

Pengembangan Media Pembelajaran *Roulette Bingo* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Muthia Khairani^{1*}, Fitri Hilmiyati², Imas Mastoah³

¹⁻³ Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Email: muthiakhairani988@gmail.com^{1*}, fitri.hilmiyati@uinbanten.ac.id², imas.mastoah@uinbanten.ac.id³

*Penulis Korespondensi: muthiakhairani988@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is to produce a product in the form of Roulette Bingo learning media that is feasible and effective for use in improving the critical thinking skills of fourth grade students in the Indonesian Language subject. The background of this study is the low critical thinking skills of students in analyzing narrative and informative reading texts, so that learning media that is interesting, interactive, and appropriate to student characteristics is needed. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the study show that the developed Roulette Bingo media is included in the "Very Feasible" criteria. The assessment by material experts obtained a percentage of 94%, the assessment by language experts obtained a percentage of 96%, and the assessment by media experts obtained a percentage of 88%, with an overall average percentage of 92.67%. Furthermore, a product trial was conducted on fourth grade students of MI Al-Falah. Based on the results of the student response questionnaire, a score of 475 out of 500 or 94.4% was obtained in the very good category, while the teacher's response obtained a score of 69 out of 75 or 92%. The effectiveness of the media is demonstrated through the improvement of student learning outcomes, namely the average Pre-Test score of 64.5 and the average Post-Test score of 92.5. The results of the N-Gain calculation show an average score of 0.81 or 81% with a high and effective category. Thus, it can be concluded that the Roulette Bingo learning media is feasible and effective to be used to improve the critical thinking skills of fourth grade elementary school students in the Indonesian language subject.*

Keywords: *Critical Thinking; Elementary School; Indonesian Language; Instructional Media; Roulette Bingo.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Roulette Bingo* yang layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis teks bacaan naratif dan informatif, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Roulette Bingo* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%, penilaian oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96%, dan penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 88%, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92,67%. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas IV MI Al-Falah. Berdasarkan hasil angket respons siswa diperoleh skor 475 dari 500 atau 94,4% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons guru memperoleh skor 69 dari 75 atau 92%. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 64,5 dan nilai rata-rata *Post-Test* sebesar 92,5. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,81 atau 81% dengan kategori tinggi dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Roulette Bingo* layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Berpikir Kritis; Media Pembelajaran; Roulette Bingo; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dan terus berkembang dan dikembangkan oleh bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia dari bahasa asalnya bahasa Melayu seolah-olah telah tumbuh dan menjelma menjadi bahasa baru. Bahasa Indonesia kini bergerak maju

menunjukkan peran sertanya dalam percaturan dunia dalam berbagai bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya dalam arti yang luas. Penyerapan kosakata dan istilah yang dapat memperkaya bahasa senantiasa terjadi. Bahasa Indonesia akan senantiasa tumbuh dan berkembang sebagai sarana komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan bangsa. Karena negara Indonesia bukan negara dwibahasa atau tribahasa, bahasa Indonesia adalah bahasa yang terpenting dan merupakan bahasa negara. Setiap orang Indonesia diwajibkan menggunakan bahasa Indonesia dalam situasi resmi. Bahasa Indonesia digunakan untuk menuliskan undang-undang dan berbagai peraturan pemerintah. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa ilmiah, bahasa pengetahuan dan teknologi (Ivantri, 2021).

Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai alat untuk bernalar secara sistematis dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan dijenjang sekolah dasar, Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta mengoptimalkan potensi peserta didik (Handayani and Subakti 2020).

Lutfia menyatakan, Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi utama yang relevan dengan proses pembelajaran (Yuentie, 2022). Empat kompetensi tersebut meliputi: Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan bagian dari perkembangan keterampilan dalam berbahasa (Agusrita et al. 2020).

Pendidikan adalah suatu sistem yang harus diintegrasikan dengan sistem lainnya agar dapat mencapai sasaran dalam meningkatkan taraf kehidupan manusia diberbagai aspek (Rofiqoh and Bakar 2025). Pendidikan akan terus berkembang menyesuaikan dengan dinamika sosial dan budaya masyarakat yang mengalami transformasi sepanjang waktu. Danim 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 (Danim, 2025).

