PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BINGO* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Windy Cahyani Kusumaningtyas[1], Murtyas Galuh Danawati[2], Bahrul Ulum[3]
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang
[1]windycahyani0202@gmail.com, [2]murtyas@umm.ac.id, [3]bahrul@umm.ac.id

ABSTRACT

The results of the needs analysis of class IV at SDN 3 Tugu Tulungagung showed that there were students who had difficulty in understanding the teacher's explanation in interpreting sentences in Indonesian reading texts and the minimal use of learning media caused students to tend to be passive. Based on these results, the researcher developed Roulette Bingo media which aims to support learning with a fun and active atmosphere and help students understand the material. This study uses the ADDIE model. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and documentation. Quantitative data were analyzed descriptively and qualitative data were analyzed using a Likert scale. The results obtained from the development of Roulette Bingo Media in Indonesian language learning for class IV related to the material on main ideas and supporting ideas based on the assessment determined by the material expert obtained a percentage of 87.5%, and media expert validation of 92.5% with the category "Very Appropriate". Meanwhile, the response from the teacher to the Roulette Bingo media received a percentage of 100% and the response from students was 94.4% with the category "Very Good". The results of this study indicate that the development of the Roulette Bingo media can be used as a tool to support learning materials that are fun and make students more active and motivated to follow the learning, but still has a drawback, namely the arrow on the Roulette is a little difficult to rotate, it is hoped that the Roulette can be rotated easily and practically in its use and adjusted to the needs of students.

Keywords: Learning Media, Roulette Bingo, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Hasil analisis kebutuhan kelas IV di SDN 3 Tugu Tulungagugung terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami pemaparan guru dalam menafsirkan kalimat pada teks bacaan Bahasa Indonesia serta minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif. Berdasarkan hasil tersebut peneliti mengembangkan media *Roulette Bingo* yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran dengan suasana menyenangkan dan aktif serta membantu peserta didik dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil yang diperoleh dari pengembangan Media

Roulette Bingo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV terkait materi ide pokok dan ide pendukung berdasarkan penilaian yang ditentukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 87,5%, serta validasi ahli media 92,5% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan respon dari guru terhadap media *Roulette Bingo* mendapat persentase 100% dan respon dari peserta didik 94,4% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Roulette Bingo* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang materi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta termotivasi mengikuti pembelajaran, namun masih memiliki kekurangan yaitu panah pada *Roulette* sedikit sulit diputar, diharapkan selanjutnya *Roulette* dapat diputar dengan mudah dan praktis dalam penggunaannya serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Roulette Bingo*, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Berlandaskan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang dirancang dengan penuh kesadaran dan diatur secara terstruktur untuk membentuk lingkungan belajar serta proses pendidikan yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi dan mengasah potensi mereka. Dengan demikian, mereka dapat memiliki keteguhan spiritual berlandaskan nilai-nilai agama, keterampilan mengelola emosi, kepribadian yang kuat, kecerdasan berpikir, etika yang tinggi, serta kompetensi yang bermanfaat bagi diri sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Menurut pandangan S. Hidayat & Wakhidah (2015), pendidikan adalah suatu sistem yang harus diintegrasikan dengan sistem lainnya agar dapat mencapai sasaran dalam meningkatkan taraf kehidupan manusia di berbagai aspek. Berdasarkan metode pelaksanaannya, pendidikan akan terus berkembang menyesuaikan dengan dinamika sosial dan budaya masyarakat yang mengalami transformasi sepanjang waktu. Namun, Danim (2017) mengungkapkan jika pendidikan merupakan proses yang mencakup seluruh potensi mendasar manusia melalui interaksi antara individu yang lebih berpengalaman dengan mereka yang masih dalam tahap belajar. Sebagai fasilitator pembelajaran, seorang pendidik harus mampu menyampaikan wawasan berkualitas

sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan pendapat A. Tresna Sastrawijaya (Sujana, 2019), sasaran pendidikan meliputi kesiapan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menyelesaikan persoalan, serta pemanfaatan waktu luang secara produktif, sebab setiap peserta didik memiliki harapan yang berbeda-beda. Peranan guru sangatlah krusial dalam mengarahkan jalannya proses pembelajaran guna mencapai sasaran pendidikan tersebut. Pemanfaatan alat bantu pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, inovatif, dan penuh kreativitas sehingga peserta didik akan merasa lebih nyaman dan termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran.

Didasarkan pada interviu dengan guru kelas IV di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung pada tanggal 24 Oktober 2022, guru mengungkapkan bahwa kesulitan dalam melakukan pembelajaran di kelas IV karena perbedaan latar belakang pendidikan keluarga peserta didik dan kurangnya SDM yang mengerti teknologi menyebabkan peserta didik terkendala dalam menerima penjelasan serta ada beberapa peserta didik yang memerlukan bimbingan khusus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memegang kedudukan krusial dalam dunia pendidikan karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat untuk bernalar secara sistematis. Salah satu bidang studi yang diajarkan di jenjang sekolah dasar yakni Bahasa Indonesia. Subakti (2021) mengungkapkan jika Bahasa Indonesia merujuk pada disiplin ilmu yang diperkenalkan sejak tingkat pendidikan dasar. Bagi peserta didik di sekolah dasar, Bahasa Indonesia juga berfungsi untuk mengasah keterampilan berpikir mereka serta mengoptimalkan potensi diri.

Menurut Lutfia (2016), Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi utama yang saling berhubungan. Menyimak, berbicara, membaca, serta menulis merupakan bagian dari perkembangan keterampilan dalam berbahasa. Salah satu tantangan yang kerap muncul dalam memahami materi Bahasa Indonesia adalah keterbatasan

kemampuan dalam membaca dengan baik serta kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam. Permasalahan ini muncul akibat rendahnya minat belajar peserta didik ketika memahami isi teks bacaan dikarenakan minimnya ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca, peserta didik hanya membaca teks bacaan tersebut tanpa memahami isi dari bacaannya. Pada proses pembelajaran, ketika membaca teks, peserta didik diarahkan untuk memahami isi bacaan, termasuk mengidentifikasi ide pokok serta ide pendukungnya, tetapi ada kalanya mereka masih bingung dalam menentukannya dikarenakan minat baca mereka rendah.

Didasarkan pada observasi dan interviu dengan guru kelas IV di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung pada tanggal 24 Oktober 2022 didapatkan suatu permasalahan yang terjadi yaitu, guru hanya menggunakan buku paket dan LKS yang berisi materi dan soal evaluasi sebagai sumber belajar, kurangnya media pembelajaran yang digunakan, karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Menurut penjelasan dari guru, permasalahan ini terjadi akibat keterbatasan jumlah buku paket yang memadai, guru hanya mengandalkan buku guru dan LKS tersebut dalam mengajar, tentu hal ini sangat berpengaruh bagi pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal. Peserta didik terkendala dalam menerima penjelasan guru, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap kalimat dalam teks bacaan Bahasa Indonesia. Peserta didik kelas IV cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif sepanjang pembelajaran akibat keterbatasan pemanfaatan media yang variatif. Guru sering menerapkan metode diskusi dalam kelompok untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi guru menyampaikan bahwa tidak semuanya ikut dalam berdiskusi bersama-sama, hanya satu sampai dua peserta didik saja yang terlihat aktif dalam berdiskusi, yang lainnya masih pasif dan belum ada rasa kerjasamanya.

Secara keseluruhan, diperlukan suatu sarana yang mampu menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara menarik, di mana penyampaian konsep dan contoh-contohnya dikemas dengan baik sehingga isi materi bisa dipahami secara efektif

oleh peserta didik. Media pembelajaran ini harus mampu menggabungkan keterampilan membaca dan memahami teks dengan cara yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang segar bagi peserta didik. Dengan demikian, mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan interaksi yang dinamis, dan menghindari suasana kelas yang monoton serta membosankan. Hal ini juga berkontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang nyaman sekaligus mendorong semangat peserta didik untuk terus mengembangkan pemahamannya.

Dalam penelitian terdahulu yang dipublikasikan dalam jurnal pengembangan oleh Sunardin (2022) berjudul "Pengembangan Media *Roulette* Berbasis Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang", dijelaskan jika media *Roulette* menjadi alat pembelajaran berbasis inovatif maupun kreatif dengan berbagai keunggulan. Beberapa manfaatnya antara lain: 1) Mudah dibuat serta praktis dalam penggunaannya, 2) Meningkatkan minat peserta didik karena desainnya memanfaatkan kombinasi warna yang bervariasi, 3) Menstimulasi keaktifan peserta didik selama pembelajaran, 4) Menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan 5) Menghilangkan kesan monoton sepanjang proses belajar.

Masronah (2019), mengutip pendapat Silberman, menuturkan jika *Bingo* menjadi permainan berbasis kartu dan tabel bernomor. Dalam permainan ini, peserta didik yang berhasil menghubungkan lima titik secara vertikal, horizontal, atau diagonal melalui jawaban yang benar akan berteriak "*Bingo*!" dan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas ketepatan jawabannya. Media *Roulette Bingo* menjadi kombinasi dari dua jenis media pembelajaran yang berbeda. Istilah *Roulette* atau rolet sendiri berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti "roda kecil."

Permasalahan yang ditemukan pada kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung ini memerlukan analisis penyebab dan solusi untuk mengatasinya. Berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh simpulan bahwa faktor penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang bersifat membangkitkan ketertarikan

peserta didik untuk memahami materi serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran sebagai jembatan ketika penyampaian materi, salah satunya adalah *Roulette Bingo*. Pengembangan media ini harapannya mampu merangsang antusiasme murid untuk memahami isi teks bacaan maupun turut serta aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik dalam membangkitkan minat peserta didik untuk memahami teks bacaan dan menumbuhkan semangat agar aktif selama pembelajaran, dengan itu peneliti melakkukan pengembangan media berjudul "Pengembangan Media *Roulette Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode riset dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2014), pendekatan ini untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Hasil produk penelitian pengembangan memiliki keunggulan dibandingkan dengan produk yang sudah ada. Agar hasil produk memberikan manfaat secara optimal dan berfungsi sebagaimana mestinya, proses pengembangannya harus disesuaikan dengan kondisi industri serta didukung oleh analisis kebutuhan.

Dalam penelitian ini, digunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam menciptakan media pembelajaran *Roulette Bingo* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan utama dalam model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Di antara kelima tahap tersebut, bagian yang paling berperan penting adalah tahap implementasi, di mana setiap langkah dalam prosesnya dievaluasi dan diperbaiki guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki validitas dan kualitas yang baik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik

analisis data diterapkan setelah seluruh informasi yang dibutuhkan berhasil dihimpun secara menyeluruh, Penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam penelitian ini teknik analisis data kualitatif adalah analisis deskriptif, di mana peneliti menginterpretasikan data yang berasal dari pengamatan, wawancara dengan guru dan peserta didik serta masukan berupa kritik dan saran dari para ahli. Hasil dari proses ini dituangkan dalam uraian deskriptif sebagai bagian dari pemaparan data kualitatif. Kuisioner validasi yang diberikan kepada pakar media, pakar materi, tenaga pendidik, serta siswa digunakan untuk memperoleh data numerik. Instrumen evaluasi terhadap media Roulette Bingo yang dikembangkan menghasilkan angka yang kemudian diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif guna mendapatkan hasil yang objektif dan terukur.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat baik/sangat layak/sangat sesuai	4
2.	Baik/layak/sesuai	3
3.	Kurang/cukup layak/cukup sesuai	2
4.	Sangat Kurang/tidak layak/tidak sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2020)

Presentase yang diperoleh dari validator, guru, dan peserta didik kemudia dihitung mempergunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

∑ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Total Skor

Perolehan hasil persentase tersebut dikualifikasikan berdasarkan persentase pencapaian yang didapatkan. Penjabaran kualifikasi diperlihatkan melalui tabel berikut:

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Pencapaian Skor

No	Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	61% - 80%	Baik	Dapat digunakan perlu revisi
3.	41% - 60%	Kurang	Kurang layak perlu direvisi
4.	0% - 40%	Sangat Kurang	Tidak layak perlu revisi besar

Sumber: Akbar (2017)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan Media *Roulette Bingo* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan ide pokok

dan ide pendukung pada teks bacaan secara keseluruhan diterapkan di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian ini diuraikan dengan beberapa tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan menghimpun berbagai informasi mencakup pengamatan langsung serta wawancara terhadap guru kelas IV, terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami pemaparan yang diberikan oleh guru terutama dalam menafsirkan kalimat pada teks bacaan Bahasa Indonesia serta minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif. Sesuai dengan pendapat Supriyono (2018), pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses belajar-mengajar di kelas. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan analisis kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, dijadikan pedoman dan inspirasi bagi peneliti dalam mengembangkan media *Roulette Bingo* yang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik.

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan karaktersitik peserta didik yang diperoleh dari observasi dan wawancara di sekolah. Dalam merancang materi, ditentukan capaian pembelajaran, indikator, bahan ajar, dan membuat modul ajar. Perancangan media pembelajaran *Roulette Bingo* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Pernyataan tersebut sesuai dengan Hasan (2021) komponen yang saling berkaitan terdiri dari, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan ini, rancangan media yang sudah dibuat direalisasikan kedalam bentuk nyata. Pada tahap ini, media pembelajaran *Roulette Bingo* mulai dibuat dengan ukuran *Roulette* diameter 30 cm terbuat dari kayu mdf, ukuran a4 untuk lembar *Bingo*, dan ukuran a6 untuk kartu soal dan kartu bacaan dicetak menggunakan kertas art paper yang dilaminating agar lebih tahan lama.

Media yang digunakan secara khusus adalah media pembelajaran *Roulette Bingo* dengan materi ide pokok dan ide pendukung untuk memantu peserta didik dalam pemahaman terkait kalimat dalam teks bacaan. Media pembelajaran konkret adalah alat atau benda nyata yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Shoimah, 2020). Oleh karena itu, suasana pembelajaran lebih aktif dan lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran *Roulette Bingo* ini memiliki 2 bagian, bagian atas digunakan untuk meletakkan *Roulette*. Kemudian, bagian bawah digunakan untuk menyimpan lembar *Bingo*, kartu soal dan kartu bacaan. Media ini membantu peserta didik dalam memahami materi teks bacaan terkait ide pokok dan ide pendukung.

Tahap ketiga model ADDIE adalah pengembangan. Tahap pengembangan media membuat produk media pembelajaran yang akan diimplementasikan di sekolah. Pada tahap ini ahli materi dan ahli media melakukan validasi untuk melihat kelayakan produk sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan hasil akhir untuk materi mencapai 87,5%.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	
		Sesudah Revisi	**Sebelum Revisi**
1.	Kurikulum	10	13
2.	Revelansi Materi	7	11
3.	Penyajian	13	18
Total Skor		30	24
Skor Maksimal		**48**	**48**
Persentase Total Skor		**62,5%**	**87,5%**

Sumber: Olahan Peneliti

Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media memenuhi aspek dari validasi materi. Setelah melakukan validasi materi, dilanjutkan dengan validasi media. Berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor kevalidan sebesar 92,5% dan menyatakan bahwa media ini valid di uji cobakan di kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Malang.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	
		Sesudah Revisi	**Sebelum Revisi**
1.	Penyajian	15	22
2.	Tampilan	5	7
3.	Komponen Media	5	8
Total Skor		**25**	**37**
Skor Maksimal		**40**	**40**
Persentase Total Skor		**62,5%**	**92,5%**

Sumber: Olahan Peneliti

Menurut Sugiyono (2020), tingkat pencapaian dinyatakan baik bila persentasenya mencapai > 61%. Berikut adalah hasil dari pengembangan media *roulette bingo:*

Gambar 1 Media *Roulette Bingo*

Tahap keempat adalah implementasi dari model ADDIE. Saat ini produk tersebut sudah diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung. Selain itu, pelaksanaan kegiatan ini mencakup pengumpulan informasi mengenai proses penyusunan media pembelajaran *Roulette Bingo*. Data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner yang merekam respons pendidik serta peserta didik terhadap media tersebut.

Selama pembelajaran, siswa menunjukkan semangat tinggi dalam menggunakan *Roulette Bingo*. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar. Penggunaan media ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memahami materi secara lebih interaktif. Setelah melalui tahap validasi oleh pakar materi dan pakar media, proses penerapan dilakukan (Anafi, Wiryokusumo, & Leksono, 2021). Selama uji coba produk, peneliti mencatat berbagai kekurangan yang ditemukan. Selain itu, tanggapan mengenai efektivitas media *Roulette Bingo* juga dikumpulkan dari pendidik dan peserta didik.

Tahapan akhir dalam pengembangan ini adalah proses penilaian. Terdapat dua jenis evaluasi yang diterapkan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahapan model ADDIE untuk menyempurnakan media sebelum digunakan secara penuh. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan pada fase akhir pengembangan guna menilai efektivitas keseluruhan media. Evaluasi formatif bertujuan mengumpulkan data di setiap tahap untuk penyempurnaan produk sebelum implementasi lebih lanjut (Hariyati dkk. 2022).

Bentuk hasil evaluasi terdiri dari feedback dari validator ahli materi dan ahli media untuk memudahkan dalam menyempurnakan produk. Sebaliknya, dengan menganalisis data dari responden ahli materi dan

media, dapat diperoleh hasil evaluasi yang bertujuan untuk memahami efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media *Roulette Bingo* mencapai 94,4% dengan kategori ”sangat baik”.

Tabel 5 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor
1.	AFA	38
2.	AYS	40
3.	AARP	40
4.	DENA	36
5.	HAM	34
6.	HR	40
7.	IAAD	40
8.	KAP	38
9.	KP	36
10.	KIK	38
11.	LFA	37
12.	MGPH	40
13.	MBR	32
14.	NCN	40
15.	NA	32
16.	RSR	32
17.	SLKZ	39
18.	SAP	39
19.	WAO	40
20.	WM	40
21.	RAP	40
22.	KD	40
Total Skor		**831**
Skor Maksimal		**880**
Presentase Total Skor		**94,4%**

Sumber: Olahan Peneliti

Sementara itu, respons dari guru terhadap penerapan media ini mencapai 100%, yang juga tergolong “sangat baik”.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilian	Skor
1.	Penggunaan Media	20
2.	Materi	8
3.	Kualitas Media	12
Total Skor		**40**
Skor Maksimal		**40**
Presentase Total Skor		**100%**

Sumber: Olahan Peneliti

E. Kesimpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa Media *Roulette Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Hasil uji validasi oleh pakar media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, sementara validasi dari pakar materi memperoleh 87,5% dengan penilaian sangat baik tanpa memerlukan perbaikan. Berdasarkan penilaian dari para ahli tersebut, media *Roulette Bingo* dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, tanggapan dari pendidik menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik tanpa revisi, sedangkan respons peserta didik mencapai 94,4%, juga tergolong sangat baik. Berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa, dapat dikatakan bahwa media *Roulette Bingo* merupakan alat pembelajaran yang sangat menarik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media *Roulette Bingo* ini dapat menunjang materi pembelajaran dan membantu guru

dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat bersifat menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif serta termotivasi mengikuti pembelajaran. Namun, masih memiliki kekurangan yaitu panah pada *Roulette* sedikit sulit diputar, diharapkan selanjutnya *Roulette* dapat diputar dengan mudah dan praktis dalam penggunaannya serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ahmad Rivai & Sudjana, Nana. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Danim, Sudarwan. (2017). *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.

Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

Hartati, Tatat. (2015). *Pendidikan Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah*. Bandung: Upi Press

Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten:Tahta Media Group.

Ramli, Muhammad. (2015). *Media Dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin: Antasari Press.

Sadiman, Arief S dkk. (2018). *Media Pendidikan.* Depok: Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Syamsiah, Nur. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi.* Magetan: Media Grafika.

Jurnal :

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(4), 433– 438.

Andoko, P. A. S. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media *Roulette* Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 06 (04), 175–179.

Hapsari, Dinar & Wicaksono, Dwi V. (2016). "Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 1 (5).

Hidayat, S., & Wakhidah, A. N. (2015). "Konsep Pendidikan Islam Ibnu Khaldun Relevansinya Terhadap Pendidikan Nasional." *Profetika: Jurnal Studi Islam* 16 (1): 93–102.

Hidayati, Fida M. N. Dewi, Galuh K. Wibowo, Satrio. (2019). Pengembangan Media *Bingo* Materi Bangun Ruang Pada Siswa

Kelas V SDN Pamotan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education.* 8 (3).

Luftia, F. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Musik Berlirik Pada Siswa Kelas V SDN Pucung. *UNY. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (5).

Masronah, K. D. (2019). Penerapan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar,* 11 (2).

Maulya, Nadia A. Martanti, Fitria. Rinjany, Ersila D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7 (2)

Oktaviani, Tian. Dewi, Endah S D. (2019). Kiswoyo. Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (1).

Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa Kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1).

Subakti, E. S. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(152).

Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (31).

Sunardin. (2022). Pengembangan Media *Roulette* Berbasis Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1).

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1).

Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Institut Islam Sultan Muhammad Syarifuddin Sambas*, 5 (1).