. *Mifandi Mandiri Digital*. Pertama. Vol. 01. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Melvin L. Siberman. *Active Larning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. 14th ed. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2018.
- Mudhofar, Roihanah. “Penggunaan Model Pembelajaran VAK (Visual, Audiotori, Kinestetik) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adab Makan Dan Minum.” *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj* 05, no. 01 (2021): 49–74.
- Muhammad Rizaldi Fahlifi, Hamsi Mansur, Susanti Sufyadi. “Pengembangan Web Pembelajaran Model Vak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA.” *Journal of Instructional Technology* 4, no. 2 (2023): 168–77.

- Mustahibah, Hana Aeni, Syiffa Dea Rizkiansyah, and Naufal Muhammad. "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK Development of QuizWhizzer Educational Game with VAK Model (Visual-" 5, no. September (2024): 199–207. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.
- Nabilla Hermaristi Oktavianingrum, Moh. Salimi, Dewi Indrapangastuti. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V SD" 13 (2025).
- Nazia Nuril Fuaida. "Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini." *Kediklatan Balai Diklat Jakarta* 3 (2022): 31–47.
- Nova Auliatul Azizah, Didin Widyartono. "Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik: Temuan Dari Siswa Kelas VII" 4, no. 11 (2024): 1117–23. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>.
- Noviar, Anggi, S Pd, Ade Yusup, Elsi Maria Lestari, Wildan Nugraha, Rahmat Diana, Dosen Drs, R Suyato Kusumaryono, and M Si. "Model Pembelajaran Interaksi Sosial : Efektivitas Dan Implementasi." *Jurnal Pendidikan X* (2024): 1–9.
- Nurhaliza, Siti. "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa" 1 (2024): 1–21.
- Nurishlah, Laesti, Mochammad Ramdan Samadi, Anisa Nurlaila, Iis Hasanah, and Sabri. "Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 18–27. <https://doi.org/10.69768/jt.v2i1.37>.
- NURSAMSINAH. "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Tema 5 Subtema 2." *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram*, 2023.
- Oktaviana, Dinda, Hesti Hopipiah, Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 4282–87.
- Rahmah, Aulia, and Acep Supriadi. "Implementasi Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Sebagai Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS" 13, no. 4 (2024): 4903–14.
- Riadi, Fadhilah Salsabila, and Triana Lestari. "Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 6 (2021).
- Romi mesra, Veronike e, T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, Riska Yulianti, Adrianus Nasar, Yasinta Yenita D, Ni Putu Linda Santiari. *Reseach & Developmen Dalam Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.

- Rozi Sastra Purna, Fitri Angraini. *Kompetensi Sosial Dan Emosional Anak Dan Remaja*. Padang: LPPM Universitas Andalas, 2021.
- Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Edited by Dedy Ariyanto. Kedua. Mataram: Pustaka Abadi, 2018.
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017.
- Salma Malanua, Abd Hamid, Isa Sulema. "Analisis Faktoryangmempengaruhikemampuansosial Pesertadidik Disekolahdasar." *JURNALIKA:IKATANALUMNIPGSDUNARS* Vol. 14 No (2023): 178–86. <https://doi.org/https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>.
- Sari, Wahyu Andriana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema Keunikan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanidah Kota Blitar." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim* 7, no. 2 (2016): 107–15.
- Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruroji, Siti Rokmanah. "Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2023.
- Shofiyah, Siti, Rika Sa'diyah, Nurhidayah Siregar, and Ai Sutini. "Urgensi Kecerdasan Sosial (Social Intelligent) Bagi Anak Usia Dini." *Emanasi: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Sosial* 3, no. 1 (2020): 53–74. <https://adpiks.or.id/ojs/index.php/emanasi/article/view/16>.
- Sri Anitah. *Media PPembelajaran*. surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by M. Alaika Salmulloh. Pertama. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Surahman, Dianasari, Dewi Yulianawati. "Implementasi Model Pembelajaran Visual Auditory Dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD" 3, no. 8 (2024): 595–603.
- Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, Sukri Agustina. "Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Perspektif Gender." *Nishamiyah* Vol. XI No (2021).
- Zahra, nyanyu khadijah. "Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas Viii Mts Negeri 1 Model Palembang" 3, no. 4 (2021): 393–404.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3382/Un.03.1/TL.00.1/10/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

16 Oktober 2025

Kepada

Yth. Kepala SDIT Al-Azhaar Trenggalek
di
Kabupaten Trenggalek

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 220101110160
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAKT pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas 4 SDIT Al-Azhaar Trenggalek

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Tembu

1. Bu

2. Ars

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 652398 Faximile (0341) 652398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
	Nomor	: 749/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
	Sifat	: Penting
	Lampiran	: -
Hal	: Izin Penelitian	

19 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala SDIT Al-Azhaar

di

Trenggalek

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM	: 220101110160
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dr. Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3. Surat keterangan Selesai Penelitian



SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
“AL AZHAAR SUKOREJO”
 RT 19 RW 09 DS. SUKOREJO KEC. GANDUSARI KAB. TRENGGALEK
 Kode Pos 66372, Email: sditalazhaartrenggalek@gmail.com, NPSN 20541919

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/0057/406.009.10.727/2026

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SAMBODO, S.Ag.**

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SDIT Al-Azhaar Sukorejo Kec. Gandusari

Berdasarkan Surat Izin Penelitian nomor 794/Un.03.1/TL.01.04/02/2026, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **IQLIMA NIA AYU PAWESTRI**

Jurusa : Pendidikan Agama Islam (PAI)

NIM : 220101110160

Semester : Genap – 2025/2026

Jenjang : Strata-1

Telah kami setuju untuk melaksanakan studi penelitian dan secara benar telah melaksanakan penelitian di SD Islam Terpadu Al-Azhaar Sukorejo sebagai syarat dalam penyusunan SKRIPSI dengan judul: “Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SDIT Al Azhaar Trenggalek.”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Trenggalek, 22 April 2026

Kepala Sekolah,



Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-616/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

05 Februari 2026

Kepada Yth.
Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 220101110160
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek
Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, M.A.
367308232000031002

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-616/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

05 Februari 2026

Kepada Yth.
Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 220101110160
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek
Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dr. Muhammad Walid, M.A
197308232000031002

Lampiran 6. Kisi-Kisi Angket

Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Visual/Desain Grafis	Kualitas desain media sesuai dengan karakteristik siswa.
		Kemenarikan tampilan media Bingo (warna, gambar, dan tata letak)
		Kerapian desain dan konsistensi antar elemen visual
		Penggunaan font (jenis dan ukuran) mudah dibaca dan dipahami.
		Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi
2	Kesesuaian Bahan	Kesesuaian bahan yang digunakan terhadap fungsi media pembelajaran
		Kemudahan perawatan dan penyimpanan media
		Standar kualitas dan keamanan bahan yang digunakan terpenuhi.
		Kekuatan dan ketahanan bahan bertahan lama
3	Efektivitas Penggunaan	Kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media
		Kejelasan petunjuk dan aturan permainan
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran PAI
		Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)
		Daya tarik media dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa

Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI
		Ketepatan materi dengan nilai-nilai ajaran islam
		Isi materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
		Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa
2	Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa
		Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda
3	Aspek Penyajian	Informasi pada petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami
		Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran
		Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa
		Kesesuaian penyajian materi dengan pendekatan VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa

Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian Materi	Isi permainan disesuaikan dengan materi PAI yang dipelajari oleh siswa di kelas.
		Permainan membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa
		Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik.
		Penyajian materi yang runtut dan mudah dipahami
2	Daya Tarik Visual	Warna, gambar, dan tampilan permainan menarik perhatian siswa
		Desain kartu Bingo terlihat jelas dan tidak membingungkan
		Tampilan media sesuai dengan usia dan minat siswa sekolah dasar
3	Keterbacaan Teks	Ukuran teks mudah dibaca oleh siswa
4	Latihan Soal/ Aktivitas Permainan	Bentuk soal disesuaikan dengan kemampuan siswa
		Aktivitas permainan membantu kerja sama dan komunikasi antar siswa
		Bentuk permainan mendorong siswa untuk aktif berinteraksi

Kisi-Kisi Angket Pretest and Posttest

No.	Aspek Keterampilan Sosial	Indikator Penilaian	Pernyataan
1.	Kerjasama	Mampu bekerja sama dengan kelompok	Saya senang bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok di kelas.
		Membantu teman ketika mengalami kesulitan	Saya membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
		Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok	Saya ikut terlibat aktif dalam setiap kegiatan kelompok yang diadakan di kelas.
2.	Komunikasi	Berbicara dengan baik saat berdiskusi	Saya menyampaikan pendapat dengan baik dan sopan saat berdiskusi bersama teman.
		Mendengarkan pendapat teman	Saya mendengarkan pendapat teman hingga selesai sebelum memberikan tanggapan.
		Menghargai pendapat yang berbeda	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya.
3.	Tanggung Jawab	Melaksanakan tugas dalam permainan	Saya menjalankan tugas yang diberikan kepada saya dengan sungguh-sungguh.
		Menyelesaikan permainan dengan baik	Saya menyelesaikan kegiatan pembelajaran hingga selesai tanpa meninggalkan kelompok..
4.	Toleransi	Menerima perbedaan pendapat	Saya menerima perbedaan pendapat teman dengan lapang dada saat kegiatan diskusi.