Pendidikan untuk anak MI/SD merupakan tahapan pendidikan yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia dan merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pengalaman yang diperoleh anak dari proses pembelajaran, termasuk stimulasi yang diberikan oleh seorang pendidik akan memengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang (Kusuma, 2020). Diperlukan upaya

yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan dasar.

Pembelajaran merupakan bagian kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar tumbuh kearah positif, sehingga cara belajar (subjek belajar) di sekolah terarah dan tidak dibiarkan berlangsung secara sembarangan tanpa adanya tujuan yang jelas dan tidak melalui sistem pembelajaran disekolah,seharusnya anak melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan positif pada anak diri anak menuju kedewasaan.

Proses pembelajaran akan berlangsung jika terdapat 3 komponen yaitu: guru (pendidik), siswa (peserta didik), dan fasilitas (media dan sumber belajar). Media pembelajaran diartikan sebagai suatu benda yang dapat dihindari, baik dengan penglihatan maupun pendengaran, yang digunakan sebagai alat penghubung (media komunikasi). dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Solekhah, 2020).

Tuntutan kemampuan pada abad 21 adalah *Critical Thinking* atau berpikir kritis, karena pengembangan model dan metode yang sesuai dengan abad 21 adalah pembelajaran yang mengusung tema melatih atau mengintegrasikan. *Critical Thinking* atau kemampuan berpikir kritis sendiri memiliki arti yaitu pemikiran seseorang yang dilakukan untuk memecahkan masalah diberbagai situasi kehidupan. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan untuk membentuk kepribadian siswa yang ber kompetensi adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah hal yang penting akan tetapi pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih terbilang rendah. Hal itu diketahui berdasarkan *hasil programme for international student assessment* (PISA) atau program penilaian pelajar internasional yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), skor literasi membaca Indonesia turun pada 2022. Skor literasi membaca PISA Indonesia pada tahun 2022 mencapai 359 poin, berkurang 12 poin dibanding tahun 2018. untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hendaknya para pendidik menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kondisi siswa saat ini dan dapat memotivasi siswa untuk menjadi lebih baik, harus lebih aktif dan positif pelajaran, menyenangkan, dan juga akan berdampak nyata terhadap hasil belajar siswa tersebut (Suhada, Bahu, and Amali, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MI Al-Falah Jakarta Barat pada tanggal 13 Juni 2025, faktanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV masih terbatas. Temuan utama menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih sangat bergantung pada penggunaan buku

paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar dominan. Siswa cenderung berperan sebagai pendengar pasif tanpa mendapatkan stimulasi yang memadai untuk mengembangkan pemahaman konseptual, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat dan makna teks bacaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV di MI Al-Falah menghadapi tantangan signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Idealnya pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek literasi dasar seperti membaca dan menghafal teks, tetapi juga media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa. harus mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan respons kritis terhadap teks.

Peneliti juga melakukan wawancara di sekolah MI Al-Falah Jakarta Barat pada tanggal 13 Juni 2025 dengan Bapak Muhammad Abror M.Pd selaku guru wali kelas IV MI Al-Falah, terkait pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 di MI Al-Falah, beliau mengatakan:

"Selama saya mengajar, pembelajaran yang saya lakukan kurang menarik karena disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Al-Falah kurang efektif karena keterbatasan media pembelajaran yang ada. Hal ini tercermin dari kondisi siswa yang mayoritas hanya mampu menjawab pertanyaan literal dari teks bacaan, tetapi mengalami kesulitan mengaitkan konten teks dengan konteks lebih luas atau memberikan tanggapan kritis, sehingga kemampuan berpikir kritis belum optimal. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis masih sangat terbatas. Kegiatan evaluasi pembelajaran bergantung pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar dominan, membuat siswa cenderung berperan sebagai pendengar pasif tanpa stimulasi memadai untuk pemahaman konseptual. Banyak siswa kesulitan memahami struktur kalimat dan makna teks bacaan. Padahal, pembelajaran Bahasa Indonesia idealnya tidak hanya fokus pada literasi dasar seperti membaca dan menghafal, tetapi mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan respons kritis terhadap teks melalui media pembelajaran efektif. Keterbatasan ini menjadi tantangan signifikan yang menghambat pencapaian kompetensi berpikir tingkat tinggi sesuai dengan kurikulum Merdeka pada kelas IV" (Muhammad Abror, 2025).

