

Pengembangan Media Pembelajaran *Roulette Bingo* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Khoirotnun Qolbiah Al Mutmainnah¹, Hermansyah², Marleni³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Email: khoiratun93@gmail.com¹, hermansyah@univpgri-palembang.ac.id²

marlenigandhi82@gmail.com³

Abstrak

Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran siswa untuk memahami materi ajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV SD yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode R&D (*Research and development*) dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli media memperoleh skor 97,33% dengan kategori "Sangat layak/valid", ahli materi yaitu 91,67% dengan kategori "Sangat layak/valid", sedangkan hasil penilaian oleh guru kelas memperoleh skor 97,34% dengan kategori "Sangat praktis". Hasil penilaian siswa pada uji coba *one to one* memperoleh skor 79,44% dengan kategori "Praktis", sedangkan pada uji coba *small group* memperoleh skor 91,50% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil penilaian yang terdiri dari 29 siswa memperoleh skor 88,27% dengan kategori "Sangat Praktis. Dengan demikian media yang dikembangkan berupa media *Roulette Bingo* dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Roulette Bingo*

Abstract

Not optimal use of learning media that supports student learning activities to understand the teaching material. The purpose of this research is to produce a product for developing *Roulette Bingo* learning media in Indonesian language learning material for poetry for class IV SD that is valid and practical. The method used in this research is using the R&D (Research and development) method with the ADDIE model. This research was conducted at SD Negeri 4 Palembang. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the study showed that the assessment by media experts obtained a score of 97.33% with the category "Very feasible / valid", material experts, namely 91.67% with the category "Very feasible/valid", while the results of the assessment by the class teacher obtained a score of 97.34% with the category "Very practical". The results of student assessments in the one to one trial obtained a score of 79.44% in the "Practical" category, while in the small group trial a score of 91.50% in the "Very Practical" category. While in the small group trial, the score was 91.50% in the "Very Practical" category. The results of the assessment consisting of 29 students obtained a score of 88.27% in the "Very Practical" category. Thus the media developed in the form of *Roulette Bingo* media can be used by teachers and students as learning media.

Keywords: *Development, Media, Roulette Bingo*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut (Hairudin, 2018, p. 21) yang mengutip pendapat dari S. Hidayat & Wakhidah merupakan suatu sistem yang harus dijalankan secara terpadu dengan sistem yang ada lainnya guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala aspek kehidupan. Dilihat dari prosesnya, pendidikan akan berlangsung secara terus menerus seiring dengan dinamika perubahan setting

sosial budaya masyarakat dari zaman ke zaman. Sedangkan menurut (Danim, 2017, p. 25) Pendidikan adalah aktivitas semua potensi dasar manusia melalui interaksi antara manusia dewasa dengan yang belum dewasa. Guru sebagai pendidik mampu memberikan ilmu kepada siswa dengan maksimal agar siswa juga mampu menerima materi yang diajarkan dengan baik sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan.

Sebagaimana diungkapkan oleh (Sujana, 2019, p. 31) yang mengutip pendapat dari A. Tresna Sastrawijaya bahwasannya tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, ketrampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut peran guru sangat penting dalam mengatur jalannya pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu mengefektifkan kegiatan belajar mengajar serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik edukatif, kreatif, dan imajinatif sehingga siswa menjadi nyaman dalam proses pembelajaran.

Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir secara logis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Seperti yang diungkapkan oleh (Subakti, 2021, p. 152) yang mengutip pendapat dari Firmansyah bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri pada siswa sekolah dasar.

(Yunita, 2020, p. 605) mengungkapkan bahwa Bahasa Indonesia memiliki beberapa keterampilan dasar, yaitu terdiri dari empat keterampilan yang pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Perkembangan keterampilan berbahasa berupa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi menjadi salah satu kendala yang sering terjadi, disebabkan keterampilan menulis puisi membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Permasalahan saat ini mempengaruhi minat belajar Bahasa Indonesia dalam menulis puisi peserta didik sangat rendah karena disebabkan peserta didik kesulitan dalam menuliskan apa yang dipikirkan, Puisi merupakan salah satu dari karya sastra yang ada di Indonesia. Di dalam proses pembelajaran, ketika siswa menulis puisi, maka siswa diajak untuk mengungkapkan ekspresi, keinginan, serta pengalamannya yang ditampilkan dalam sebuah karya sastra, bentuk kata-kata, kesulitan dalam merangkai kata-kata tersebut membuat siswa enggan menulis puisi.