		Tidak memaksakan kehendak	Saya tidak memaksakan pendapat saya kepada teman saat berdiskusi di kelas.
5.	Disiplin	Mematuhi aturan permainan	Saya mengikuti aturan kegiatan pembelajaran yang berlaku di kelas dengan baik.
		Mampu mengendalikan diri	Saya tetap tertib dan tidak membuat keributan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
6.	Sportivitas	Menerima kekalahan dan kemenangan	Saya menerima hasil penilaian atau keputusan dalam kegiatan kelas dengan lapang dada.
		Berlaku jujur	Saya bersikap jujur dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan di kelas.
7.	Interaksi Sosial	Berani berinteraksi dengan teman	Saya berani bertanya atau berbicara kepada teman saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
		Menjalin hubungan positif	Saya berusaha menjalin hubungan yang baik dengan semua teman di kelas.
8.	Kepedulian Sosial	Peduli terhadap teman yang kesulitan	Saya memperhatikan dan membantu teman yang kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.
		Memberikan dukungan	Saya memberi semangat kepada teman yang kurang percaya diri saat kegiatan pembelajaran.

9.	Percaya Diri (Pendekatan VAK)	Berani menjawab pertanyaan (Auditori)	Saya berani menjawab pertanyaan guru atau teman secara lisan di depan kelas..
		Senang memilih nomor/gambar (Visual)	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam bentuk gambar atau tampilan yang menarik
		Aktif bergerak sesuai alur permainan (Kinestetik)	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerak atau aktivitas langsung.
		Nyaman belajar sesuai gaya belajar saya	Saya merasa lebih percaya diri ketika belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar saya.

Lampiran 7. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Guru PAI Kelas IV

No.	Pertanyaan
1	Apa kurikulum yang digunakan di kelas IV?
2	Bagaimana kondisi keaktifan dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran PAI selama ini?
3	Metode apa yang paling sering digunakan dalam mengajar PAI?
4	Apa kendala yang bapak/ibu hadapi selama mengajar PAI?
5	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (game) dalam pembelajaran PAI? Jika ya, bagaimana respon dan antusiasme siswa?
6	Apakah menurut bapak/ibu siswa kelas IV memiliki keberagaman gaya belajar?
7	Apakah siswa mudah merasa bosan jika pembelajaran dilakukan secara konvensional seperti ceramah atau membaca buku teks saja?
8	Bagaimana pendapat Ibu/Bapak tentang penggunaan game Bingo berbasis VAK dalam pembelajaran?
9	Apakah game Bingo dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa?
10	Apa saran Ibu/Bapak untuk penyempurnaan media game Bingo ke depannya?

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME BINGO MENGGUNAKAN PENDEKATAN VAK PADA PEMBEJARAN PAI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI KELAS IV SDIT AL-AZHAAR TRENGGALEK"

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tentang "Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa", dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket format dibawah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : *Atnatul Mardhiyah M. Cs*
 NIP : *19860330 2020 122 003*
 Istitusi :
 Pendidikan :

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan Skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

4. Komentar, Kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan
5. Atas Kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini, saya ucapkan Terima Kasih

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Aspek Penilaian	Indikator					Komentar
		1	2	3	4	5	
Visual/Desain Grafis							
1	Kualitas desain media sesuai dengan karakteristik siswa.					✓	
2	Kemenarikan tampilan media Bingo (warna, gambar, dan tata letak)					✓	
3	Kerapian desain dan konsistensi antar elemen visual					✓	
4	Penggunaan font (jenis dan ukuran) mudah dibaca dan dipahami.					✓	
5	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi					✓	
Kesesuaian Bahan							
6	Kesesuaian bahan yang digunakan terhadap fungsi media pembelajaran					✓	
7	Kemudahan perawatan dan penyimpanan media					✓	
8	Standar kualitas dan keamanan bahan yang digunakan terpenuhi.					✓	
9	Kekuatan dan ketahanan bahan bertahan lama					✓	
Efektivitas Penggunaan							
10	Kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media					✓	

11	Kejelasan petunjuk dan aturan permainan					✓	
12	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran PAI					✓	
13	Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)					✓	
14	Daya tarik media dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa					✓	

Komentar dan saran umum

- Revisi soal + arti warna
- Bahan lebih tebal / bisa digunakan kembali

Malang, 2 Februari2026

Validator Ahli Media



Ainatul Mardiyah, S.Kom, M.Cs

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME BINGO MENGGUNAKAN PENDEKATAN VAK PADA PEMBEJARAN PAI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI KELAS IV SDIT AL-AZHAAR TRENGGALEK"

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tentang "Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa", dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket format dibawah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Prof. Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP :
Istansi :
Pendidikan :

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan mengamati mediap pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan Skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

4. Komentar, Kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan
5. Atas Kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini, saya ucapkan Terima Kasih

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Aspek Penilaian	Indikator					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kelayakan Isi							
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI					✓	
2	Ketepatan materi dengan nilai-nilai ajaran islam					✓	
3	Isi materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.				✓		
4	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa					✓	
Kelayakan Bahasa							
5	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa				✓		
6	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
7	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda				✓		
Aspek Penyajian							
8	Informasi pada petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami				✓		
9	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran					✓	

10	Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa					✓	
11	Kemampuan media mendukung pendekatan VAK (visual, auditori, kinestetik)					✓	

D. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Belum dapat digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

Dalam petunjuk/cara penerapan perlu ditambahkan penjelasan tgs signifikan "warna-warni" dan media yg disetujui & bujukan materi

Malang, 11 Februari2026

Validator Ahli Materi



Prof. Dr Hj. Sulalah, M.Ag

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran



INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME BINGO MENGGUNAKAN PENDEKATAN VAK PADA PEMBEJARAN PAI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI KELAS IV SDIT AL-AZHAAR TRENGGALEK"

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tentang "Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembejaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa", dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket format dibawah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Sambodo, S. Ag.
NIP : -
Istansi : SDIT Al Azhaar Trenggalek
Pendidikan :

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan mengamati mediap pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (□) pada satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan Skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

4. Komentar, Kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan
5. Atas Kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini, saya ucapkan Terima Kasih

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Aspek Penilaian	Indikator					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian Materi							
1	Isi permainan disesuaikan dengan materi PAI yang dipelajari oleh siswa di kelas.					✓	
2	Permainan membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa					✓	
3	Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik.					✓	
4	Penyajian materi yang runtut dan mudah dipahami					✓	
Daya Tarik Visual							
5	Warna, gambar, dan tampilan permainan menarik perhatian siswa					✓	
6	Desain kartu Bingo terlihat jelas dan tidak membingungkan					✓	
7	Tampilan media sesuai dengan usia dan minat siswa sekolah dasar					✓	
Keterbacaan Teks							
8	Ukuran teks mudah dibaca oleh siswa					✓	
Latihan Soal/ Aktivitas Permainan							
9	Bentuk soal disesuaikan dengan kemampuan siswa					✓	

10	Aktivitas permainan membantu kerja sama dan komunikasi antar siswa					✓	
11	Bentuk permainan mendorong siswa untuk aktif berinteraksi					✓	

D. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Belum dapat digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

-menarik perhatian siswa dg metode dan teknik Bingo yang disampaikan ananda/saudari Iqlima

Trenggalek, 02.03.2026



Lampiran 11. Modul Ajar

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

- a) Nama Penulis Modul : Iqlima Nia Ayu Pawestri
- b) Nama Institusi : SDIT Al-Azhaar Trenggalek
- c) Tahun Pelajaran : 2025/ 2026
- d) Satuan Pendidikan : SD
- e) Kelas : IV (Empat)
- f) Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
- g) Alokasi Waktu : 3 JP
- h) Fase : B
- i) Elemen : Fiqih
- j) Materi : Mengenal Sholat Jum'at, Sholat Dhuha, Sholat Tahajud

B. Capaian Pembelajaran

Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Jumat, salat duha, dan salat tahajud, dapat mempraktikkan ibadah salat Jumat, salat duha, dan salat tahajud, sehingga dapat tertanam perilaku taat beribadah dan berserah diri kepada Allah

- Profil Pelajar Pancasila:
 - Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia: Peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
 - Berkebinekaan Global: Peserta didik mampu menghargai pendapat, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman tanpa membedakan latar belakang.
 - Bergotong royong: Peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok
 - Kreatif : Peserta didik mampu mengembangkan ide dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan game bingo

- Bernalar Kritis: Peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan menyampaikan pendapat terhadap materi pembelajaran.

C. Sarana dan Prasarana

- Media
 - Alat Tulis
 - LKPD
 - Media Pembelajaran : Game Bingo
- Sumber Belajar
 - LKS Pendidikan Agama Islam Kelas 4
 - Internet

D. Target Peserta Didik

- Peserta didik regular kelas 4A

E. Jumlah Peserta Didik

- 20 peserta didik

F. Model/Metode Pembelajaran

- Metode Pembelajaran: Ceramah, Tanya Jawab, diskusi, Penugasan, TIKOR
- Model Pembelajaran : Collaborative Learning dan Aktif Learning

KOMPONEN INTI

G. Kegiatan Inti

1. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menjelaskan ketentuan dan tata cara sholat Jumat dengan baik; (Bernalar Kritis)
- Peserta didik dapat menjelaskan ketentuan dan tata cara sholat Dhuha dengan baik
- Peserta didik dapat mempraktikkan ibadah sholat Dhuha dengan baik
- Peserta didik dapat menjelaskan ketentuan dan tata cara sholat Tahajud dengan baik
- Peserta didik dapat mempraktikkan ibadah sholat Tahajud dengan baik
- Peserta didik dapat menunjukkan kebiasaan taat beribadah dan berserah diri kepada Allah, (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa)

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami pentingnya penerapan ibadah dalam kehidupan sehari-hari serta mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan baik melalui kegiatan permainan bingo.