Permasalahan yang ditemukan pada kelas IV MI Al-Falah 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 berkemampuan berpikir kritis dalam hasil pembelajaran sangatlah penting. Upaya yang dilakukan peneliti

mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, salah satunya yang bisa peneliti lakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran menjelaskan mengenai penyajian materi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu metode pembelajaran yang 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. 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. Media pembelajaran yang dapat diciptakan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Roulette Bingo*.

Roulette Bingo merupakan media pembelajaran inovatif yang mengombinasikan unsur permainan *Roulette* dan *Bingo* dalam satu konsep (Kusumaningtyas et al, 2025). Hal ini didukung oleh penelitian Masrohah bahwa *Bingo* menjadi permainan berbasis kartu dan tabel bernomor. 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" (Masrohah, Wiarsih, and Irawan, 2019). Dalam permainan ini, diberikan Pembatasan waktu 30 menit dan jumlah soal 5 saja ambil berdasarkan prinsip teori *time pressure* dalam pembelajaran aktif, Sukiman yang menyebutkan bahwa batas waktu dapat menstimulasi fokus dan respon cepat peserta didik (Sukiman, 2018). Permainan *Roulette Bingo* menggabungkan unsur kompetitif dan kolaboratif, sehingga 30 menit memberikan *balanced pressure*: cukup ketat, namun masih manusiawi untuk membaca dan berpikir kritis. Jumlah soal 5 disesuaikan dengan jumlah segmen pada Jumlah soal 5 disesuaikan dengan jumlah segmen pada roda *Roulette* agar setiap putaran memiliki nilai tantangan yang sama dan cukup representatif untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa. jawaban yang benar dan yang paling tercepat akan berteriak "*Bingo*" dan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas ketepatan jawabannya. Hal ini senada dengan Sunardin bahwa media *Roulette* menjadi alat pembelajaran berbasis inovatif maupun kreatif dengan berbagai macam 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 evaluasi pembelajaran (Sunardin, 2022).

Dengan menggunakan media *Roulette Bingo*, evaluasi belajar mengajar bisa lebih menarik dan diminati, peserta didik bersemangat karena roda berwarna-warni berputar menentukan soal tantangan berikutnya, memikat hati mereka yang terpicu pada keunikan bentuk dan gradasi warna cerah membuat evaluasi Bahasa Indonesia selama 30 menit terasa seperti petualangan seru. Media pembelajaran *Roulette Bingo* sangat penting dalam hasil belajar mengajar di kelas salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu, *Roulette Bingo*. Pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* harapannya mampu membuat evaluasi pembelajaran menarik perhatian siswa dan bisa digunakan oleh satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk belajar dan juga bisa digunakan oleh semua materi khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk memahami teks bacaan, dengan itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Peter A Facione menyatakan Kemampuan berpikir kritis adalah kegiatan dalam membuat penilaian untuk menghasilkan interpretasi, analisis, dan evaluasi berdasarkan bukti, konsep, metode, kriteria, atau konteks tertentu yang digunakan sebagai penilaian yang dituju (Facione 2013). Berpikir kritis memungkinkan siswa menemukan kebenaran dan memilah informasi yang tepat untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Yanti, Istiqomah, and Indarini 2021). Berpikir kritis itu sangat penting bagi siswa, seorang siswa bisa memahami kondisi suatu daerah dengan kendala yang ada, kendala ini bisa diselesaikan jika dalam proses berpikir kritis siswa mempunyai kesadaran dalam membuat, memandu, serta mengukur apa yang akan dipelajari. siswa yang mempunyai keahlian dalam berpikir kritis bisa mempertimbangkan sesuatu dengan baik sebelum mengambil keputusan untuk mengatasi suatu permasalahan yang ada di lingkungannya.

Pengertian Media Pembelajaran

Sardiman menuturkan jika istilah media diambil dari bahasa Latin, maknanya yakni penghubung atau perantara. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat dalam mentransfer pesan atau menyebarkan informasi dalam proses pembelajaran. Keberadaan media sangat krusial karena tanpa adanya alat bantu ini, pengelolaan kegiatan pembelajaran akan menjadi kurang optimal. Media bersifat fleksibel karena dapat diterapkan

di berbagai jenjang pendidikan dan dalam beragam aktivitas belajar mengajar (Arief S. Sadiman, Dkk - Rajagrafindo Persada, 2022).

