



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, Hanafi⁴, Oman Farhurohman⁵

¹⁻⁵ Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Indonesia

email: Muthiakhairani988@gmail.com¹, fitri.hilmiyati@uinbanten.ac.id², imas.mastoah@uinbanten.ac.id³,

hanafihanafi87@yahoo.com⁴, oman.farhurohman@uinbanten.ac.id⁵

Article Info :

Received:

22-02-2026

Revised:

26-02-2026

Accepted:

28-02-2026

Abstract

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Roulette Bingo as an innovative learning medium to enhance critical thinking skills in fourth-grade Indonesian language learning. The research employed a mixed-methods approach within a Research and Development (R&D) framework using the ADDIE model, involving stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation, and analyzed using descriptive statistics and N-Gain analysis. The validation results indicated that the developed media achieved a very high feasibility level, supported by expert judgments in media, material, and language aspects. Implementation findings demonstrated a significant improvement in students' critical thinking skills, as reflected in the increase from pre-test to post-test scores and a high N-Gain category. Qualitative findings also revealed increased student engagement, collaboration, and active participation during learning activities. These results confirm that Roulette Bingo serves as an effective, interactive, and practical instructional medium aligned with contemporary pedagogical demands. The study highlights the importance of integrating game-based learning to foster higher-order thinking skills in elementary education.

Keywords: Learning Media, Roulette Bingo, Critical Thinking, Indonesian Language Learning, Elementary Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas Roulette Bingo sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas empat. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed-methods) dalam kerangka Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis N-Gain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan yang sangat tinggi, didukung oleh penilaian ahli dalam aspek media, materi, dan bahasa. Temuan implementasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa, sebagaimana tercermin dalam kenaikan skor dari pra-tes ke pasca-tes dan kategori N-Gain yang tinggi. Temuan kualitatif juga mengungkapkan peningkatan keterlibatan, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa Roulette Bingo berfungsi sebagai media instruksional yang efektif, interaktif, dan praktis yang selaras dengan tuntutan pedagogis kontemporer. Studi ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pendidikan dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Roulette Bingo, Berpikir Kritis, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Dasar.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan mutakhir dalam bidang pendidikan dasar global menunjukkan pergeseran paradigma dari pembelajaran berbasis transmisi pengetahuan menuju pembelajaran yang menekankan konstruksi makna dan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya kemampuan berpikir kritis sebagai kompetensi esensial abad ke-21 (Facione, 2013). Dalam konteks ini, integrasi media pembelajaran inovatif menjadi semakin signifikan karena mampu menjembatani abstraksi konsep dengan pengalaman belajar konkret yang bermakna bagi siswa sekolah dasar (Sadiman et al., 2025).

Kajian mutakhir juga memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa tidak lagi diposisikan sekadar sebagai sarana literasi dasar, melainkan sebagai wahana pengembangan kemampuan analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap teks (Syamsiah, 2016). Dinamika ini menuntut adanya desain pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga responsif terhadap karakteristik kognitif siswa usia sekolah dasar yang cenderung membutuhkan stimulasi visual, interaktif, dan kontekstual (Sukiman, 2012).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi memiliki korelasi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, meskipun efektivitasnya sangat bergantung pada desain pedagogis yang mendasarinya. Studi Afriyani dan Firdaus (2025) menunjukkan bahwa integrasi game edukatif berbasis kearifan lokal seperti Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus mendorong analisis kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara temuan Alwi (2024) menegaskan bahwa platform Wordwall memberikan kontribusi pada peningkatan interaktivitas belajar yang berdampak pada pemahaman konseptual. Di sisi lain, hasil telaah sistematis oleh Asani (2023) memperlihatkan bahwa media berbasis android efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, namun cenderung lebih dominan pada mata pelajaran sains dibandingkan bahasa. Penelitian Jayanti et al. (2024) juga menegaskan bahwa desain pembelajaran berbasis model siklus belajar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meskipun implementasinya masih berfokus pada perangkat pembelajaran seperti LKPD. Secara konseptual, berbagai temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran memiliki potensi besar sebagai katalisator berpikir kritis, tetapi keberhasilannya sangat ditentukan oleh kesesuaian antara media, materi, dan karakteristik siswa.