3. Kata Kunci

Sholat Jum'at, Sholat Dhuha, Sholat Tahajud

4. Pertanyaan Pemantik

- 1) Siapa hari ini yang sholat tahajud/Dhuha?
- 2) Selain sholat lima waktu, apakah kalian pernah melaksanakan sholat sunnah ?
- 3) Apa saja sholat sunnah yang kalian ketahui?

5. Kegiatan Pembelajaran

a. Pertemuan Pertama

• Kegiatan Awal (20 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam, berdoa, cek kehadiran, dan mempersiapkan perlengkapan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Guru memperkenalkan diri, kemudian peserta didik memperkenalkan diri secara bergantian.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran
- 4) Peserta didik menyiapkan buku LKS dan alat tulis lengkap
- 5) Guru memberikan motivasi dan pertanyaan pemantik mengenai pelajaran yang diajarkan
- 6) Guru menyampaikan apersepsi

• Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru menjelaskan materi tentang mengenal sholat Jum'at, sholat Dhuha, Sholat Tahajud
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk membaca dalil Al-Qur'an sholat jum'at, sholat dhuha, dan sholat tahajud beserta arti secara bersama
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk menghafal do'a setelah sholat dhuha secara bersama

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
- 5) Guru mengajak peserta didik untuk Icebreaking sebelum mengerjakan tugas agar lebih bersemangat dan tidak bosan
- 6) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan LKS
- 7) Guru membimbing siswa jika mengalami kesulitan ketika mengerjakan tugas di LKS
- 8) Guru membagikan angket pre-test keterampilan sosial kepada peserta didik untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial sebelum penerapan media Game Bingo pada pembelajaran berikutnya.

- **Kegiatan Penutup (25 Menit)**

- 1) Guru memberikan penguatan dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan
- 2) Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Yaitu menjelaskan tata cara permainan game bingo
- 4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a secara bersama, dilanjutkan dengan salam

b. Pertemuan Kedua

- **Kegiatan Awal (10 menit)**

- 1) Guru mengucapkan salam, berdoa, cek kehadiran, dan mempersiapkan perlengkapan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran
- 3) Peserta didik menyiapkan buku LKS dan alat tulis lengkap

- 4) Guru memberikan motivasi dan pertanyaan penguatan materi yang telah diajarkan pertemuan sebelumnya

- **Kegiatan Inti (85 menit)**

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok untuk melakukan game education (Binggo)
- 2) Peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru.
- 3) Guru membagikan lembar kerja kelompok (LKK) dan kertas Bingo kepada masing-masing kelompok.
- 4) Guru menjelaskan aturan, tata cara, dan tujuan pelaksanaan Game Bingo kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui Game Bingo secara berkelompok sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
- 6) Guru membimbing, mengamati, dan memfasilitasi jalannya kegiatan Game Bingo serta interaksi antarpeserta didik selama permainan berlangsung.
- 7) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik dalam Game Bingo.
- 8) Guru memberikan post-test berupa angket keterampilan sosial kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keterampilan sosial setelah penerapan media Game Bingo.

- **Kegiatan Penutup (10 menit)**

- 1) Guru memberikan penguatan dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan
- 2) Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

- 4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a secara bersama, dilanjutkan dengan salam

6. ASESMEN

1. Asesmen Sikap

a) Profil Pelajar Pancasila (*Terlampir*)

b) Rubrik asesmen Profil Pelajar Pancasila (*Terlampir*)

2. Asesmen Pengetahuan

Jenis Asesmen : Mengerjakan LKS

Teknik Asesmen : Tes Tulis

Pedoman Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

3. Asesmen Keterampilan

Jenis Asesmen : Game Based Assesment (Binggo)
(*Terlampir*)

Teknik Asesmen : Tes Lisan dan Tulis

7. Pengayaan Dan Remedial

1. Pengayaan bagi peserta didik yang telah memahami kompetensi yang diberikan dengan baik
2. Peserta didik yang belum menguasai kompetensi diberikan pendampingan secara individu dengan menjawab beberapa soal Remedial

8. Refleksi Guru dan Peserta Didik

1) Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100 % siswa mencapai tujuan pembelajaran? Apabila tidak, berapa persen yang belum mencapainya?	
2	Apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran? Dan apa yang akan anda lakukan?	
3	Apakah terdapat siswa yang tidak fokus? Bagaimana cara anda agar siswa tersebut fokus?	

2) Refleksi Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari materi tersebut, bagian mana yang sulit?	
2	Apa yang anak-anak lakukan agar mudah ketika memahami materi dan bagaimana caranya?	
3	Kepada siapa anak-anak meminta bantuan ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi?	

Mengetahui
Guru Pendidikan Agama Islam

Malang, 30 Mei 2026
Mahasiswa

SAMBODO, S.Ag

-

IQLIMA NIA AYU PAWESTRI
NIM. 220101110160

Mengetahui
Kepala Madrasah,

SAMBODO, S.Ag

-

Lampiran 1

BAHAN AJAR / MATERI AJAR

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
untuk SD Kelas IV

Penulis: Ahmad Fauzan
jemberudin

(ISBN 978-602-744-450-8 [jilid 4])

Bab 9

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajjud



Gambar 9.1 Anak-Anak kelas 4 sedang melakukan salat Duha

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, kalian dapat:

1. Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Jumat dengan baik.
2. mempraktikkan ibadah salat Jumat dengan baik.
3. Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Duha dengan baik.
4. mempraktikkan ibadah salat Duha dengan baik.
5. Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Tahajjud dengan baik.
6. mempraktikkan ibadah salat Tahajjud dengan baik.
7. Menunjukkan kebiasaan berperilaku taat beribadah dan berserah diri kepada Allah.

Peta Konsep





Gambar 9.2 Anak-anak kelas 4 sedang melakukan salat Duha berjamaah

﴿ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴾

Ayo Tadarrus

Sebelum pelajaran dimulai, bacalah Al-Qur'an dengan tartil!

Ayo amati gambar berikut!

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajjud | Bab 9 151

Di kelas 2 kalian telah belajar tata cara salat fardu. Kalian tentu ingat, kita diperintahkan mendirikan salat fardu lima kali dalam sehari. Salat Subuh, Zuhur, Asar, Magrib dan Isya.

Kalian juga telah belajar tata cara salat sunah Rawatib di kelas 3. Salat sunah yang dikerjakan sebelum atau sesudah salat fardu.

Anak-Anak, ingatkah kalian, mengapa kita harus salat?

Ada seorang yang sangat baik kepadamu, ia menjagamu, ia menyiapkan tempat tinggal untukmu. Ia menyiapkan bahan makanan dan sebagainya. Seandainya ia memintamu untuk menemuinya, bagaimana sikapmu? Apakah kalian menolaknya? Apakah kalian bermalas-malasan menemuinya? Atau kalian datang kepadanya jika ada perlu? Tentu tidak, bukan?

Anak-Anak, sadarlilah, bahwa Allah Swt. menciptakanmu. Dia memelihara dan memberikan kalian nikmat yang tidak terhitung. Pantaskah kalian malas menemui-Nya? Padahal Dia hanya mengundang lima kali sehari untuk beberapa menit. Itu pun dengan rentang waktu yang tidak terlalu lama. Kalian juga tidak perlu jauh-jauh untuk menemui-Nya. Di mana pun di bumi ini, kalian dapat mendirikan salat. Di tempat keramaian ataupun sepi sendirian.

Jika lupa, kalian dapat melaksanakan salat ketika ingat. Jika ketiduran, kalian mendirikan salat ketika terjaga. Sangat mudah, bukan? Allah Swt. menjanjikan banyak anugerah bagi yang menghadap kepada-Nya.

Nabi saw. menganjurkan agar kalian terbiasa mendirikan salat sejak usia tujuh tahun. Berapa usia kalian sekarang? Jika usia sepuluh tahun belum juga salat, orang tua kalian dapat memberikan hukuman, misalnya tidak diberi uang jajan. Nabi saw. bersabda:

مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَنَةٍ وَاحِدٍ يَرْوَاهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ عَشْرٌ وَقَرُّ قُلُوبِهِمْ فِي الْمَصَاجِعِ (أَبُو دَاوُدَ عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ)

Artinya:

"Perintahkanlah anak-anak kalian agar melaksanakan salat ketika berusia tujuh tahun. Pukulilah mereka ketika berumur sepuluh tahun. Pisahkan tempat tidur mereka." (H.R. Abu Daud dari 'Amr bin Sya'ib dari ayahnya dari kakeknya)

Itulah pentingnya salat. Pada bab ini, kita akan belajar tata cara salat Jumat, Duha dan Tahajjud. Ayo kita mulai!

