

**PENGEMBANGAN *BINGOHISTORY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

Skripsi

***Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (SI)***



**Oleh:
ANISA OKTIANI
15046083/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

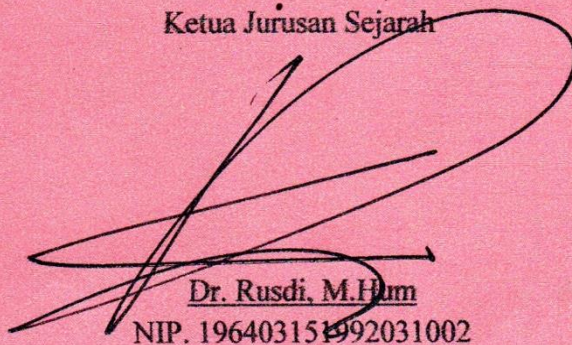
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA *BINGOHISTORY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Nama : Anisa Oktiani
BP/NIM : 2015/15046083
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2020

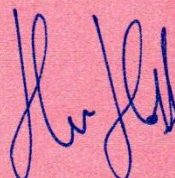
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd
NIP. 198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Jum'at, 15 Mei 2020

PENGEMBANGAN MEDIA *BINGOHISTORY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

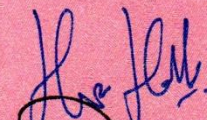
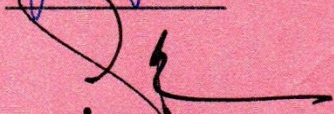
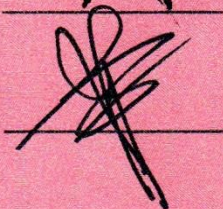
Nama : Anisa Oktiani
BP/NIM : 2015/15046083
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2020

Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd
Anggota : 1. Drs. Wahidul Basri, M.Pd
2. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Oktiani
BP/NIM : 2015/15046083
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

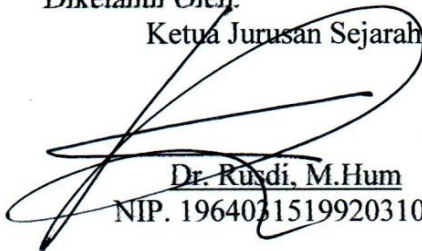
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Media *Bingohistory* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2020

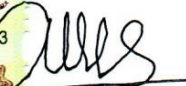
Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rundi, M.Hum
NIP. 196403151992031002



Saya Menyatakan


Anisa Oktiani
NIM. 15046083/2015

ABSTRAK

Anisa Oktiani, (2015/15046083). “Pengembangan Media *Bingohistory* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”. **Skripsi.** Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2020.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari proses pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan karena kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru. Salah satu solusi mengatasi persoalan tersebut yaitu pengembangan *Bingohistory* menjadi media pembelajaran sejarah. Media *Bingohistory* adalah media permainan kuis yang dapat membuat siswa lebih aktif. Media ini terdiri dari unsur tabel, soal, dan gantungan. Media ini memiliki konsep fisik sehingga dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki sarana-prasarana lengkap maupun tidak.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan) dan tidak sampai pada tahap *Implementation* (Implementasi) karena sekolah tutup disebabkan Indonesia dilanda wabah *covid-19* sehingga kegiatan belajar untuk sementara dilakukan di rumah. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bagaimana proses tahapan pengembangan media *Bingohistory* mulai dari tahapan: 1) pemilihan media (*Media Selection*), 2) Pemilihan Format (*Format Selection*), 3) Rancangan Awal (*Initial Design*) dan Analisis kelayakan media didapatkan skor rata-rata dari ahli materi 3, 57 dan skor rata-rata dari ahli media sebesar 3, 5. Maka media *Bingohistory* sebagai media mata pelajaran sejarah di SMA sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media, *Bingohistory*,

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Bingohistory Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”**.

Pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pihak-pihak yang terlibat telah memberi kontribusi yang besar dalam skripsi ini, terutama dalam tujuannya menjadi suatu karya ilmiah yang baik dan sesuai dengan kaidah keilmuan. Untuk itulah, pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Sejarah beserta Bapak/Ibu dosen serta karyawan/karyawai Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Hera Hastuti, M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, ilmu-ilmu yang luar biasa dan masukan yang sangat membangun bagi peneliti.
3. Bapak Drs, Wahidul Basri, M.Pd dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd sebagai ahli materi dan ahli media yang telah memberikan saran dan kritikan demi kesempurnaan produk ini.
5. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, Bapak dan Ibu Pegawai Universitas Negeri Padang, Kepala Sekolah beserta Guru SMAN 1 Ranah Pesisir yang terlibat dalam penelitian ini dan telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan observasi.
6. Kedua orang tua tercinta, yaitu Ayahanda Pur. Nuraulin dan Ibunda Rosdiana, S.Pd,SD, atas setiap do'a kasih sayang, selalu bekerja keras untuk pendidikan anak-anaknya, sehingga menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi ananda untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada abang, kakak, etek, Adik, dan ponakan tersayang, terimakasih atas perhatian, perlindungan, cinta dan kasih sayang.
8. Untuk saudaraku (Cindy, Vera, kakak sona) terimakasih telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Mahasiswa/I Jurusan Sejarah Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus angkatan 2015.

Semoga segala bimbingan dan bantuan yang Bapak/Ibu, keluarga, sahabat dan rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa yang peneliti kemukakan dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita, *Amin ya Rabb!*

Padang, Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Hasil Produk	8
BAB II KERANGKA TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Sejarah	10
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media	13
b. Tujuan Media	14
c. Manfaat Media	15
d. Klasifikasi Media	17
3. Media Bingohistory dalam Mata Pelajaran Sejarah	18
a. Bingohistory.....	18
b. Langkah-langkah Permainan Bingohistory	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Bingohistory	24
4. Teori Konstruktivistik	25
B. Studi Relevan	28
C. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan	32
C. Prosedur Penelitian.....	33
1. Tahap Analisi (<i>Analyze</i>)	34
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	35
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
a) Validasi Produk.....	35

D. Uji Coba dan Subjek Uji Coba.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil.....	38
1. Tahap Pertama Analyze (A)	38
a) Analisis Kebutuhan	38
b) Analisis Karakteristik Siswa.....	41
2. Tahap Kedua <i>Design</i> (D).....	42
B. Hasil Uji Coba (Hasil pada Tahap Ketiga <i>Development</i> (D)	58
a) Validasi Media oleh Ahli Materi Pembelajaran.....	59
b) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran	60
C. Revisi Produk	63
1. Kajian Produk Akhir	64
a) Proses Tahapan Pengembangan Media Bingohistory ...	64
b) Analisis Kelayakan.....	66
D. Keterbatasan Pengembangan	67
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penelitian Kelayakan Validator Ahli Materi	59
Tabel 2. Saran Validator Ahli Materi.....	60
Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	61
Tabel 4. Saran Validator Ahli Media	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 2. Analisis Prosedur Penelitian.....	34
Gambar 3. Kelayakan Media	37
Gambar 4. Tampilan Media Sebelum Revisi	42
Gambar 5. Media <i>Bingohistory</i> Pola Horizontal.....	52
Gambar 6. Media <i>Bingohistory</i> Pola Vertikal.....	53
Gambar 7. Produk Media Bingohistory	57
Gambar 8. Tampilan Media Awal.....	63
Gambar 9. Tampilan Media Akhir	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas R&D	73
Lampiran 2. Angket Validasi Media	78
Lampiran 3. Angket Validasi Materi	82
Lampiran 4. Analisis Hasil Uji Validitas	86
Lampiran 5. Produk Bingohistory	88
Lampiran 6. Peraturan Permainan Bingohistory	89
Lampiran 7. Uji Coba Soal dalam Media Bingohistory	91
Lampiran 8. Dokumentasi Ahli Media dan Ahli Materi	95

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dituntut untuk mampu mengembangkan potensi peserta didik, baik itu potensi fisik maupun potensi psikologis (Desmita, 2014: 40). Hal tersebut sesuai Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan sangat penting sekali baik bagi penduduk suatu negara maupun perkembangan peradaban.