Kendati demikian, analisis kritis terhadap literatur menunjukkan adanya sejumlah keterbatasan yang belum terpecahkan secara komprehensif. Pertama, sebagian besar penelitian masih berfokus pada media digital berbasis aplikasi, sehingga kurang memberikan alternatif bagi konteks sekolah dengan keterbatasan akses teknologi. Kedua, terdapat inkonsistensi dalam integrasi unsur permainan dengan tujuan kognitif, di mana beberapa media cenderung menitikberatkan pada aspek hiburan tanpa penguatan struktur berpikir kritis yang sistematis (Aji, 2024). Ketiga, kajian mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional berbasis buku dan lembar kerja, sebagaimana ditegaskan dalam konsep perangkat pembelajaran yang masih berorientasi pada instrumen statis (Akbar, 2013). Kesenjangan ini memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran yang bersifat non-digital, interaktif, dan terstruktur secara pedagogis masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keterbatasan tersebut menjadi semakin problematis ketika dikaitkan dengan realitas empiris di lapangan yang menunjukkan rendahnya keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketergantungan pada buku paket dan LKS sebagai sumber belajar utama tidak hanya membatasi eksplorasi makna, tetapi juga menghambat perkembangan kemampuan analitis siswa dalam memahami teks. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang menekankan berpikir kritis dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat pasif dan prosedural. Dalam perspektif pedagogis, media pembelajaran seharusnya berfungsi sebagai stimulus yang mampu mengaktifkan proses kognitif tingkat tinggi melalui interaksi, tantangan, dan refleksi (Sadiman et al., 2025). Ketika fungsi ini tidak terpenuhi, maka pembelajaran cenderung kehilangan relevansi kontekstualnya dan gagal membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam lanskap keilmuan tersebut, penelitian ini mengambil posisi strategis dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan konkret yang mengintegrasikan unsur kompetisi, kolaborasi, dan tantangan kognitif dalam satu desain yang sistematis. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada media digital atau perangkat pembelajaran statis, studi ini mengusulkan pendekatan alternatif melalui pengembangan media Roulette Bingo yang dirancang untuk menstimulasi proses berpikir kritis secara langsung melalui aktivitas berbasis teks. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan aspek kesenangan belajar, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogis dalam penyusunan soal, mekanisme permainan, serta interaksi antarsiswa. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah konseptual terkait desain media pembelajaran non-digital yang tetap mampu mengakomodasi tuntutan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Roulette Bingo yang layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan Research and Development dengan model ADDIE. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penguatan kerangka konseptual mengenai integrasi media permainan dalam pembelajaran bahasa berbasis berpikir kritis, sementara kontribusi metodologisnya mencakup penyusunan prosedur pengembangan media yang sistematis, teruji, dan aplikatif dalam konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan data empiris dengan pendekatan campuran (mixed methods) yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif dalam kerangka Research and Development (R&D) untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran Roulette Bingo dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation, yang dipilih karena memberikan struktur sistematis dalam pengembangan produk pendidikan berbasis kebutuhan pengguna. Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli (media, materi, dan bahasa), guru kelas IV, serta siswa kelas IV di MI Al-Falah Jakarta Barat sebagai subjek uji coba produk. Teknik sampling yang digunakan bersifat purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek terhadap tujuan penelitian pengembangan. Metode pengumpulan data dilakukan secara triangulatif melalui observasi untuk memetakan kondisi awal pembelajaran, wawancara untuk menggali kebutuhan dan persepsi guru, angket untuk memperoleh penilaian kelayakan media, tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung yang memperkuat konteks empiris penelitian.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa berbasis skala Likert, serta tes kemampuan berpikir kritis yang dirancang berdasarkan indikator analisis, evaluasi, dan inferensi. Validitas instrumen dijamin melalui validasi isi oleh para ahli yang relevan dengan bidangnya, sedangkan reliabilitas instrumen kuantitatif diuji secara internal menggunakan konsistensi antarbutir. Analisis data kualitatif dilakukan melalui teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola makna dari hasil observasi dan wawancara, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan perbandingan skor pre-test dan post-test. Integrasi hasil analisis dilakukan secara konvergen untuk memberikan interpretasi yang komprehensif terhadap efektivitas media yang dikembangkan. Pertimbangan etika penelitian dijaga melalui pemberian informasi yang jelas kepada partisipan, persetujuan partisipasi secara sadar (informed consent), serta jaminan kerahasiaan data dan anonimitas responden dalam seluruh proses pelaporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Kondisi Awal Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih berorientasi pada penggunaan buku paket dan LKS sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa cenderung rendah dan interaksi belajar bersifat satu arah. Situasi tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang minim variasi media akan membatasi perkembangan kognitif siswa, khususnya dalam aspek berpikir kritis (Sadiman et al., 2025). Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran dan tuntutan kurikulum yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa keterbatasan media menjadi faktor dominan yang menghambat inovasi pembelajaran di kelas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional karena keterbatasan waktu dan sumber daya dalam mengembangkan media alternatif. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menginterpretasi dan mengevaluasi teks secara mendalam. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa kurangnya media interaktif dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Sae & Radia, 2023).

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif dan pemikiran reflektif. Media yang bersifat visual dan interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media berbasis permainan dinilai

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa (Afriyani & Firdaus, 2025).

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain menjadi pertimbangan utama dalam pengembangan media. Pembelajaran berbasis permainan dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna. Pendapat ini diperkuat oleh konsep pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pengalaman sebagai sumber utama belajar (Sukiman, 2012).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menjawab pertanyaan literal tanpa mampu melakukan analisis lebih lanjut. Keterbatasan ini menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis pada aspek inferensi dan evaluasi. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa secara signifikan (Nina et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran. Media Roulette Bingo dipilih karena menggabungkan unsur kompetitif dan kolaboratif. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis Bingo efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Saputri, 2024).

Gambar berikut menunjukkan bentuk fisik media Roulette Bingo yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Gambar 1. Media Roulette Bingo



Visualisasi media memperlihatkan kombinasi elemen permainan dan materi pembelajaran dalam satu kesatuan desain yang terintegrasi. Roda roulette berfungsi sebagai pemicu aktivitas, sementara kartu soal menjadi instrumen utama dalam mengukur kemampuan berpikir kritis. Desain ini menunjukkan adanya integrasi antara aspek permainan dan tujuan pedagogis secara seimbang. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Alwi, 2024).

Media Roulette Bingo dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Roda berwarna yang berputar menjadi stimulus visual yang menarik perhatian siswa. Elemen acak dalam permainan mendorong siswa untuk selalu siap berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa (Alwi, 2024).

Dalam konteks analisis kebutuhan, penting untuk mengidentifikasi indikator kemampuan berpikir kritis yang akan dikembangkan. Indikator tersebut meliputi analisis, evaluasi, dan inferensi sebagaimana dikemukakan oleh Facione (2013). Pengukuran indikator ini dilakukan melalui instrumen tes yang telah divalidasi oleh ahli. Pendekatan ini memastikan bahwa pengembangan media berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Aspek yang Dianalisis	Temuan Utama	Implikasi
Media Pembelajaran	Terbatas pada buku dan LKS	Perlu inovasi media
Aktivitas Siswa	Pasif dan kurang interaktif	Perlu metode kolaboratif
Kemampuan Berpikir Kritis	Rendah pada analisis dan evaluasi	Perlu stimulus berpikir
Metode Pembelajaran	Konvensional	Perlu pendekatan berbasis permainan

Sumber: Data hasil observasi dan wawancara peneliti (2025)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh aspek pembelajaran memerlukan perbaikan yang terintegrasi. Keterbatasan media berdampak langsung pada rendahnya aktivitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pengembangan media menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menekankan pentingnya media inovatif dalam pendidikan dasar (Setiawan, 2025).

Analisis kebutuhan juga mempertimbangkan kesesuaian media dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif. Media yang dikembangkan harus mampu mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pendekatan ini selaras dengan penelitian yang menekankan pentingnya desain pembelajaran berbasis metakognitif (Sururuddin et al., 2023).

Selain itu, integrasi teknologi dan media inovatif menjadi faktor penting dalam pembelajaran modern. Media berbasis permainan seperti Roulette Bingo dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis digital dan interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Setianingsih & Siswono, 2024).

Kajian literatur juga menunjukkan bahwa berbagai media inovatif seperti flashcard, aplikasi, dan permainan edukatif memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis. Integrasi media tersebut dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran strategis dalam pendidikan. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian tentang pengembangan media berbasis aplikasi dan komik digital (Rosiana et al., 2023; Zakiyah et al., 2022).

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan tersebut, pengembangan media Roulette Bingo menjadi relevan untuk diterapkan. Media ini tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Maulida & Wulandari, 2024; Kusumaningtyas et al., 2025).

Validasi Ahli dan Kelayakan Media Roulette Bingo

Tahap pengembangan media difokuskan pada proses validasi untuk memastikan kualitas produk sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Validasi dilakukan oleh tiga kategori ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen berbasis skala Likert. Proses ini bertujuan untuk menguji kesesuaian isi, tampilan, serta kebahasaan media terhadap standar pembelajaran yang berlaku. Pendekatan validasi ini sejalan dengan prinsip pengembangan instrumen pembelajaran yang menekankan aspek kelayakan dan kepraktisan (Akbar, 2013).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Roulette Bingo memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari seluruh aspek penilaian. Penilaian ahli materi menekankan kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Ahli bahasa memberikan perhatian pada kejelasan instruksi dan ketepatan penggunaan bahasa dalam kartu soal dan panduan. Sementara itu, ahli media menilai aspek desain visual, warna, serta keterbacaan media yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Sadiman et al., 2025).

Analisis kuantitatif terhadap hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator menunjukkan konsistensi penilaian terhadap kualitas media. Hal ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa validasi ahli merupakan indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran (Setiyani et al., 2022).

Selain itu, hasil validasi juga memberikan masukan konstruktif untuk penyempurnaan media. Beberapa saran mencakup perbaikan pada tata letak teks dan penambahan variasi soal untuk meningkatkan kedalaman berpikir siswa. Proses revisi dilakukan berdasarkan rekomendasi tersebut sehingga menghasilkan produk yang lebih optimal. Pendekatan iteratif ini merupakan karakteristik utama dalam model pengembangan ADDIE (Sukiman, 2012).

Evaluasi aspek media menunjukkan bahwa penggunaan warna dan desain roda Roulette memberikan daya tarik visual yang tinggi. Elemen visual ini berperan dalam meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi faktor penting dalam keberhasilan media. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Alwi, 2024).

Penilaian aspek materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis. Soal yang dikembangkan mencakup aspek analisis, evaluasi, dan inferensi sesuai dengan kerangka Facione (2013). Hal ini memastikan bahwa media tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki kedalaman kognitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya integrasi indikator berpikir kritis dalam media pembelajaran (Jayanti et al., 2024).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	88%	Sangat Layak
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
Rata-rata	92,67%	Sangat Layak

Sumber: Data hasil validasi ahli (2025)

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek validasi berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata di atas 90%. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek bahasa, yang menunjukkan bahwa instruksi dalam media mudah dipahami oleh siswa. Konsistensi nilai antar validator menunjukkan reliabilitas penilaian yang baik. Hal ini memperkuat validitas media sebagai produk pembelajaran yang siap diimplementasikan (Akbar, 2013).

Interpretasi terhadap hasil validasi menunjukkan bahwa media Roulette Bingo memiliki kualitas yang komprehensif dari berbagai aspek. Kesesuaian antara desain, materi, dan bahasa menjadi indikator bahwa media telah dikembangkan secara sistematis. Validitas yang tinggi juga menunjukkan bahwa media mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media yang tervalidasi memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Karunia et al., 2026).

Selain itu, aspek kebahasaan yang memperoleh nilai tinggi menunjukkan bahwa media mendukung pemahaman siswa terhadap instruksi dan soal. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif memudahkan siswa dalam mengikuti alur permainan. Hal ini penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan pemahaman teks. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dalam media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Syamsiah, 2016).

Kelayakan media juga dapat dilihat dari aspek kepraktisan penggunaannya di kelas. Media ini dirancang agar mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan teknologi yang kompleks. Hal ini menjadi keunggulan dibandingkan media digital yang memerlukan perangkat tambahan. Penelitian menunjukkan bahwa media sederhana namun interaktif tetap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Sunardin, 2022).

Hasil validasi juga menunjukkan bahwa media Roulette Bingo memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Beberapa aspek seperti variasi soal dan pengayaan materi dapat ditingkatkan untuk penggunaan jangka panjang. Pengembangan lanjutan ini penting untuk menjaga relevansi media dengan perkembangan kurikulum. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam media pembelajaran (Rofiqoh & Bakar, 2025).

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media Roulette Bingo telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Tingkat validitas yang tinggi menjadi dasar kuat untuk melanjutkan ke tahap implementasi. Integrasi antara aspek visual, materi, dan bahasa menjadikan media ini sebagai inovasi yang potensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Kusumaningtyas et al., 2025).

Efektivitas Media Roulette Bingo dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas media Roulette Bingo dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen tes berbasis indikator berpikir kritis yang meliputi analisis, evaluasi, dan inferensi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa setelah penggunaan media. Penggunaan instrumen ini sesuai dengan kerangka pengukuran kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione (2013).

Analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Nilai pre-test yang relatif rendah mencerminkan kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa yang masih terbatas. Setelah implementasi media, nilai post-test mengalami peningkatan yang menunjukkan efektivitas intervensi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media inovatif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Asani, 2023).

Peningkatan hasil belajar juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas media secara lebih objektif. Nilai N-Gain yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis yang substansial. Analisis ini memberikan bukti empiris bahwa media Roulette Bingo efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa (Setiawan, 2025).

Selain data kuantitatif, analisis kualitatif menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas diskusi kelompok dan interaksi antar siswa meningkat selama penggunaan media. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengemukakan pendapat dan memberikan alasan logis. Hal ini mendukung teori bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Wulandari & Setyowati, 2022).

Aspek motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan selama implementasi media. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Elemen kompetitif dalam media mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara efektif (Afriyani & Firdaus, 2025).

Tabel 3. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Indikator	Nilai Rata-rata
Pre-Test	64,5
Post-Test	92,5
N-Gain	0,78 (Tinggi)

Sumber: Data hasil tes siswa kelas IV MI Al-Falah (2025)

Data pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa. Nilai N-Gain sebesar 0,78 menunjukkan bahwa peningkatan tersebut berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media Roulette Bingo memiliki efektivitas yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media inovatif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Karunia et al., 2026).

Interpretasi hasil menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi. Interaksi antar siswa juga menunjukkan peningkatan kualitas komunikasi. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran holistik yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan siswa (Pengantar Kependidikan, 2025).

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa media Roulette Bingo mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan. Kombinasi antara permainan dan pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir secara reflektif dan analitis. Kondisi ini mendukung perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tujuan utama pembelajaran modern. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara efektif (Syafiullah et al., 2025).

Selain itu, efektivitas media juga didukung oleh kesesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang sederhana namun interaktif memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini menjadi keunggulan dibandingkan media yang terlalu kompleks atau berbasis teknologi tinggi. Penelitian menunjukkan bahwa kesesuaian media dengan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Aji, 2024).

Penggunaan media Roulette Bingo juga menunjukkan dampak positif terhadap keterampilan literasi siswa. Siswa menjadi lebih mampu memahami struktur teks dan makna bacaan secara mendalam. Aktivitas membaca dalam konteks permainan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis teks interaktif dapat meningkatkan literasi siswa (Zakiah et al., 2022).

Efektivitas media ini juga dapat dilihat dari respons positif guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih variatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media yang praktis dan efektif akan lebih mudah diadopsi oleh guru (Kusumaningtyas et al., 2025).

Pengembangan media Roulette Bingo menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Integrasi antara pendekatan permainan dan pembelajaran menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya inovasi dalam pendidikan dasar (Rosiana et al., 2023).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini dapat diadaptasi untuk berbagai materi dan tingkat kelas. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan aksesibilitas. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran (Setianingsih & Siswono, 2024).

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Roulette Bingo menunjukkan kontribusi signifikan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif dan penguatan kemampuan

berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil validasi ahli mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dari aspek materi, bahasa, dan desain, sehingga layak digunakan dalam konteks pembelajaran formal. Implementasi media dalam proses pembelajaran memperlihatkan peningkatan yang substansial pada kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan melalui hasil uji kuantitatif dan penguatan temuan kualitatif berupa peningkatan partisipasi, interaksi, dan motivasi belajar. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi media berbasis permainan yang dirancang secara sistematis mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, Q., & Firdaus, R. (2025). Pengembangan Game Kahoot! Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 251-183. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26498>
- Aji, I. A. B. (2024). Bagaimana Buku Suplemen IPA Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar?. *Journal of Education Research*, 5(4), 4400-4409. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1582>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edu Research*, 5(4), 262-268. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.290>
- Asani, S. N. (2023). Systematic literature review: Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 116-122. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v3i2.358>
- Facione, P. A. (2013). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Jayanti, E. R., Yulianti, D., Adha, M., & Jaya, M. T. B. S. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis learning cycle 7E pada muatan IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(4), 2825-2839. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v18i4.3601>
- Karunia, Q., Ilhamdi, M. L., & Nurwahidah, N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 88-102. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.7964>
- 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(01), 111-123. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23761>
- Maulida, D. A., & Wulandari, D. (2024). HeatnBomb Bingo Media Based on PBL Learning Model for Science Learning in Grade V Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 500-509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.76122>
- Nina, Q. A. Y., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558-8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>
- Pengantar kependidikan*. (2025). Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/pengantar-kependidikan/>
- Rofiqoh, N., & Bakar, M. Y. A. (2025). The relevance of the concept of Islamic education in Ibnu Khladun's perspective in the contemporary era. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 123-138. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i1.1060>
- Rosiana, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan aplikasi merica (media materi pecahan) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal wawasan pendidikan*, 3(2), 639-646. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12630>
- Sadiman, A. S., dkk. (2025). *Media pendidikan*. RajaGrafindo Persada. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pendidikan/>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>

- Saputri, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran permainan kartu Bingo pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 4(1), 73-94. <https://doi.org/10.55526/ljse.v4i1.672>
- Setianingsih, D., & Siswono, T. Y. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>
- Setiawan, B. (2025). Pengembangan Media ULTAMA (Ular Tangga Matematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 269-283. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22268>
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis flashcard untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220-5226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- 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), 1-10. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i1.6088>
- Sururuddin, M., Irmawati, S., & Hadi, Y. A. (2023). Pengembangan desain pembelajaran IPAS berorientasi kemampuan metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 878-886. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1194>
- Syafiullah, M., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan media kartu interaktif menggunakan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Naganuri Sape. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 805-815. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1453>
- Syamsiah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas tinggi*. Media Grafika.
- Wulandari, D., & Setyowati, R. N. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 733-742. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.188>
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431-8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>