152 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV

A. Salat Jumat

Amati gambar berikut!



Gambar 9.3 Salat Jumat di Masjid Agung

Berilah komentar gambar tersebut dalam aktivitas berikut!



Aktivitas Kelompok

- Menurut kalian, apa keistimewaan hari Jumat? Ceritakan pengalamanmu kegiatan pada malam dan siang hari Jumat!
- Untuk peserta didik laki-laki, ceritakan pengalamanmu melakukan salat Jumat!
 - Apa saja persiapan yang kalian lakukan sebelum salat Jumat?
 - Bagaimana tata cara salat Jumat di sekitar tempat tinggalmu?
 - Menurut perkiraanmu, berapa banyak orang yang melakukan salat Jumat di sekitar tempat tinggalmu?
 - Pernahkah kalian mengikuti salat Jumat dengan carayang berbeda? Ceritakan kapan, di mana dan bagaimana perbedaannya?
- Untuk peserta didik perempuan, ceritakan pengalamanmu jika orang laki-laki melaksanakan salat Jumat! Apa yang kalian lakukan?

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajjud | Bab 9 153

Anak-Anak, Apa keistimewaan hari Jumat? Mengapa umat Islam melaksanakan salat Jumat?

Rasulullah saw. bersabda bahwa "Hari Jumat adalah tuannya semua hari dan hari yang paling agung. Bahkan bagi Allah, hari Jumat lebih agung dari pada hari raya Idulfitri dan Iduladha." Inilah keistimewaan hari Jumat. Pada malam dan siang hari Jumat, kita dianjurkan untuk membaca surah al-Kahfi. Kita juga dianjurkan untuk memperbanyak membaca selawat kepada Nabi saw. Bagaimana bacaan selawat yang biasa kalian baca di rumah? Ayo berselawat!

Umat Islam diperintahkan untuk mendirikan salat Jumat berdasarkan firman Allah Swt. berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَى ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ
ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ يَعْلَمُونَ

Terjemah:

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila telah diseru untuk melaksanakan salat pada hari Jumat, maka segeralah kamu mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. Yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui." (Q.S. Al-Jumu'ah/62: 9)

Anak-Anak, sejak kapan salat Jumat didirikan umat Islam?

Bacalah Kisah Berikut!

Anak-Anak, kalian ingat kisah perjalanan hijrah Nabi saw. dari Makkah ke Madinah?

Rasul saw. mendirikan salat Jumat pertama dalam perjalanan hijrah. Beliau bersama rombongan melanjutkan perjalanan setelah beberapa hari tinggal di Quba dan membangun Masjid Quba. Ketika itu hari Jumat pagi. Sebelum sampai di Madinah, waktu salat Jumat telah tiba. Rasul saw. bersama rombongan mendirikan salat Jumat di perkampungan Bani Salim bin Auf. Tepatnya di sebuah lembah (Wadi) ar-Ranuna. Sekarang di tempat ini terdapat masjid yang diberi nama "Masjid al-Jum'ah."

Sebelum Nabi saw. tiba di Madinah, kaum muslim telah mendirikan salat Jumat. Salat Jumat ini dipimpin oleh Abu Umamah As'ad bin Zarrarah. Abu Umamah adalah salah seorang dari dua belas orang yang melakukan baiat Aqabah II.

154 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV

Salat Jumat adalah salat dua rakaat yang dilakukan pada waktu zuhur hari Jumat. Salat Jumat didahului dengan dua khutbah. Salat Jumat hukumnya fardu ain (kewajiban setiap orang). Siapa saja yang melaksanakan salat Jumat?

Amati gambar berikut!



Gambar 9.4 Orang laki-laki bersiap melaksanakan salat Jumat

Salat Jumat wajib bagi: 1) muslim, 2) laki-laki, 3) merdeka, 4) dan 5) balig dan berakal sehat (mukalaf) 6) penduduk tetap (mukim) dan 7) bebas dari aneka halangan yang dibenarkan agama, seperti sakit atau orang yang bertugas menjaga orang sakit parah. Demikian juga cuaca yang tidak bersahabat, seperti hujan lebat, terik panas matahari atau dingin yang menyengat. Termasuk juga halangan yang dibenarkan adalah rasa takut terhadap diri bahkan harta yang dikhawatirkan hilang.

Bagaimana dengan perempuan, anak-anak, dan orang yang sedang berada dalam perjalanan jauh? Apakah mereka wajib mengerjakan salat Jumat?

Amati gambar berikut!



Gambar 9.5 Orang-orang yang tidak wajib mengerjakan salat Jumat

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajjud | Bab 9 155

Tidak wajib mengerjakan salat Jumat bagi 1) perempuan, 2) anak kecil, 3) orang yang sakit, dan 4) musafir atau orang yang sedang dalam perjalanan jauh (+ 85 km) untuk keperluan yang dibolehkan agama. Mereka tidak wajib mengerjakan salat Jumat namun tetap wajib melakukan salat Zuhur. Jika mereka ikut mendirikan salat Jumat, maka salatnya sah. Kewajiban salat Zuhur bagi mereka menjadi gugur.

Anak-Anak perempuan, kalian boleh ikut hadir di masjid dan mendirikan salat Jumat. Ingat, keinginanmu untuk hadir di masjid disesuaikan dengan keadaan di masjid sekitar tempat tinggalmu!

Apa saja persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan salat Jumat?

Amati gambar berikut!



Gambar 9.6 Persiapan sebelum salat Jumat

Jika hendak pergi salat Jumat, Rasul saw. menganjurkan kita untuk mandi, memakai pakaian yang paling baik dan minyak wangi. Mengapa? Tahukah kalian?

Anak-Anak, bagaimana tata cara salat Jumat?

- Menyegerakan pergi ke masjid untuk salat Jumat.
- Masuk ke masjid dengan mendahulukan kaki kanan dan berdoa.

اللهم افتح لي أبواب رحمتك

Artinya:

Ya Allah, bukalah untukku pintu-pintu rahmat-Mu

156 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV



Gambar 9.7 Anak laki-laki masuk masjid

- Menjaga adab di dalam masjid antara lain a) menjaga kebersihan dan tidak mengotori masjid dan b) tidak berdiri diri bagi orang yang sedang junub dan haid.
- Dianjurkan melakukan salat sunah Tahiyatul Masjid. Salat Tahiyatul Masjid adalah salat dua rakaat yang dikerjakan sebagai penghormatan ketika kita memasuki masjid. Berikut niat salat Tahiyatul Masjid.

أَصَلَّى سُنَّةَ تَحِيَّاتِ الْمَسْجِدِ رَكَعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

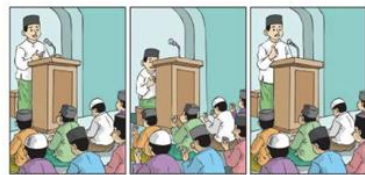
Artinya:

Saya niat salat sunah Tahiyatul Masjid dua rakaat karena Allah taala.



Gambar 9.8 Anak laki-laki melakukan salat Tahiyatul Masjid

- Dianjurkan melakukan salat sunah lain sebelum azan dikumandangkan.
- Ketika masuk waktu salat Zuhur, muazin mengumandangkan azan. Bagaimana sikap kalian jika mendengar azan? Ada masjid dengan muazin yang mengumandangkan satu kali azan salat Jumat. Ada juga yang mengumandangkan dua kali azan. Pada masjid yang mengumandangkan dua kali azan, setelah azan pertama, jemaah diberi kesempatan untuk melakukan salat sunah qabliyah Jumat. Selanjutnya muazin mengumandangkan azan kedua.
- Khatib menyampaikan dua khutbah di atas mimbar sambil berdiri. Khutbah pertama dan kedua dipisahkan dengan khatib duduk. Ketika khatib duduk, jemaah dianjurkan untuk berdoa. Waktu antara dua khutbah termasuk waktu mustajab untuk berdoa.



Gambar 9.9 Khutbah pertama, duduk di antara dua khutbah dan khutbah kedua

- Setelah khatib selesai berkhutbah, muazin mengumandangkan ikamah.
- Dalam pelaksanaan salat berjemaah, meluruskan dan merapatkan saf (barisan) merupakan keutamaan dan kesempurnaan salat berjemaah, termasuk dalam salat jemaah Jumat.
- Salat Jumat dua rakaat dilaksanakan secara berjemaah dipimpin oleh seorang imam. Tata cara salat Jumat sama dengan salat fardhu lain. Berikut niat salat Jumat.

أَصَلَّى فَرْضَ الْجُمُعَةِ رَكَعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ إِذَا مَا مَوُتًا (لِمَا) لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya:

Saya niat salat fardhu Jumat dua rakaat dengan menghadap kiblat, tepat waktu, makmum (jamaah), karena Allah taala.



Gambar 9.10 Jemaah melakukan salat Jumat dipimpin imam

11. Zikir dan berdoa sesudah salat Jumat.

Anak-anak, berapa jumlah paling sedikit jemaah salat Jumat?