Secara garis besar dibutuhkan suatu media yang dapat menyampaikan materi Bahasa Indonesia yang di dalamnya mengemas penjelasan serta contoh yang menggambarkan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memahami konsep yang diajarkan. Media tersebut haruslah media yang dapat mengemas materi Bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menulis dan memahami puisi dengan menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik sehingga mereka bersemangat untuk belajar sehingga membuat pembelajaran terjadi secara interaktif agar membuat pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan sehingga mampu membuat kondisi kelas yang menyenangkan serta membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV diperoleh data bahwa permasalahan yang terjadi Guru biasanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar, penggunaan media pembelajaran juga kurang optimal dengan hanya mendengarkan penggambaran dari guru atau melihat contoh di buku. Sehingga siswa pada kelas IV cenderung pasif dan kurang aktif selama proses pembelajaran karena kurang bervariasi. Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dalam pembelajaran ini guru harus mampu menggambarkan secara nyata materi yang disampaikan agar siswa dapat mengerti dan memahami konsepnya.

Media *Roulette bingo* merupakan gabungan dari dua media pembelajaran. (Lestari T. d., 2020, p. 15) menyatakan bahwa permainan *roulette* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena permainan ini termasuk alat edukatif, yang dapat membantu dalam pengajaran sesuai dengan kondisi, waktu, dan materi yang

akan disampaikan. (Masronah, 2019, p. 15) yang mengutip kesimpulan dari Silberman menjelaskan bahwa bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor jika siswa mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak "Bingo!" dan berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat. Sejalan dengan itu, Nuril Nuzulia dan Elok Khoirul yang meneliti tentang pengembangan media roda putar menyatakan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p. 417).

Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media *Roulette Bingo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi Kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahap *analyze* dilakukan dengan menganalisis terhadap data-data observasi lapangan berupa analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap *design* yaitu membuat rancangan media pembelajaran, rancangan media meliputi menyusun garis besar isi materi dan jabaran materi. Tahap *development* meliputi pembuatan media pembelajaran, yang akan divalidasi ahli materi dan ahli media serta 2 kali uji coba yang terdiri dari: 1. One to one 2. Small group. Tahap *implemation* merupakan uji coba kepada seluruh siswa yang dilakukan kepada 29 siswa. Tahap *evaluation* yaitu mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan media.

Teknik analisis data merupakan cara untuk dapat menentukan data yang telah dikumpulkan dari hasil pengumpulan data pada saat penelitian lalu di perhitungkan agar dapat mengetahui apakah tujuan dari penelitian ini sudah tercapai atau tidak. Pada penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut: Observasi dan wawancara merupakan teknik yang dilakukan peneliti secara langsung di lapangan untuk mengumpulkan data pada saat melakukan studi pendahuluan, mengetahui dan menemukan permasalahan yang terjadi. Angket atau Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis terkait permasalahan yang diteliti kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu angket validasi ahli materi, angket ahli validasi media, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Ahli yang dipilih merupakan dosen-dosen yang memiliki latarbelakang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Dokumentasi yaitu gambar data yang mendukung penelitian, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu foto dan video. Foto pada saat uji coba media dan video pada saat proses penggunaan media yang dikembangkan.

Teknik analisis data merupakan cara untuk dapat menentukan data yang telah dikumpulkan dari hasil pengumpulan data pada saat penelitian lalu di perhitungkan agar dapat mengetahui apakah tujuan dari penelitian ini sudah tercapai atau tidak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat dihasilkan berupa komentar dan saran dari para ahli yang dijadikan acuan untuk merevisi produk. Dan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor yang telah diisi oleh para ahli, pendidik dan peserta didik. Dalam penelitian dan pengembangan diperlukan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil data ahli media dan ahli materi yang diperoleh, dianalisis seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert (interval 1-5). Menurut (Sugiyono, 2019, p. 134) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Angket validitas ahli berisi kisi kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. skala Likert dijelaskan pada tabel berikut ini;

Tabel 1. Pendoman Skor Penilaian

No.	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Sugiono, 2013, p. 94)

Selanjutnya validasi yang telah diisi dan dinilai oleh para ahli dianalisis oleh peneliti dengan menghitung skor hasil penelitian dari masing-masing validator dengan menggunakan rumus dibawah ini.