Belajar merupakan suatu kegiatan tersusun yang mengubah tingkah laku seseorang baik bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Proses pembelajaran melibatkan peserta didik berperan aktif dalam berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain guna mengembangkan potensi dirinya yang difasilitasi oleh pengajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI No. 19/2005, Pasal 19, berbunyi:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Pada kenyataanya media pembelajaran masih sedikit ketersediaanya di sekolah terutama bagi sekolah yang sarana-prasarana masih kurang lengkap. Banyak guru menilai bahwa untuk membuat media pembelajaran sering terkendala dari segi waktu yang terbatas ditengah-tengah padatnya mengajar. Sehingga media yang ada di sekolah kurang variatif.

Kurikulum 2013 memiliki tujuan penting yaitu mempersiapkan manusia indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif, sekaligus mampu berkontribusi pada kehidupan bernegara. Untuk mencapai tujuan kurikulum 2013 guru sangat dituntut untuk berkreasi dalam merancang aktivitas belajar-mengajar. Baik berkreasi dalam mengembangkan materi, mengembangkan model dan mengembangkan media demi mencapai kualitas belajar-mengajar yang optimal. Hal tersebut sangat berlaku untuk guru sejarah.

Kenyataan yang didapatkan di lapangan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan untuk dipelajari. Kebanyakan peserta didik kurang berminat dalam belajar sejarah meskipun pelajaran sejarah adalah pelajaran wajib untuk diikuti. Kurangnya minat siswa terlihat dari tidak bergairahnya dalam proses pembelajaran sejarah. pembelajaran sejarah cenderung berpusat kepada guru. Seharusnya semua siswa menyadari bahwa dengan belajar sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup.

Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989: 30).

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003: 6).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kegiatan pembelajaran sejarah pada semester II tahun ajaran 2019/2020 pada tanggal 24 Juli 2019 di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ranah Pesisir peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran sejarah terkesan membosankan bagi peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang kurang keterlibatannya dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berbagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik diluar pembelajaran sejarah: 1) mengobrol dengan teman di luar materi sejarah, 2) mengerjakan tugas mata pelajaran lain, 3) sering minta izin ke wc, 4) sering terlihat menguap (terlihat mengantuk), 5) meletakkan kepala diatas meja, dll. Dengan demikian sangat terlihat bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan bagi peserta didik.

Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru sejarah lebih sering menggunakan papan tulis dan metode ceramah saat belajar sejarah. Papan tulis merupakan alat bantu mengajar yang tidak bersifat interaktif (artinya tidak memerlukan interaksi dari siswa terhadap media pembelajaran). Sehingga membuat peserta didik kurang aktif.

Kemudian sarana-prasarana sekolah masih belum lengkap seperti ketersediaan *LCD OHP* masih terbatas pada setiap kelas sehingga membuat guru menggunakan papan tulis sebagai alat bantu mengajar. Untuk pembuatan media pembelajaran, guru tidak mempunyai waktu ditengah-tengah padatnya mengajar. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru sejarah yang berinisial (SN) di SMAN 1 Ranag Pesisir perihal kendala apa saja yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran untuk menyikapi minimnya penggunaan media pembelajaran, yaitu:

“Ibuk sebenarnya sudah tahu bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, namun untuk membuat media sendiri bukannya ibuk tidak bisa, namun tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuatnya ditengah-tengah padatnya mengajar. Sehingga

dengan memanfaatkan papan tulis yang nantinya akan saya buat peta konsep dalam menjelaskan poin-poin besar mengenai materi pelajaran sejarah kepada peserta didik”.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa XI IPS 1 mengenai penggunaan media pembelajaran sejarah, yaitu:

“Media yang kami gunakan dalam belajar sejarah adalah papan tulis dan buku text sejarah, sehingga aktifitas kami belajar sejarah lebih banyak membuat resume, menghafal materi dan mendengar guru di depan”.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik aktif dan belajar sejarah tidak terasa membosankan. Salah satu solusinya dengan mengembangkan media *Bingohistory* sebagai media pembelajaran sejarah. Media *Bingohistory* memiliki konsep permainan sehingga media tersebut bersifat interaktif dan membuat peserta didik aktif. Konsep permainan umumnya disukai oleh setiap anak, termasuk pelajar tingkat SMA.

Bingo merupakan media yang diciptakan Melvin L. Silberman dalam karyanya yang berjudul *Active Learning* (101 Cara Belajar Siswa Aktif). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan media *Bingo* dari Melvin L. Silberman saja. Untuk peraturan permainan peneliti mengembangkannya sendiri yang disesuaikan dengan pembelajaran sejarah.

Media *Bingohistory* memiliki tabel, soal, dan gantungan. Aturan permainan media ini dengan menjawab soal sampai membentuk pola horizontal, vertikal dan diagonal. Apabila pemain dapat membentuk pola

tersebut maka pemain telah mendapatkan *Bingo*. Penyebutan kata *Bingo* merupakan semacam bentuk selebrasi.

Mengembangkan media *Bingohistory* bertujuan menambah variasi media pembelajaran sejarah, meningkatkan pemahaman dan membantu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Soal dalam media *Bingohistory* mengenai materi Pendudukan Jepang di Indonesia terdapat pada KD. 3.11 kelas XI.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan atau R&D dengan judul ***“Pengembangan Media Bingohistory Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
2. Guru masih menjadi pusat pembelajaran di kelas.
3. Alat bantu mengajar yang digunakan guru adalah papan tulis.
Alat bantu ini belum bersifat interaktif.
4. Penggunaan media pembelajaran sejarah kurang bervariasi.
5. Sarana-prasarana sekolah masih belum lengkap

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media *Bingohistory* sebagai media pembelajaran sejarah dengan K.D. 3.11 materi “Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa SMA kelas XI.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan media *Bingohistory* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?
2. Bagaimana hasil kelayakan media *Bingohistory* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media *Bingohistory* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu bentuk variasi media dalam pembelajaran sejarah di SMA

2. Manfaat Praktis

- a. Memperkaya penelitian terdahulu, khususnya penelitian yang berkenaan dengan media pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pedoman penelitian bagi peneliti berikutnya yang juga meneliti mengenai media pembelajaran.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru dan pihak sekolah agar dapat menyediakan dan menggunakan media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan materi pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Bingohistory* dibuat berdasarkan kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran *Bingohistory* adalah media yang memiliki konsep permainan.
3. Media pembelajaran *Bingohistory* berisi soal yang terkait dengan materi pembelajaran sejarah yaitu materi Pendudukan Jepang di Indonesia pada KD 3.11.
4. Soal dalam media *Bingohistory* dalam meningkatkan berpikir analisis siswa.

5. Komponen Media pembelajaran *Bingohistory* adalah memiliki tabel, soal, kunci jawaban dan gantungan.
6. Media pembelajaran *Bingohistory* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas seperti pada pembelajaran individu dan kelompok.
7. Media pembelajaran *Bingohistory* didesain dengan menggunakan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik.
8. Bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media *BingoHistory* adalah:
 - a. Bahan:
 - Papan
 - Kertas karton
 - Kertas kado
 - Kain flannel
 - Gambar
 - b. Alat:
 - Gunting
 - Lem