Salat Jumat dilakukan secara berjemaah. Salat Jumat dinilai sah jika yang berjemaah sebanyak 40 orang. Mereka termasuk orang-orang yang wajib salat Jumat. Sebagian ulama mencukupkan jumlah paling sedikit salat jemaah Jumat sebanyak 12 orang. Ada juga yang menyatakan cukup 3 orang. Betapa pentingnya salat Jumat. Kalian harus rajin mendirikan salat Jumat.

Lakukan aktivitas berikut!



Aktivitas Kelompok

Praktik Salat Jumat

- Praktik Salat Jumat di Kelas/Sekolah
 - Peran : Imam, khatib, muazin, jemaah Jumat
 - Pilihlah peran yang kalian hendak peragakan!
 - Praktikkan salat Jumat dengan bimbingan gurumu!
- Salat Jumat di Masjid Sekitar Rumah
 - Amati tata cara pelaksanaan salat Jumat di masjid sekitar rumahmu!
 - Buatlah laporan sederhana tata cara pelaksanaan salat Jumat di masjid sekitar rumahmu!
 - Paparkan dan diskusikan dengan teman-teman sekelasmu!

B. Salat Duha

Anak-Anak, kalian telah belajar tentang salat Jumat. Salat Jumat termasuk salat wajib pada waktu zuhur hari Jumat. Sekarang kalian akan belajar tentang salat *ta'awwu'*. *Ta'awwu'* artinya perbuatan taat yang tidak wajib. Salat *ta'awwu'* adalah salat yang dianjurkan oleh agama. Salat *ta'awwu'* dilakukan sebagai tambahan dan penyempurna salat fardhu nanti pada hari Kiamat. Orang yang mendirikan salat *ta'awwu'* akan mendapat pahala, sedangkan orang yang tidak menjalankannya tidak disiksa. Rasulullah saw. bersabda:

"Istikamahlah dan jangan menghitung-hitung (pahalanya). Ketahuilah bahwa sebaik-baik amal kalian adalah salat. Tidak ada yang menjaga wudu kecuali orang mukmin." (H.R. Ahmad, Ibnu Majah, al-Hakim, dan al-Baihaqi dari Soubani)

Di kelas 3 kalian telah belajar salah satu salat *ta'awwu'* yaitu salat rawatib. Masih ingatkah kalian apakah salat rawatib itu? Kapan dilakukan salat rawatib? Amati gambar berikut!



Gambar 9.11 Anak-anak kelas 4 sedang melakukan salat Duha

Berilah komentar gambar tersebut dalam aktivitas berikut!



Aktivitas Kelompok

1. Ceritakan pengalaman kalian mendirikan salat Duha di sekolah!
2. Ceritakan pengalaman kalian mendirikan salat Duha di rumah!

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajud | Bab 9 161

Anak-Anak, mengapa kita dianjurkan melaksanakan salat Duha?

Salat Duha termasuk salat sunah muakkad menurut sebagian ulama. Salat sunah muakkad artinya salat yang sangat dianjurkan untuk didirikan. Salat Duha termasuk salat sunah yang tidak pernah ditinggalkan Nabi saw.

Dari Abu Hurairah r.a., ia berkata: "Kekasihku (Rasulullah) berpesan kepadaku dengan tiga hal yang tidak pernah aku tinggalkan hingga aku meninggal nanti. Yaitu puasa tiga hari setiap bulan, salat Duha, dan tidur dalam keadaan sudah mengerjakan Salat Witir. (H.R. Bukhari)

Salat Duha dilakukan pada waktu duha. Waktu duha adalah waktu menjelang tengah hari. Sejak matahari mulai naik dan terasa panas hingga menjelang waktu zuhur. Menurut kalian, waktu duha kira-kira pukul berapa?

Anak-Anak, bagaimana tata cara salat Duha? Berikut tata cara salat Duha.

1. Berwudu dan melakukan persiapan salat dengan memperhatikan kesucian badan, pakaian, dan tempat.
2. Kalian boleh membasahkan salat Duha berjamaah ketika di sekolah dengan guru dan teman-teman. Boleh juga berjamaah dengan orang tua di rumah. Salat Duha dianjurkan dilakukan sendiri ketika di rumah.
3. Niat salat Duha.

أُصَلِّ سُنَّةَ الضُّحَى رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

Saya niat salat Duha dua rakaat karena Allah taala.

4. Takbiratulhram
5. Membaca Q.S. al-Fatihah/1.
6. Membaca Q.S. asy-Syams/91 atau al-Kafirun/109 setelah al-Fatihah pada rakaat pertama.
7. Melakukan rukuk, iktidal, sujud pertama, duduk di antara dua sujud dan sujud kedua seperti salat fardu.
8. Membaca Q.S. al-Fatihah/1.
9. Membaca Q.S. ad-Duha/93 atau al-Ikhlash/112 setelah al-Fatihah pada rakaat kedua.
10. Melakukan rukuk, iktidal, sujud pertama, duduk di antara dua sujud dan sujud kedua seperti salat fardu.
11. Duduk dan membaca tasyahud akhir.
12. Salam.
13. Salat Duha dilakukan paling sedikit dua rakaat dan paling banyak delapan rakaat. Ada juga ulama yang berpendapat paling banyak dua belas rakaat.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV 162

14. Membaca doa sesudah salat Duha.

اللَّهُمَّ إِنَّ السُّحَاءَ سَحَابَكَ وَالنَّهَارَ نَهَارَكَ وَالْجَمَالَ جَمَالَكَ وَالْقُوَّةَ قُوَّتَكَ وَالْقُدْرَةَ قُدْرَتَكَ وَالْعِصْمَةَ عِصْمَتَكَ اللَّهُمَّ إِنْ كَانَ رِزْقِي فِي السَّمَاءِ فَانزِلْهُ وَإِنْ كَانَ فِي الْأَرْضِ فَاهْرِجْهُ وَإِنْ كَانَ مُعْتَرِزًا فَيَسِّرْهُ وَإِنْ كَانَ حَرَامًا فَطَهِّرْهُ وَإِنْ كَانَ بَعِيدًا فَقَرِّبْهُ بِحَبْلِ حَبَابِكَ وَنَهَابِكَ وَتَهَابِكَ وَفُتُوكَ وَقُدْرَتِكَ إِنِّي مَأْتِيْتُ عَبْدًا لَكَ الصَّالِحِينَ

Artinya:

"Wahai Tuhanku, sesungguhnya waktu duha adalah waktu duha-Mu, keagungan adalah keagungan-Mu, keindahan adalah keindahan-Mu, kekuatan adalah kekuatan-Mu, penjagaan adalah penjagaan-Mu. Wahai Tuhanku, apabila rezekiku berada di atas langit maka turunkanlah, apabila berada di dalam bumi maka keluarkanlah, apabila sukar maka mudahkanlah, apabila haram maka sucikanlah, apabila jauh maka dekatkanlah dengan kebenaran duha-Mu, kekuasaan-Mu (Wahai Tuhanku), datangkanlah padaku apa yang Engkau datangkan kepada hamba-hamba-Mu yang saleh."

Lakukan aktivitas berikut bersama kelompok kecilmu!



Aktivitas Kelompok

Praktik Salat Duha

Praktik Salat Duha di Kelas/Sekolah

1. Peran : Imam dan jemaah salat Duha
2. Pilihlah peran yang kalian hendak peragakan!
3. Praktikkan salat Duha dengan bimbingan gurumu!

Mengenal Salat Jumat, Duha dan Tahajud | Bab 9 163

C. Salat Tahajjud

Ayo belajar salat Tahajjud. Salat Tahajjud termasuk salah satu salat *ta'awwu'*. Ingatkah kalian tentang salat *ta'awwu'*?

Amati gambar berikut!



Gambar 9.12 Anak laki-laki dan perempuan sedang melakukan salat Tahajjud

Berilah komentar gambar tersebut dalam aktivitas berikut!



Aktivitas Kelompok

Ceritakan pengalaman kalian mendirikan salat Tahajjud!

Anak-Anak, mengapa kita dianjurkan melaksanakan salat Tahajjud?

Amati Q.S. al-Isra/17: 79 berikut!

وَمِنَ اللَّيْلِ فَتَهَجَّدْ بِهِ نَافِلَةً لَّكَ عَنِّي أَنْ يَبْعَثَكَ رَبُّكَ مَقَامًا مَّحْمُودًا

Terjemah:

"Dan pada sebagian malam, lakukanlah salat Tahajjud (sebagai suatu ibadah) tambahan bagimu, mudah-mudahan Tuhanmu mengangkatmu ke tempat yang terpuji." (Q.S. al-Isra/17: 79)

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV 164

Salat Tahajud termasuk salat sunah muakkad. Ingatlah kalian salat sunah muakkad! Salat Tahajud termasuk salat yang tidak pernah ditinggalkan Nabi saw. Nabi saw. memiliki kebiasaan tidur di awal malam setelah salat Isya. Beliau bangun di pertengahan malam untuk melakukan salat Tahajud.

Nabi saw. ditanya seseorang, "Salat manakah yang paling utama setelah salat yang diwajibkan (salat lima waktu)." Rasulullah saw. menjawab, "Salat Tahajud." (H.R. Muslim dari Abu Hurairah r.a.)

Anak-Anak, bagaimana tata cara salat Tahajud? Berikut tata cara salat Tahajud.

1. Berwudu dan melakukan persiapan salat dengan memperhatikan kesucian badan, pakaian, dan tempat.
2. Niat salat Tahajud.