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* dengan teknik waktu dirancang untuk mengintegrasikan unsur kolaboratif, kompetitif, serta kemampuan berpikir kritis dalam evaluasi pembelajaran berbasis bacaan. Proses pengembangan media pembelajaran pada dasarnya meliputi tiga kegiatan utama, yaitu perencanaan, produksi, dan penilaian. *Roulette Bingo* sebagai Media Pembelajaran.

Roulette Bingo merupakan media pembelajaran inovatif yang mengombinasikan unsur permainan *Roulette* dan *Bingo* dalam satu konsep. *Roulette* sendiri merupakan pengembangan dari permainan roda putar yang populer secara global, terutama dalam dunia hiburan, yang sering disebut sebagai permainan "roda kecil" (Masrohah, Wiarsih, and Irawan 2019).

Permainan *Roulette* memiliki elemen utama berupa simbol dan jarum penunjuk. Isi dari *Roulette* dapat disesuaikan dengan berbagai pertanyaan yang terkait dengan simbol atau warna yang terdapat pada roda. Andoko menyatakan, *Roulette* adalah alat berbentuk lingkaran yang dapat berputar dan digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif (Andoko 2018).

Bingo berdasarkan penjelasan Silberman merupakan permainan yang menggunakan kartu berisi tabel angka, di mana peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dalam pola garis diagonal, vertikal, atau horizontal akan keluar sebagai pemenang dan memperoleh skor (Masrohah, Wiarsih, and Irawan 2019).

Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara teknis, Syamsiah dan nur menyatakan, bahasa merupakan kumpulan kosakata yang dihasilkan melalui organ artikulasi dan memiliki makna tertentu. Dalam praktiknya bahasa terdiri dari sistem simbol suara yang memungkinkan individu untuk saling berkomunikasi. Bahasa memiliki dua unsur utama: sistem simbol bunyi dan maknanya (Syamsiah, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran *Roulette Bingo* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Falah Jakarta Barat.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran melalui observasi dan wawancara, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data numerik dari hasil angket, validasi ahli, serta tes kemampuan berpikir kritis siswa (Nana Jumhana, 2020).

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, karena model ini sistematis dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan pendidikan (Sugiyono, 2020).

Sumber data penelitian meliputi validator ahli (media, materi, dan bahasa), guru kelas IV, serta siswa sebagai subjek uji coba produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif (Sugiyono, 2013). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui analisis tematik terhadap hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media, serta uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* (Hake dalam Budiman, 2022).

Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai validitas, kelayakan, serta efektivitas media *Roulette Bingo* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah serta pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga diperlukan inovasi media yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Tahap desain dilakukan dengan merancang media berupa roda Roulette, kartu bacaan, kartu soal, lembar *Bingo*, dan panduan penggunaan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

Tahap pengembangan menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi berdasarkan validasi ahli media (88%), ahli materi (94%), dan ahli bahasa (96%) dengan rata-rata 92,67%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Pada tahap implementasi, media diterapkan dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan berbasis kelompok yang

melibatkan *pre-test* dan *post-test*, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menantang.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media tidak hanya praktis dan layak digunakan berdasarkan respon guru (92%) dan siswa (95%), tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 (kategori tinggi dan efektif) (Sugiyono, 2020; Hake dalam Budiman, 2022). Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan seperti *Roulette* dan *Bingo* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, meskipun masih terbatas pada mata pelajaran tertentu (Sunardin, 2020; Hidayati, 2022; Maulya, 2023).

Media *Roulette Bingo* terbukti layak dan efektif sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Media Roulette Bingo.

Pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* dilaksanakan melalui model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model tersebut memberikan kerangka pengembangan yang sistematis sehingga produk tidak hanya berorientasi pada daya tarik visual, tetapi juga diarahkan pada kebutuhan pembelajaran dan pencapaian kompetensi siswa. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih memerlukan media yang mampu meningkatkan partisipasi sekaligus mendorong siswa untuk melakukan interpretasi, analisis, dan evaluasi terhadap teks bacaan. Temuan tersebut sejalan dengan Alotaibi (2024) dan Ren et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif ketika unsur permainan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran yang jelas.