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

Setelah diperoleh nilai dalam bentuk persentase, lalu disesuaikan dengan menggunakan kriteria kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto, (2013: 35)

Tabel 2. Kriteria Pencapaian data

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100 %	Sangat layak/ Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	61 - 80 %	Layak / Valid	Tidak perlu revisi
3	41 - 60 %	Kurang Layak / Kurang Valid	Perlu revisi
4	21 – 40 %	Tidak Layak/ Tidak Valid	Perlu revisi
5	<20 %	Sangat Tidak Layak/ Sangat Tidak Valid	Perlu revisi

(Sumber: Arikunto, 2013: 35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Roulette Bingo* pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV SD, dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis kebutuhan mengenai permasalahan yang dialami oleh peserta didik yakni peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan pendidik membutuhkan sumber belajar atau alat bantu selain buku tema yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Melalui wawancara diketahui bahwa diperlukannya media pembelajaran pada proses belajar mengajar serta menganalisis materi untuk menentukan materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan disesuaikan dengan kurikulum 2013 terkait kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), Indikator serta tujuan

pembelajaran. Materi yang akan diambil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu pada kelas IV tema 6 materi puisi.

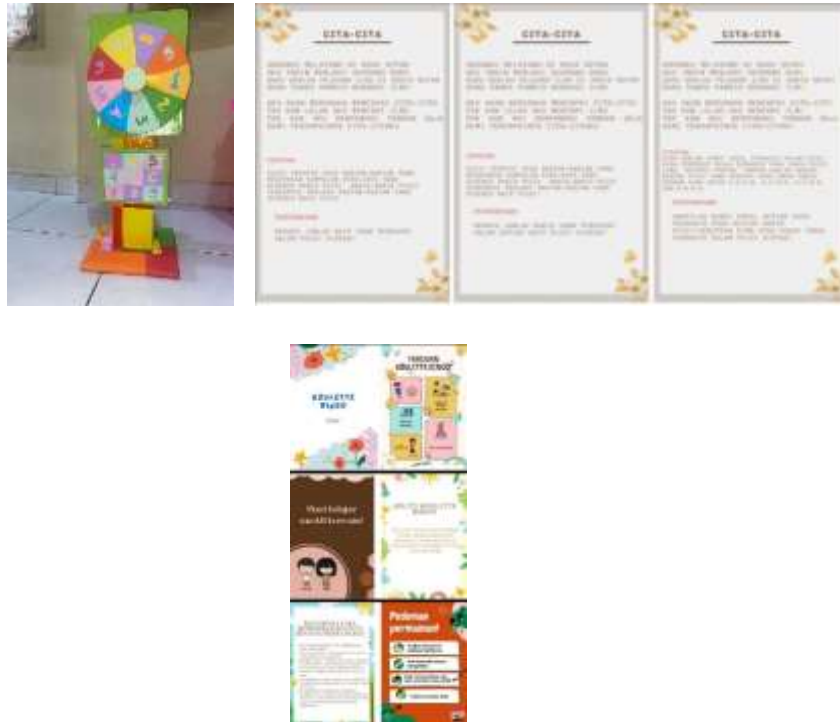
Tahap selanjutnya yaitu perancangan yang dimana peneliti melakukan yaitu dengan membuat rancangan media pembelajaran berupa media *Roulette Bingo*. Rancangan kegiatan diantaranya menyusun garis besar isi materi dan jabaran materi. Tahap pengembangan yaitu media yang telah dibuat akan divalidasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilanjutkan pada tahap uji *coba one to one* yang melibatkan 3 siswa dan tahap *small group* yang melibatkan 10 siswa. Produk yang dihasilkan telah melalui beberapa tahap uji dan sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli selanjutnya dipaparkan pada kelompok besar/seluruh siswa dengan jumlah 29 orang untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *Roulette Bingo* digunakan pada proses pembelajaran. tahap akhir yaitu evaluasi untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang telah dihasilkan melalui angket yang telah diisi oleh peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan hasil nilai perhitungan data oleh ahli media memperoleh persentase 97,33% dengan kriteria "Sangat layak". Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek penilaian yaitu, aspek tampilan, desain isi materi dan pemanfaatan media. Hasil nilai perhitungan oleh ahli materi memperoleh persentase 91,67% dengan kriteria "Sangat Layak" hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek penilaian yaitu, pembelajaran, isi materi dan manfaat kegunaan. Pada tahap uji *coba one to one* hasil yang didapatkan dengan nilai sebesar 79,44% dengan melibatkan 3 siswa. Maka dapat disimpulkan media *Roulette Bingo* dinyatakan "Praktis" digunakan pada pembelajaran. Hasil yang didapatkan oleh peneliti terhadap angket yang telah diisi oleh tahap uji *coba small group* dengan skor sebesar 91,50% dengan kriteria "Sangat Praktis" dengan melibatkan 10 siswa. Maka dapat disimpulkan media *Roulette Bingo* dinyatakan "Sangat Praktis" digunakan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya hasil penilaian dari kelompok besar, Hasil yang didapatkan oleh peneliti terhadap angket yang telah diisi oleh tahap uji *coba* ini, dengan presentase sebesar 88,27% dengan melibatkan 29 siswa. Maka dapat disimpulkan media *Roulette Bingo* dinyatakan "Sangat Praktis" digunakan pada saat proses pembelajaran. Tahap akhir yaitu respon pendidik terhadap media yang dikembangkan, Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media *Roulette Bingo* memperoleh nilai 97,34% yang dinyatakan "Sangat Layak"