أَسْلَى سُنَّةَ التَّهَجُّدِ رَغْبَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

Saya niat salat Tahajud dua rakaat karena Allah taala.

3. Takbiratulihram.
4. Membaca Q.S. al-Fatihah/1.
5. Membaca Q.S. al-Kafirun/109 setelah al-Fatihah pada rakaat pertama.
6. Melakukan rukuk, iktidal, sujud pertama, duduk di antara dua sujud dan sujud kedua seperti salat fardhu.
7. Membaca Q.S. al-Fatihah/1.
8. Membaca Q.S. al-Ikhlash/112 setelah al-Fatihah pada rakaat kedua.
9. Melakukan rukuk, iktidal, sujud pertama, duduk di antara dua sujud dan sujud kedua seperti salat fardhu.
10. Duduk dan membaca tasyahud akhir.
11. Salam.
12. Salat Tahajud dilakukan paling sedikit dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas. Salat Tahajud diakhiri dengan salat Witir (salat dengan bilangan rakaat ganjil). Nabi saw. mengerjakan salat Tahajud tidak lebih dari 11 atau 13 rakaat dengan salat Witir.
13. Membaca doa sesudah salat Tahajud.

اَللّٰهُمَّ لَكَ الْحَمْدُ اَنْتَ قَيُّمُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَنْ فِيْهِمْ وَلَكَ الْحَمْدُ
لَكَ مَلِكُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَنْ فِيْهِمْ وَلَكَ الْحَمْدُ اَنْتَ نُورُ السَّمٰوٰتِ
وَالْاَرْضِ وَمَنْ فِيْهِمْ وَلَكَ الْحَمْدُ اَنْتَ مَلِكُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَلَكَ الْحَمْدُ

Mengetahui Salat Jumat, Duha dan Tahajud | Bab 9 165

اَنْتَ الْحَقُّ وَوَعْدُكَ الْحَقُّ وَلِقَاكَ حَقٌّ وَقَوْلُكَ حَقٌّ وَالْجَنَّةُ حَقٌّ وَالنَّارُ
حَقٌّ وَالْبَيْتُ حَقٌّ وَنَحْمُكَ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ حَقٌّ وَالسَّاعَةُ حَقٌّ اَللّٰهُمَّ
لَا اَسْأَلُكَ وَبِكَ اَمْنًا وَعَلَيْكَ تَوَكَّلْتُ وَآلَيْكَ اَنْذْتُ وَبِكَ خَاصَمْتُ وَآلَيْكَ
خَاصَمْتُ قَاغِيْغِرْ لِيْ مَا قَدَّمْتُ وَمَا اَخَّرْتُ وَمَا اَتَزَيَّرْتُ وَمَا اَعْلَنْتُ اَنْتَ
الْمُقَدِّمُ وَالْمُؤَخِّرُ لَا اِلَهَ اِلَّا اَنْتَ وَلَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ اِلَّا بِاللّٰهِ

"Ya Allah, milik-Mu lah segala puji. Engkaulah penegak langit dan bumi serta apa-apa yang ada di dalamnya. Milik-Mu lah segala puji. Milik-Mu lah kerajaan langit dan bumi dan apa-apa yang ada di dalamnya. Milik-Mu lah segala puji. Engkaulah cahaya langit dan bumi dan apa-apa yang ada di dalamnya. Milik-Mu lah segala puji. Engkaulah penguasa langit dan bumi. Milik-Mu lah segala puji. Engkaulah yang benar dan janjimu adalah benar. Pertemuan dengan-Mu adalah benar. Perikataan-Mu benar. Surga-Mu itu benar ada. Neraka itu benar ada. Para nabi itu benar. Nabi Muhammad saw. itu benar dan kiamat itu benar ada. Ya Allah, hanya kepada-Mu lah aku berserah diri. Hanya kepada-Mu lah aku beriman. Hanya kepada-Mu lah aku bertawakal. Hanya kepada-Mu lah aku Kembali. Hanya dengan-Mu lah aku menghadapi musuh dan hanya kepada-Mu lah aku berhukum. Maka ampunilah aku atas segala dosa yang telah aku lakukan dan yang mungkin akan aku lakukan, dosa yang aku lakukan sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan. Engkaulah Yang Maha Terdahulu dan Engkaulah Yang Maha Terakhir. Tiada Tuhan selain Engkau. Tiada daya upaya dan kekuatan kecuali dengan (pertolongan) Allah."

Lakukan aktivitas berikut bersama kelompok kecilmu!



Aktivitas Kelompok

Praktik Salat Tahajud

Praktikkan salat Tahajud dengan bimbingan gurumu!

166

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV

Anak-Anak, amati pesan pokok berikut!



Pesan Moral

Allah Swt. berfirman dalam hadis qudsi: "Tidak semua yang salat itu salat. Aku hanya menerima salat siapa yang merendahkan diri di hadapan Keagungan-Ku, tidak angkuh terhadap makhluk-Ku, tidak juga memusuhi waktu malam dalam keadaan berkead mendurhakai-Ku, tapi dia yang mengis waktu siang dengan berzikir mengingat-Ku dan mengasahi orang miskin, anak jalanan, janda, serta orang yang terkena musibah." (H.R. al-Bazzar)

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ



Aku Tahu, Aku Bisa

Aku Sudah Belajar	✓	✗
Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Jumat		
Mempraktikkan ibadah salat Jumat		
Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Duha		
Mempraktikkan ibadah salat Duha		
Menjelaskan ketentuan dan tata cara salat Tahajud		
Mempraktikkan ibadah salat Tahajud		



Sikapku

1. Aku membiasakan berperilaku taat beribadah.
2. Aku membiasakan berserah diri kepada Allah.

Mengetahui Salat Jumat, Duha dan Tahajud | Bab 9 167



Ayo Kerjakan

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Mengapa kita harus salat?
2. Sejak kapan salat Jumat didirikan umat Islam?
3. Apa saja persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan salat Jumat?
4. Kapan salat Duha dilakukan?
5. Mengapa kita dianjurkan salat Tahajud?



Pengayaan

Pilihlah kegiatan pengayaan berikut!

1. Hafalkan surah-surah pilihan berikut!
 - a. Q.S. asy-Syams/91
 - b. Q.S. ad-Duha/93
2. Hafalkan doa sesudah salat pilihan berikut!
 - a. Doa sesudah salat Duha
 - b. Doa sesudah salat Tahajud
3. Tunjukkan hafalanmu di depan gurumu!
4. Pelajari lebih lanjut salat tatowwu' seperti salat Witir.

168

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV

Lampiran 2

RUBRIK ASESMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA**A. Profil Pelajar Pancasila**

NO	Nama	ASESMEN									
		Beriman		Bergotong Royong		Bernalar Kritis		Kreatif		Berkebinekaan Global	
		Belum terlihat	Terlihat	Belum terlihat	Terlihat	Belum terlihat	Terlihat	Belum terlihat	Terlihat	Belum terlihat	Terlihat
1.	Maulana		✓		✓	✓			✓		✓
2.	Adzkia		✓		✓		✓	✓			✓
3.	Aga		✓		✓		✓		✓		✓
4.	Aysha		✓		✓		✓		✓		✓
5.	Abid		✓		✓		✓	✓			✓
6.	Fina		✓	✓			✓		✓	✓	
7.	Darla		✓		✓		✓		✓		✓
8.	Habib		✓	✓		✓			✓		✓
9.	Haedar		✓		✓		✓		✓		✓
10.	Hisyam		✓	✓			✓		✓		✓
11.	Jaras		✓	✓		✓			✓		✓
12.	Kevin		✓		✓		✓		✓	✓	
13.	Ahya		✓		✓		✓		✓		✓
14.	Dzaka		✓		✓		✓		✓		✓
15.	Naila		✓		✓		✓		✓		✓
16.	Nawang		✓		✓		✓		✓		✓

17.	Mada		✓		✓		✓	✓			✓
18.	Silvia		✓		✓		✓		✓		✓
19.	Zavira		✓	✓			✓		✓		✓
20.	Zubair		✓		✓		✓		✓		✓

B. Kriteia Asesmen Profil Pelajar Pancasila

Sikap	Penilaian
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Belum Terlihat: Belum menunjukkan sikap khushyuk dalam berdoa dan kurang menghargai kegiatan ibadah. Terlihat: Mengikuti doa dan kegiatan pembelajaran dengan tertib serta menunjukkan sikap menghargai ibadah.
Gotong royong	Belum Terlihat: Tidak berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelompok. Terlihat: Aktif bekerja sama dan berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok.
Bernalar kritis	Belum Terlihat: Kesulitan memahami informasi dan menyelesaikan tugas tanpa arahan penuh dari guru. Terlihat: Mampu memahami materi, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan tugas berdasarkan informasi yang diperoleh.
Kreatif	Belum Terlihat: belum menunjukkan ide atau cara baru dalam menyelesaikan tugas. Terlihat: mampu mengemukakan ide, strategi, atau solusi yang bervariasi dalam menyelesaikan tugas
Berkebinekaan Global	Belum Terlihat: kurang menghargai pendapat atau perbedaan dengan teman. Terlihat: menghargai pendapat, latar belakang, dan perbedaan yang ada di dalam kelompok.