Tahap analisis kebutuhan memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang terlalu bergantung pada sumber belajar konvensional belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk membangun respons kritis terhadap informasi yang dibaca. Kemampuan berpikir kritis membutuhkan aktivitas yang memungkinkan siswa mengidentifikasi informasi, membandingkan alternatif jawaban, memberikan alasan, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti yang tersedia dalam teks. Penggunaan mekanisme permainan menjadi relevan karena dapat mengubah pembelajaran yang semula bersifat reseptif menjadi aktivitas yang menuntut keterlibatan kognitif dan sosial secara lebih intensif. Hasil tersebut memperoleh dukungan dari Li et al. (2023), yang melalui meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar apabila unsur tantangan, tujuan, umpan balik, dan keterlibatan peserta didik dirancang secara terintegrasi.

Tahap desain menghasilkan rancangan media yang terdiri atas roda *Roulette*, kartu bacaan, kartu soal, lembar *Bingo*, serta panduan penggunaan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Setiap komponen memiliki fungsi pedagogis yang berbeda, yaitu roda *Roulette* sebagai mekanisme pemilihan tantangan, kartu bacaan sebagai sumber stimulus, kartu soal sebagai sarana pengukuran pemahaman dan penalaran, serta lembar *Bingo* sebagai media respons siswa. Struktur permainan tersebut memungkinkan siswa berinteraksi dengan teks melalui kegiatan membaca, memahami informasi, mendiskusikan alternatif jawaban, dan memberikan respons dalam situasi yang lebih menarik. Anderle et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi pada pendidikan dasar dapat mendukung kemampuan membaca dan menulis karena mekanisme permainan mampu menciptakan pengalaman literasi yang lebih partisipatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada latihan konvensional.

Tahap pengembangan menunjukkan bahwa media *Roulette Bingo* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para validator. Validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 88%, ahli materi sebesar 94%, dan ahli bahasa sebesar 96%, sehingga diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 92,67% dan media dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Tingginya skor tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek teknis media sekaligus memperlihatkan kesesuaian antara isi materi, penggunaan bahasa, tampilan, dan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Kelayakan tersebut penting karena efektivitas media berbasis permainan tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan elemen permainan, melainkan oleh kesesuaian antara rancangan permainan dan aktivitas kognitif yang ingin dikembangkan, khususnya kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi (Angelelli et al., 2023).

Tahap implementasi memperlihatkan bahwa penggunaan *Roulette Bingo* dapat membentuk suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara edukatif. Aktivitas berkelompok memungkinkan siswa mendiskusikan informasi yang terdapat dalam bacaan, mempertimbangkan alternatif jawaban, serta menyampaikan alasan sebelum menentukan respons terhadap pertanyaan yang muncul dari permainan. Karakteristik tersebut membuat permainan tidak berhenti pada aktivitas memperoleh skor, tetapi mengarahkan siswa pada proses berpikir yang melibatkan interpretasi, argumentasi, dan pengambilan keputusan. Temuan ini relevan dengan Chuang et al. (2025), yang menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan berpikir kritis ketika peserta didik tidak sekadar memainkan permainan, tetapi menghadapi tugas yang menuntut pemrosesan informasi dan penyelesaian masalah.

Respons pengguna juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan, dengan respons guru mencapai 92% dan respons siswa mencapai 95% sebagaimana dilaporkan pada bagian hasil penelitian. Tingginya respons tersebut mengindikasikan bahwa media relatif mudah digunakan sekaligus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Unsur visual pada roda, ketidakpastian soal yang diperoleh, interaksi antarsiswa, serta mekanisme *Bingo* memungkinkan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung dalam atmosfer yang berbeda dari latihan tertulis biasa. Liu et al. (2025) menemukan bahwa transformasi aktivitas membaca menjadi pengalaman gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat membaca karena peserta didik memperoleh posisi yang lebih aktif dalam berinteraksi dengan konten pembelajaran.

Peningkatan kemampuan siswa juga terlihat melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, yang kemudian menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,78 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Roulette Bingo* berkaitan dengan peningkatan capaian belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Perubahan capaian tersebut dapat dipahami sebagai konsekuensi dari adanya kombinasi antara aktivitas membaca, pertanyaan berbasis teks, diskusi kelompok, tantangan permainan, dan pemberian respons dalam satu rangkaian pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan Yang dan Kuo (2022), yang memperlihatkan bahwa aplikasi berbasis permainan dalam kegiatan membaca dapat mendukung motivasi sekaligus meningkatkan capaian belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas membaca yang bersifat interaktif.

Konteks pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan relevansi khusus terhadap penggunaan media berbasis gamifikasi karena kompetensi berbahasa tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga partisipasi aktif dalam mengolah dan

mengomunikasikan informasi. Struktur *Roulette Bingo* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks, menginterpretasikan makna, mendiskusikan informasi, serta mengemukakan jawaban berdasarkan hasil pemikiran kelompok. Siregar et al. (2022) menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan proses belajar yang lebih partisipatif dan memberikan kesempatan yang lebih besar kepada peserta didik untuk menggunakan keterampilan berbahasa secara aktif. Hasil penelitian ini memperluas relevansi tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar dengan menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu orientasi utama penggunaan media.

Karakteristik pertanyaan dan teks yang digunakan dalam *Roulette Bingo* juga memiliki posisi penting dalam menjelaskan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Aktivitas membaca yang diikuti oleh pertanyaan menuntut siswa untuk tidak sekadar menemukan informasi eksplisit, tetapi juga memahami hubungan antargagasan, menyeleksi informasi yang relevan, serta menentukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan. Shao et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dengan strategi membaca metakognitif dapat mendukung pemahaman bacaan, kemampuan pemecahan masalah, dan motivasi membaca siswa sekolah dasar. Pola tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan media pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada kualitas aktivitas kognitif yang ditempatkan di dalam permainan, bukan hanya pada aspek kesenangan atau kompetisinya.

Temuan penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa *Roulette Bingo* memiliki potensi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang layak, praktis, dan efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Nilai kelayakan sebesar 92,67%, respons positif guru dan siswa, serta N-Gain sebesar 0,78 memperlihatkan konsistensi antara kualitas produk, penerimaan pengguna, dan perubahan hasil belajar setelah implementasi. Bukti tersebut memperkuat pandangan bahwa permainan edukatif dapat menjadi instrumen pedagogis ketika mekanisme permainan diarahkan pada proses membaca, analisis, diskusi, evaluasi, dan pengambilan keputusan, sebagaimana ditunjukkan dalam kajian game-based learning kontemporer (Alotaibi, 2024; Angelelli et al., 2023; Ren et al., 2024). Media *Roulette Bingo* dengan demikian memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas literasi dan berpikir tingkat tinggi tanpa menghilangkan orientasi terhadap capaian pembelajaran siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media *Roulette Bingo* memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,67% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media pada siswa kelas IV MI Al-Falah menunjukkan bahwa penggunaan *Roulette Bingo* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan permainan berbasis kelompok yang melibatkan diskusi serta analisis teks bacaan.

Media pembelajaran *Roulette Bingo* disarankan untuk dimanfaatkan secara lebih luas oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas penggunaan media ini pada materi atau mata pelajaran lain serta mengembangkan versi digital atau berbasis online agar lebih praktis dan mudah diakses. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih besar dan menguji penggunaan media *Roulette Bingo* pada berbagai keterampilan berbahasa lainnya agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusrita, A., Arief, D., Bagaskara, R. S., & Yunita, R. (2020). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi di sekolah dasar. **Jurnal Basicedu*, 4*(3), 604–609. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.408>
- Akbar, S. (2013). **Instrumen perangkat pembelajaran**. Remaja Rosdakarya.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. **Frontiers in Psychology*, 15*, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anderle, F., Cattoni, A., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2022). The use of gamification to improve reading and writing abilities in primary schools. **Form@re – Open Journal per la Formazione in Rete*, 22*(3), 30–49. <https://doi.org/10.36253/form-13524>
- Andoko, P. A. S. (2018). Pada mata pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan evaluasi pembelajaran di kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri. **06**, 177.
- Angelelli, C. V., Muller de Campos Ribeiro, G., Roris Severino, M., Johnstone, E., Borzenkova, G., & Costa Oliveira da Silva, D. (2023). Developing critical thinking

- skills through gamification. **Thinking Skills and Creativity*, 49*, 101354. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
- Arief S. Sadiman, dkk. (n.d.). **Media pendidikan**. Rajagrafindo Persada. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pendidikan/>
- Chuang, T.-Y., Tsai, S.-K., & Lu, Y.-H. (2025). Exploring the influence of various digital game-based learning platforms on critical thinking. **Journal of Computer Assisted Learning*, 41*(6), e70141. <https://doi.org/10.1111/jcal.70141>
- Facione, P. A. (2013). **Critical thinking: What it is and why it counts**. Insight Assessment.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. **Jurnal Basicedu*, 5*(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Ivantri, R. (2021). Model pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. **Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 7*(1), 185–200.
- Kusuma, Y. (2021). Analisis komunikatif peserta didik pada pokok materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. **102–112**.
- Kusumaningtyas, W. C., Danawati, M. G., & Ulum, B. (2025). Pengembangan media Roulette Bingo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10*(1), 111–123. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23761>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. **Frontiers in Psychology*, 14*, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Liu, C.-C., Lin, Y.-Y., Lo, F.-Y., Chang, C.-H., & Lin, H.-M. (2025). From readers to players: Exploring student engagement in a gamified metaverse and its effect on reading interest. **Education and Information Technologies*, 30*(1), 421–447. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13068-1>
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan metode permainan Bingo untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. **Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11*(2), 64–74. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>
- Nana Jumhana. (2020). **Pedoman penulisan karya ilmiah mahasiswa**.
- Pemecahannya, dan Alternatif. (2022). Problematika pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD.
- Rajagrafindo Persada. (n.d.). **Media pendidikan**. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pendidikan/>
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The impact of educational games on learning outcomes: Evidence from a meta-analysis. **International Journal of Game-Based Learning*, 14*(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.336478>
- Rofiqoh, N., & Bakar, M. Y. A. (2025). The relevance of the concept of Islamic education in Ibn Khaldun's perspective in the contemporary era. **Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6*(1), 123–138. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i1.1060>
- Shao, J., Abdul Rabu, S. N., & Chen, C. (2025). The impact of gamified interactive e-books incorporating metacognitive reading strategies on Chinese elementary students' mathematical reading comprehension, word problem-solving performance, and general

- reading motivation. **Education and Information Technologies*, 30*, 22893–22929. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13660-z>
- Siregar, Y., Iskandar, I., & Dewanti, R. (2022). Teaching Indonesian speaking skills with a gamification approach. **English Education Journal*, 13*(3), 361–372. <https://doi.org/10.24815/eej.v13i3.26190>
- Solekhah, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi ekosistem di MA Hidayatul Muftadi'in. **Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2*(1), 42. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>
- Sugiono. (2023). **Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D**. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). **Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D**. Alfabeta.
- Suhada, S., Bahu, K. R., & Amali, L. N. (2019). Pengaruh metode pembelajaran mind map terhadap hasil belajar siswa. **Jambura Journal of Informatics*, 2*(2), 86–94. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.7280>
- Sukiman. (2012). **Pengembangan media pembelajaran**. Insan Madani.
- Sunardin. (2022). Pengembangan media Roulette berbasis saintifik pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang. **Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 4*(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i1.6088>
- Syamsiah, N. (2016). **Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas tinggi**. Media Grafika.
- Toko Buku Bandung. (n.d.). **Pengantar kependidikan**. Retrieved June 20, 2025, from <https://cvalfabeta.com/product/pengantar-kependidikan/>
- Yang, J. C., & Kuo, W.-C. (2022). A mobile game-based app to facilitate learners' motivation and achievement in learning Chinese reading activities: An individual differences perspective. **Journal of Computer Assisted Learning*, 38*(5), 1448–1464. <https://doi.org/10.1111/jcal.12698>
- Yanti, J., Istiqomah, N., & Indarini, E. (2021). Meta analisis efektivitas model problem based learning dan problem posing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika. **Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5*(1), 670–681. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.553>