Tabel 3 Hasil Uji coba kelayakan dan kepraktisan Media *Roulette Bingo*

No	Subjek Uji	Hasil (%)	Keterangan
1	Validasi ahli media	97,33%	Sangat Layak
2	Validasi ahli materi	91,67%	Sangat Layak
3	Uji coba <i>one to one</i>	79,44%	Praktis
4	Uji coba <i>Small Group</i>	91,50%	Sangat Praktis
5	Uji coba kelompok besar	88,27%	Sangat Praktis
6	Respon Guru	97,34%	Sangat Layak

Berikut hasil media *Roulette Bingo* yang sesudah diperbaiki berdasarkan saran dan komentar oleh validator ahli media maupun validator ahli materi.



Gambar 1 Media *Roulette Bingo*

PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini, berupa media *Roulette Bingo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD, tahap yang dilaksanakan pada pengembangan ini yaitu 5 tahapan diantaranya, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media *Roulette Bingo* dengan materi Puisi. Media ini mempunyai keunggulan tersendiri yaitu memotivasi anak untuk semangat dalam belajar bersama kelompok karena media ini bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Tujuan pengembangan media *Roulette Bingo* ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis digunakan pada saat pembelajaran, maka pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan beberapa rangkaian tahapan agar media yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis.

Pada pembahasan ini peneliti akan menguraikan mengenai ketercapaian kriteria-kreteria dari kualitas media yang telah dikembangkan. Kualitas dari suatu media ditentukan pada tahap validasi media dan kepraktisan media. Suatu media dinyatakan valid dan praktis apabila nilai kevalidan dan kepraktisan media mencapai angka minimal yang berada pada kriteria valid dan praktis.

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media menggunakan lembar angket hasil pada tahap validasi media menyatakan sudah baik. Namun dimana pada validasi media ini beliau memberikan saran dan masukan untuk melakukan perbaikan dengan catatan bahan yang digunakan pada media sebaiknya menggunakan bahan yang awet atau tahan lama, agar dapat digunakan berulang-ulang kali, dan menambahkan materi puisi agar lebih bervariasi. Pada tahap uji coba one to one, small group, kelompok besar serta respon pendidik dinyatakan media *Roulette Bingo* sangat praktis digunakan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik sebagai uji coba produk yang dikembangkan berupa media *Roulette Bingo* dengan materi puisi memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut: Media pembelajaran telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Ukuran dan bentuk media pembelajaran menarik dan mendorong rasa ingin tahu

SIMPULAN

Media pembelajaran *Roulette Bingo* ini dinyatakan layak dan praktis digunakan pada saat proses belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD dengan materi Puisi. Diharapkan dengan adanya media *Roulette Bingo* ini dapat membuat siswa fokus untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami materi yang diajar serta pembelajaran lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Danim, S. (2017). Pengantar Kependidikan. Bandung: Alfabeta.
- Hairudin, M. R. (2018). Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial. : Jurnal Pendidikan Islam, 9, 21.
- Lestari, T. d. (2020). The effect of quantum learning model using roulette game on physics learning outcomes. 97.
- Masronah, K. d. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 15.
- Subakti, E. S. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 5, 152.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019, April). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. : Jurnal Pendidikan Dasar, 4, 31.
- Yunita, A. D. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 4, 605.