C. Game Based Assessment



Lampiran 12. Hasil Pre-Test Keterampilan Sosial

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, saya Iqlima Nia Ayu Pawestri, mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang saat ini sedang melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa game Bingo dengan pendekatan VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik) pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Angket ini merupakan angket awal (pre-test) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi keterampilan sosial teman-teman sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan game Bingo. Oleh karena itu, isilah setiap pernyataan dengan jujur sesuai dengan keadaan diri masing-masing. Jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan memengaruhi nilai sekolah, jadi isilah dengan tenang dan sesuai dengan pendapat pribadi kalian

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai :
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah sesuai dengan pendapat dan pengalaman kalian selama belajar

Atas partisipasi dan kerja samanya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum WaramatullahiWabarakatuh

Nama :	FINA
Kelas :	4A
Jenis Kelamin :	Perempuan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mau bekerja sama dengan teman saat belajar kelompok.		✓		
2.	Saya ikut berperan aktif ketika kegiatan kerja kelompok.	✓			
3.	Saya mendengarkan teman saat mereka menyampaikan pendapat.		✓		
4.	Saya tetap menghargai pendapat teman walaupun berbeda dengan pendapat saya.		✓		
5.	Saya mengerjakan tugas dengan baik.	✓			
6.	Saya tetap mengikuti kegiatan belajar dikelas sampai selesai	✓			
7.	Saya mematuhi aturan yang diberikan saat kegiatan belajar	✓			
8.	Saya menjaga sikap agar tetap tertib dan tidak mengganggu teman.	✓			
9.	Saya menerima hasil kegiatan dengan sikap yang baik, baik menang maupun kalah.	✓			
10.	Saya selalu berusaha bersikap jujur dalam setiap kegiatan.		✓		
11.	Saya berani berbicara atau bertanya saat belajar bersama.		✓		
12.	Saya berusaha menjalin hubungan yang baik dengan teman	✓			
13.	Saya peduli dan ingin membantu teman yang sedang mengalami kesulitan.		✓		
14.	Saya memberi semangat kepada teman agar lebih percaya diri.		✓		
15.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru atau teman.	✓			
16.	Saya senang belajar menggunakan gambar atau media yang menarik.	✓			
17.	Saya merasa nyaman dan percaya diri saat mengikuti kegiatan belajar.		✓		

Lampiran 13. Hasil Post-Test Keterampilan Sosial

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, saya Iqlima Nia Ayu Pawestri, mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang saat ini sedang melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa game Bingo dengan pendekatan VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik) pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa sesudah penggunaan media tersebut.

Angket ini merupakan angket akhir (post-test) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi keterampilan sosial teman-teman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan game Bingo. Oleh karena itu, isilah setiap pernyataan dengan jujur sesuai dengan keadaan diri masing-masing. Jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan memengaruhi nilai sekolah, jadi isilah dengan tenang dan sesuai dengan pendapat pribadi kalian

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai :
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah sesuai dengan pendapat dan pengalaman kalian selama belajar

Atas partisipasi dan kerja samanya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum WaramatullahiWabarakatuh

Nama :	FINA
Kelas :	4A
Jenis Kelamin :	perempuan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat memainkan game Bingo.	✓			
2.	Saya terlibat aktif dalam setiap giliran permainan Bingo	✓			
3.	Saya mendengarkan teman saat mereka menyampaikan pendapat.		✓		
4.	Saya menghargai pendapat teman walaupun berbeda dengan pendapat saya.		✓		
5.	Saya menjalankan peran saya dalam permainan Bingo dengan sungguh-sungguh.	✓			
6.	Saya tetap mengikuti permainan sampai selesai tanpa meninggalkan kelompok	✓			
7.	Saya mematuhi aturan dalam permainan Bingo dengan baik.	✓			
8.	Saya tetap tertib dan tidak ribut selama permainan berlangsung.		✓		
9.	Saya menerima hasil permainan Bingo dengan lapang dada.		✓		
10.	Saya bermain dengan jujur dan tidak melakukan kecurangan.	✓			
11.	Saya berani bertanya atau berbicara dengan teman saat bermain Bingo.	✓			
12.	Saya merasa permainan Bingo membuat saya lebih dekat dengan teman-teman.	✓			
13.	Saya membantu teman yang kesulitan dalam permainan.	✓			
14.	Saya memberi semangat kepada teman yang kurang percaya diri saat bermain.	✓			
15.	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain bingo	✓			
16.	Saya senang bermain Bingo sambil belajar karena tampilnya menarik	✓			
17.	Saya merasa permainan Bingo membuat saya lebih percaya diri karena sesuai dengan gaya belajar saya.		✓		

Lampiran 14. Hasil Perhitungan Pre-test

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Total Skor
Indikator Keterampilan sosial	Kerjasama		komunikasi		Tanggung jawab		Disiplin		Suportivitas		Interaksi Sosial		Kepedulian Sosial		Percaya diri			
Maulana	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	56
Adzkia	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	58
Aga	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	53
Aysha	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	61
Abid	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
Fina	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	60
Darla	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	57
Habib	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
Haedar	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
Hisyam	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	53
Jaras	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	2	4	3	2	4	1	46
Kevin	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	59
Ahya	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	48
Dzaka	3	2	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	54
Naila	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	50
Nawang	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	62
Mada	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	59
Silvia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
Zavira	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	50
Zubair	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	57
Total	63	64	68	72	67	70	61	67	63	62	59	64	68	61	55	68	60	

Lampiran 15. Hasil Perhitungan post-Test

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Total Skor
Indikator Keterampilan sosial	Kerjasama		komunikasi		Tanggung jawab		Disiplin		Suportivitas		Interaksi Sosial		Kepedulian Sosial		Percaya diri			
Maulana	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	61
Adzkia	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	60
Aga	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	62
Aysa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	66
Abid	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
Fina	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	63
Darla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
Habib	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	61
Haedar	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	61
Hisyam	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	56
Jaras	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	60
Kevin	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	61
Ahya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	53
Dzaka	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	65
Naila	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	56
Nawang	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	62
Mada	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	67
Silvia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
Zavira	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
Zubair	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	63
Total	75	73	73	73	70	76	68	73	69	76	76	70	70	70	75	74	68	

Lampiran 16. Soal di Dalam Papan Bingo



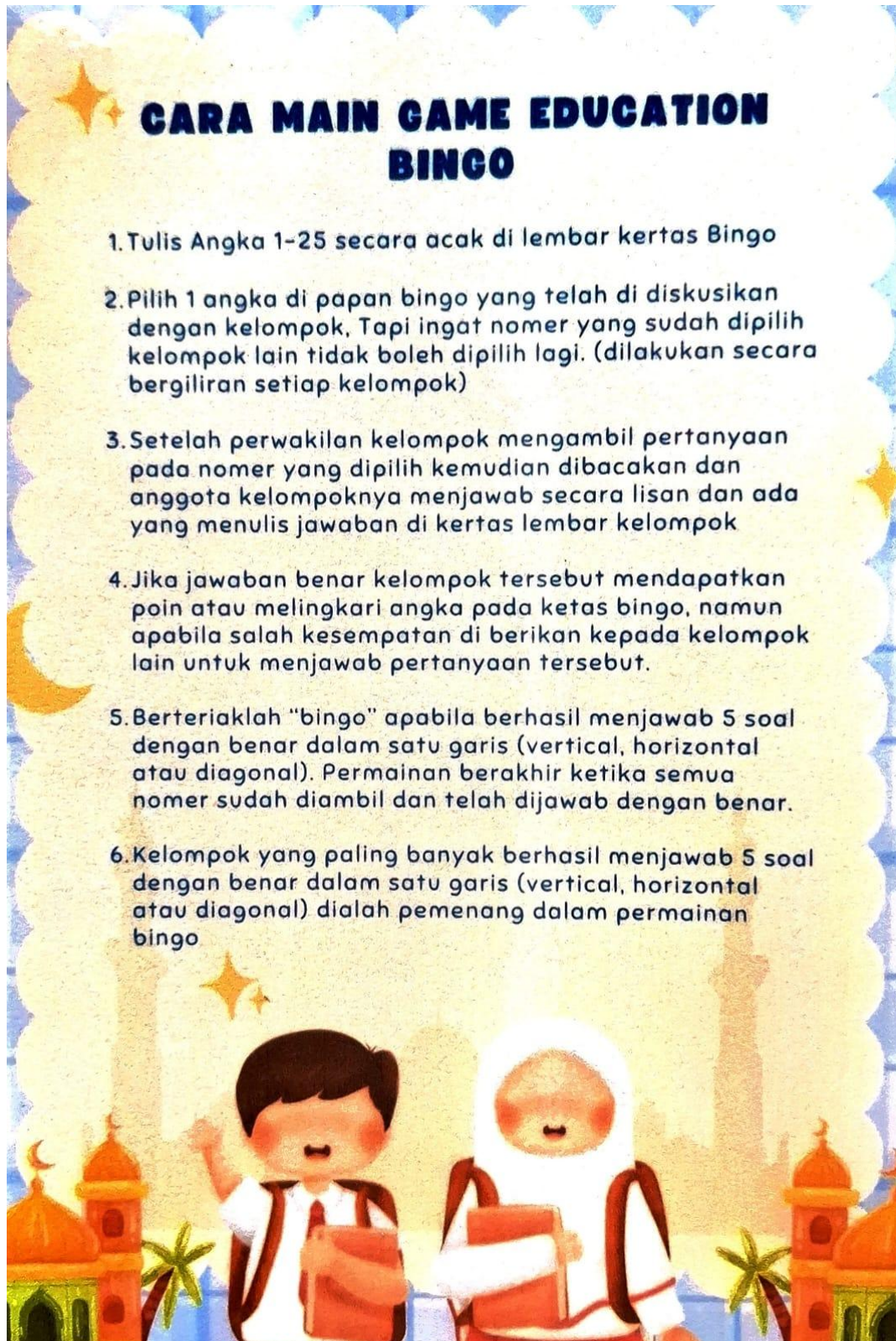
Lampiran 17. Pedoman Penerapan Game Bingo Untuk Guru

**CARA MENERAPKAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUCATION
(BINGO)**

1. Guru menyediakan papan bingo berupa kantong warna-warni yang diberi nomer 1 sampai 25 didalamnya terdapat pertanyaan terkait mata pelajaran PAI materi mengenal sholat Jum'at, Dhuha dan Tahajud.
2. Setiap warna kantong menunjukkan jenis materi atau tujuan pembelajaran. Warna kuning berisi pertanyaan tentang sholat Jum'at, warna hijau tentang sholat Dhuha, dan warna oranye tentang sholat Tahajud. Warna biru digunakan untuk melatih keterampilan psikomotorik siswa, sedangkan warna merah berisi soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok menulis angka 1 sampai 25 secara acak di kertas bingo yang telah disediakan oleh guru.
4. Setiap kelompok bergiliran memilih salah satu nomer dari papan bingo, jika nomer yang sudah dipilih baik dari kelompoknya atau kelompok lain tidak boleh dipilih lagi.
5. Perwakilan kelompok mengambil pertanyaan dari nomer yang dipilih, kemudian pertanyaan tersebut dibaca dan anggota kelompoknya menjawab secara lisan dan ada yang menulis di lembar kerja kelompok.
6. Kelompok yang memilih harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Apabila benar kelompok tersebut mendapatkan poin atau melingkari angka pada kertas bingo, jika salah kesempatan diberikan kepada kelompok lain.
7. Siswa dapat berteriak "bingo" apabila berhasil menjawab 5 soal dengan benar dalam satu garis (vertical, horizontal atau diagonal). Permainan berakhir ketika semua nomer sudah diambil dan telah dijawab dengan benar.
8. Kelompok yang paling banyak berhasil menjawab 5 soal dengan benar dalam satu garis (vertical, horizontal atau diagonal) dialah pemenang dalam permainan bingo
9. Setelah selesai permainan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban-jawaban siswa dan melakukan refleksi bersama untuk memperkuat pemahaman.



Lampiran 18. Pedoman Tata Cara Game Bingo Untuk Murid



Lampiran 19. Ruang Lingkup Materi



Lampiran 20. Media Papan Bingo



Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian

Perizinan Penelitian



Validasi Ahli Materi



Validasi Ahli Pembelajaran



Penjelasan Materi



Menjelaskan Tata Cara Game Bingo

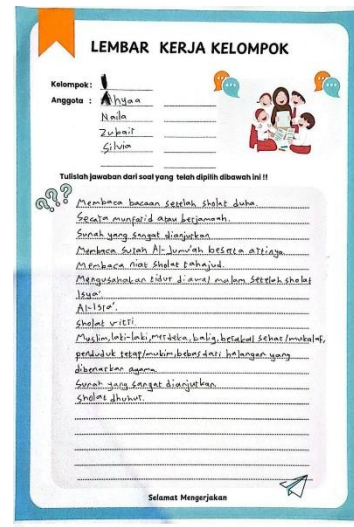


Membagikan Lembar Pre-Test

 Mengerjakan Pre-Test	 Mengerjakan Post-Test
Pelaksanaan Game Bingo	
 Maju Ke Depan Untuk Mengambil Soal Dan Membacakannya	 Melingkari Nomer Di Kertas Bingo
 Menulis Jawaban Di Lembar Kerja Kelompok	 Membacakan Do'a Atau Dalil Secara Bersama Di Depan Kelas



Kertas Bingo Siswa



Lembar Kerja Kelompok Siswa

Lampiran 22. Lembar Bimbingan

09/06/26, 12.13

Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110160
Nama : IQUMA NIA AYU PAWESTRI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	28 Juli 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Mengajukan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Siswa Pada Pelajaran PAI di SDIT Al-Azhaar Trenggalek". Disarankan menggunakan penelitian pengembangan dan jangan menggunakan variabel motivasi karena sudah banyak yang meneliti, diberi penjelasan tentang pendekatan VAKT dan model ADDIE	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	01 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konfirmasi penggantian judul menjadi "Pengaruh Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAKT Pada Pembelajaran PAI terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek"	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	29 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi bab 1 ada revisi di bagian latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah dan penambahan kesimpulan setelah orisinalitas, penjelasan cara membuat latar belakang yang benar dan penjelasan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Penggantian judul menjadi "Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAKT Pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek"	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	05 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB 2 dan ACC BAB 1, konfirmasi ada sedikit penggantian judul dari pendekatan VAKT menjadi pendekatan pendekatan VAK. Ada revisi bab 2 dibagian pengutipan referensi dan kerangka berfikir. Diberi Penjelasan tentang metode penelitian pengembangan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	17 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB 3 dan ACC BAB 2, Ada revisi di BAB 2 dibagian kerangka berfikir karena ada bukti efektif maka sebelumnya harus ada implementasi, revisi BAB 3 ada penambahan analisis data.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	18 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB 1,2,3 dan ACC, TTD Lembar Persetujuan Proposal Skripsi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	04 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB 4, mengonfirmasi hasil penelitian di kelas IV SDIT Al-Azhaar Trenggalek. Revisi BAB 4 bagian Analisa : menambahkan geografis lokasi penelitian dan perbaikan penulisan untuk hasil wawancara.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	11 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB IV dan BAB V serta konfirmasi hasil revisi sebelumnya. Terdapat revisi pada BAB V subbab pertama, yaitu penambahan pembahasan karena uraian yang disajikan masih kurang menyeluruh.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	18 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi hasil revisi sebelumnya. Terdapat revisi pada BAB IV bagian desain, yaitu penambahan blueprint atau sketsa produk sebagai rancangan awal sebelum proses pembuatan produk	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	22 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi hasil revisi sebelumnya. Terdapat revisi pada BAB IV bagian evaluasi, yaitu penambahan hasil pre-test dan post-test secara rinci dengan menampilkan hasil setiap peserta didik pada masing-masing indikator keterampilan sosial untuk mengetahui indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	25 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB IV dan BAB V. Terdapat revisi pada BAB V subbab kedua dan ketiga. Pada subbab kedua, diminta menambahkan pembahasan pada setiap modalitas gaya belajar yang diterapkan. Pada subbab ketiga, diminta menambahkan analisis peningkatan pada setiap indikator keterampilan sosial.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

<https://siskad.uin-malang.ac.id/2/01c9-PrintJurnalBimbinganTA-d86e06868148cebbe88880c723b12bc9e956dca29d1fee5aee45a3e19>

1/2

09/06/26, 12:13

Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

12	29 Mei 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB V dan BAB VI. Terdapat revisi pada bagian kesimpulan agar menggunakan kalimat yang lebih efektif dan sesuai dengan hasil pembahasan pada BAB V.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	01 Juni 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi BAB IV, BAB V, dan BAB VI. Terdapat revisi pada format tabel, yaitu penyesuaian spasi dalam isi tabel menjadi spasi 1 antarbaris.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	04 Juni 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi hasil revisi sebelumnya. Dosen pembimbing menyarankan untuk menambahkan RPP pelaksanaan pembelajaran yang digunakan selama penelitian pada lampiran skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	09 Juni 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi akhir skripsi. Skripsi dinyatakan layak dan memperoleh persetujuan (ACC) dari dosen pembimbing serta penandatanganan lembar persetujuan skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	22 Juni 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Konsultasi abstrak. Terdapat revisi pada paragraf ketiga, yaitu penambahan penomoran hasil penelitian berdasarkan masing-masing rumusan masalah.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

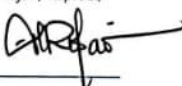
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1


Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 23. Sertifikat Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri
NIM : 22010110160
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Game Bingo Menggunakan Pendekatan VAK Pada Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas IV SDIT AL-AZHAAR Trenggalek

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Jun 2026
 a.n. Bekan
 Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

RIWAYAT HIDUP

Nama : Iqlima Nia Ayu Pawestri

NIM : 220101110160

Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 10 Oktober 2003

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : RT.12/RW.06, Dsn. Bandung, Ds. Sukorejo, Kec.
Gandusari, Kab. Trenggalek

Email : iqlimaniaap@gmail.com

No. Telp/HP : 0895339023029

Riwayat Pendidikan : 1. TKIT Al-Azhaar Sukorejo
2. SDIT Al-Azhaar Sukorejo
3. Pondok Pesantren Salafiyah Al-Muslimun
4. SMA Ar-Rosyidah Magetan
5. S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang