

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan Media *Roulette Bingo* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan secara keseluruhan diterapkan di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian ini diuraikan dengan beberapa tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan tahapan yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan pendekatan ADDIE:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pengkajian dilakukan oleh peneliti dengan menghimpun berbagai informasi untuk proses penelitian. Aktivitasnya mencakup pengamatan langsung serta wawancara di SDN 3 Tugu, Kabupaten Tulungagung, dengan fokus pada peserta didik kelas IV. Analisis kebutuhan dalam pembelajaran kelas IV di sekolah tersebut ditetapkan berdasarkan hasil pengkajian yang telah dilakukan oleh peneliti. Analisis kebutuhan dan analisis peserta didik dari observasi dan wawancara pada saat penelitian dijabarkan di bawah ini.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tanggal 23 oktober 2022, peneliti melakukan analisis pendahuluan di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung dengan melakukan observasi dan wawancara di kelas IV. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, sekolah

menerapkan kurikulum merdeka. Untuk memahami karakteristik serta lingkungan sekolah sekaligus menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik kelas IV, dilakukan proses pengamatan langsung. Temuan dari observasi menunjukkan bahwa tenaga pendidik hanya mengandalkan buku teks dan lembar kerja siswa (LKS) yang memuat materi serta soal latihan sebagai referensi utama dalam pembelajaran.

Namun, karena tidak semua peserta didik memiliki buku teks, guru lebih banyak bergantung pada buku pegangan guru serta LKS sebagai acuan dalam mengajar. Hal ini tentu belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa. Selain itu, guru dominan mempergunakan metode pembelajaran ceramah, dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang lebih kreatif agar pendidik dapat lebih aktif dalam proses mengajar dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik

Guna mengidentifikasi kendala yang dialami peserta didik kelas IV di SDN 3 Tugu, Kabupaten Tulungagung, peneliti melaksanakan analisis terhadap karakteristik siswa. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa dalam kelas tersebut.

Melalui wawancara bersama guru kelas IV, terungkap bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pemaparan yang diberikan oleh guru, serta mengalami hambatan dalam menafsirkan kalimat pada teks bacaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Minimnya penggunaan beragam media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif selama

berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar. Guru sering menerapkan metode diskusi dalam kelompok untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi tidak semua peserta didik ikut dalam berdiskusi kelompok, hanya satu sampai dua peserta didik saja yang aktif dalam berdiskusi, yang lainnya masih pasif dan belum ada rasa kerjasamanya. Dengan demikian, peserta didik memerlukan sarana edukatif yang interaktif dan menghibur agar mereka dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta lebih mudah menyerap materi yang disampaikan, sejalan dengan sasaran pembelajaran yang diinginkan.

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dijadikan pedoman dan inspirasi bagi peneliti dalam mengembangkan media *Roulette Bingo* yang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik. Simpulan yang diperoleh dari wawancara dan observasi tersebut harapannya menunjang dan membimbing siswa dalam memahami pembelajaran materi teks bacaan terkait ide pokok dan ide pendukung Bahasa Indonesia.

2. Design (Desain)

Tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa materi dan media yang dikembangkan saling berkaitan. Tahap ini merupakan tindak lanjut setelah tahapan analisis kebutuhan kelas IV terkait materi dan media. Tahap desain produk ini dilakukan dengan kegiatan yang meliputi:

a. Pengembangan Materi

Pada tahap ini yaitu menentukan materi sesuai dengan analisis kebutuhan yang akan digunakan pada media dengan menentukan capaian pembelajaran,

tujuan pembelajaran, serta indikator yang akan digunakan melalui media pembelajaran. Berikut materi dalam media pembelajaran *Roulette Bingo* sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Indikator

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mampu menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis	Menganalisis gagasan ide pokok dan ide pendukung paragraf dari teks bacaan informatif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan pendukung dalam teks bacaan (C1). 2. Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat membedakan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks (C2) 3. Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat menganalisis ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (C4). 4. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompoknya, peserta didik menuliskan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (P1). 5. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penyajian ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan (P3).

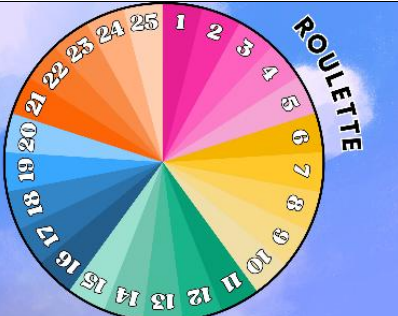

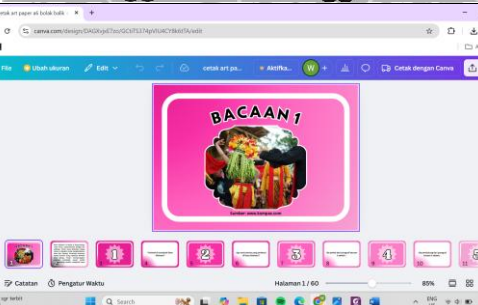
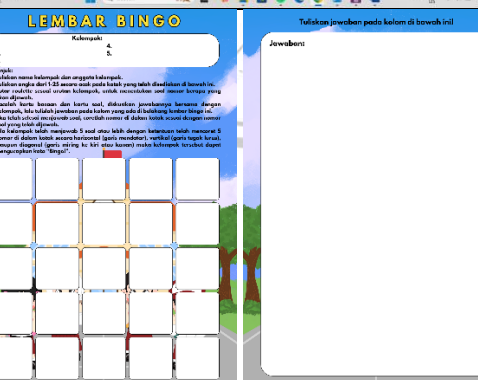
Sumber: Kemendikbudristek BSKAP (2022) diolah oleh peneliti

b. Pengembangan Media

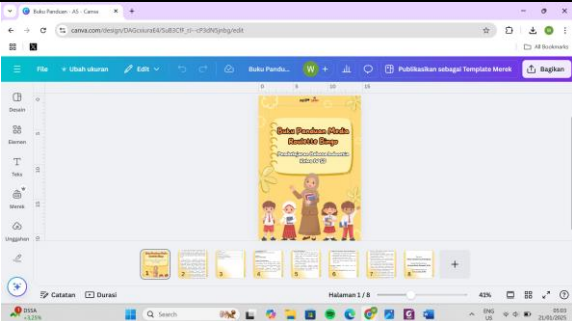
Setelah mempelajari serta meninjau tujuan pembelajaran serta indikator yang akan dicapai melalui media ini, selanjutnya peneliti mulai merancang desain media *Roulette Bingo* yang mendukung tercapainya capaian pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran ini disusun untuk membimbing peserta didik dalam mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia terkait ide pokok dan ide

pendukung teks bacaan. Berikut merupakan desain produk media *Roulette Bingo* yang telah disusun seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Desain Produk

No.	Gambar Media	Keterangan
1.		<p>Desain <i>Roulette</i> yang akan dibuat menggunakan kayu mdf berdiameter 30 cm</p>
2.		<p>Desain cover yang akan dicetak sticker dan ditempelkan pada box</p>
3.		<p>Desain kartu bacaan dan nomor soal yang akan dicetak pada art paper ukuran a6</p>
4.		<p>Desain lembar <i>Bingo</i> yang akan dicetak pada art paper ukuran a4</p>

Lanjutan Tabel 4.2 Desain Produk

No.	Gambar Media	Keterangan
5.		Desain buku panduan yang akan dicetak pada art paper ukuran a5

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah melakukan perancangan desain media *Roulette Bingo* yang akan dibuat kemudian dievaluasi oleh dosen pembimbing untuk melihat tingkat kesesuaian materi dengan media yang akan dikembangkan.



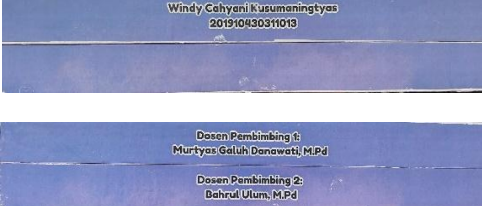
3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu pengembangan. Pada fase ini, perancang mengonversi konsep menjadi bentuk konkret sesuai dengan sketsa rancangan yang telah disusun sebelumnya. Sarana pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti yaitu media *Roulette Bingo* yang berbentuk lingkaran terdapat panah yang dapat diputar untuk menentukan materi dan soal nomor berapa yang akan peserta didik baca dan kerjakan. *Roulette* ini terbuat dari kayu mdf 6 mm dengan ukuran diameter 30 cm yang akan berisikan 25 nomor, terdapat kartu teks bacaan dan juga soal yang akan dicetak pada kertas art paper berukuran a6, serta lembar *Bingo* berukuran a4 cm yang akan dituliskan nomor secara acak oleh peserta didik. Tahap pengembangan yang telah dibuat sebagai berikut:



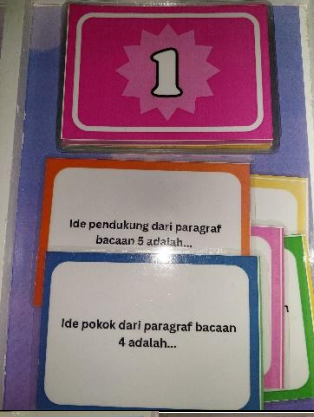
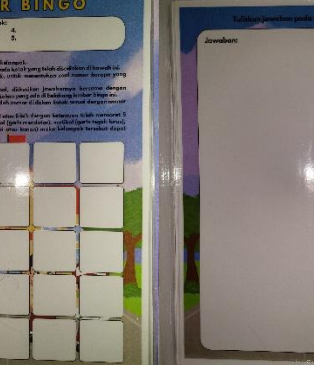
a. Pembuatan Media *Roulette Bingo*

Pada tahap ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Roulette Bingo* berupa media pembelajaran yang konkret. Langkah awal dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran ini adalah membuat desain media pembelajaran terlebih dahulu. Selanjutnya membuat pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* dengan tampilan yang utuh sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya. Beberapa komponen tersebut telah melalui tahap validasi dengan ahli media. Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* tercantum pada tabel 4.3.

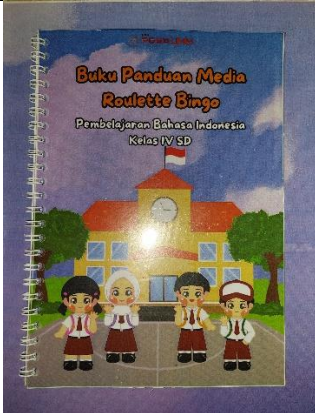
Tabel 4.3 Hasil Pengembangan Media *Roulette Bingo*

No.	Gambar Media	Keterangan
1.		Tampilan box dari media <i>Roulette Bingo</i> yang dilapisi oleh sticker
2.		Tampilan <i>Roulette</i> yang panahnya dapat diputar
3.		Tampilan samping kanan terdapat nama peneliti dan samping kiri nama dosen pembimbing

Lanjutan Tabel 4.3 Hasil Pengembangan Media *Roulette Bingo*

No.	Gambar Media	Keterangan
4.		Tampilan utama media pembelajaran <i>Roulette Bingo</i> yang terdiri dari <i>Roulette</i> , lembar <i>Bingo</i> , soal, teks bacaan dan buku panduan.
5.		Tampilan teks bacaan yang terdiri dari 5 bacaan tentang tarian daerah Indonesia
6.		Tampilan soal dari nomor 1 sampai 25 terkait ide pokok dan pendukung dalam teks bacaan.
7.		Tampilan lembar <i>Bingo</i> berukuran a4 yang akan diisi oleh peserta didik.

Lanjutan Tabel 4.3 Hasil Pengembangan Media *Roulette Bingo*

No.	Gambar Media	Keterangan
8.		Tampilan buku panduan penggunaan media <i>Roulette Bingo</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan Ibu ARW, S.P.d, M.Pd. Validator ahli materi memberikan penilaian serta saran terhadap materi dengan mengisi lembar angket validasi yang telah disediakan. Validasi materi ini dilakukan berdasarkan 3 aspek yang dinilai yaitu kesesuaian kurikulum, relevansi materi serta penyajian. Berikut hasil penilaian materi pembelajaran disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kurikulum	10	13
2.	Relevansi Materi	7	11
3.	Penyajian	13	18
Total Skor		30	42
Skor Maksimal		48	48
Persentase Total Skor		62,5%	87,5%

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 4.4 menjelaskan bahwa hasil dari penilaian validasi materi pembelajaran tahap pertama menunjukkan persentase 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi tersebut memerlukan perbaikan serta kurang

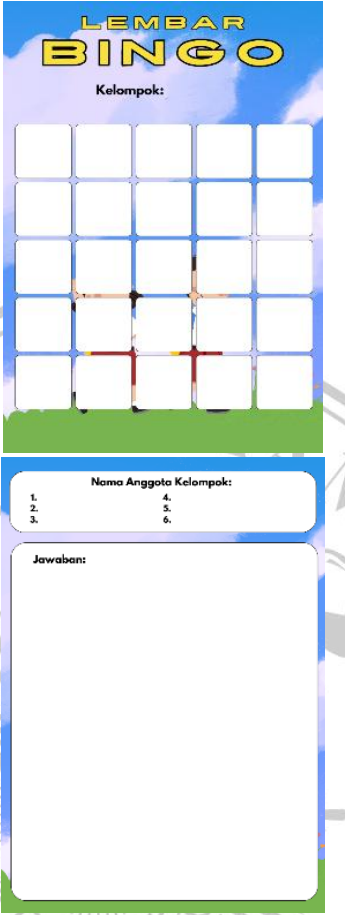

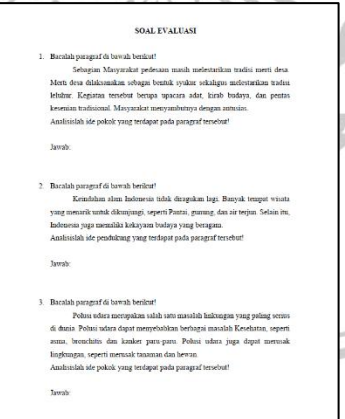
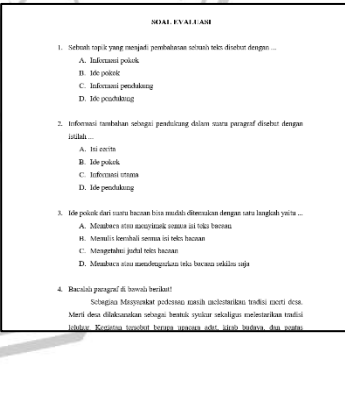
layak untuk diujikan. Uji validasi materi pada tahap kedua dilakukan setelah direvisi, menunjukkan skor 87,5% sehingga media *Roulette Bingo* ini termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

Berikut ini saran perbaikan yang diberikan ahli materi terhadap pengembangan Media *Roulette Bingo*. Setelah memperoleh saran dari ahli materi, selanjutnya materi diperbaiki sesuai dengan saran. Berikut merupakan hasil perubahan materi pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tujuan pembelajaran diubah menjadi 1 saja dan tambahkan indikator	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menganalisis ide pokok dan ide pendukung paragraf dengan benar. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat memisalkan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan pada lembar bingo. Setelah melakukan kegiatan diskusi, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penyajian ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> Menganalisis ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (C4). Memisalkan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (P1). Mempresentasikan hasil penyajian ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan (P3). 	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> Menganalisis gagasan ide pokok dan ide pendukung paragraf dari teks bacaan informatif. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan pendukung dalam teks bacaan (C1). Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat membedakan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks (C2) Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat menganalisis ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (C4). Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompoknya, peserta didik memisalkan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (P1).
2.	Ubah urutan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks	<p>Membimbing penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik akan mendapatkan kartu materi dan soal untuk dijawab sesuai nomor yang ditetapkan. Setelah menjawab soal dengan benar, peserta didik beserta kelompoknya dapat mencoret angka pada lembar bingo sesuai dengan nomor soal yang telah dijawab. Secara bergilang peserta didik beserta kelompoknya memutar roulette untuk mendapatkan nomor dan menjawab beberapa soal sampai angka pada lembar bingo tercoret secara horizontal, vertikal maupun diagonal. <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> Bila kelompok telah menjawab 5 soal atau lebih dengan benar dan telah mencoret angka pada lembar bingo secara horizontal, vertikal maupun diagonal, maka kelompok tersebut dapat mengucapkan kata "Bingo". Setelah mengucapkan kata "Bingo", peserta didik beserta kelompoknya dapat mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. <p>Kegiatan Akhir (15 Menit)</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik diberikan soal evaluasi oleh guru terkait materi yang telah dipelajari. Peserta didik diberikan penguatan dan apresiasi oleh guru terkait kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran hari ini. Peserta didik menyimak penjelasan singkat guru terkait pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Sebagai penutup guru mengajak siswa berdoa untuk bersyukur untuk ilmu yang telah dipelajari dan keberuntungan yang telah diraihkan. 	<p>Membimbing penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik akan mendapatkan kartu bacaan dan kartu soal untuk dijawab sesuai nomor yang ditetapkan. Peserta didik beserta kelompoknya bekerja sama untuk mendiskusikan jawaban dari soal. <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> Jika peserta didik telah selesai mendiskusikan jawabannya, setelahnya dapat memisalkan jawaban tersebut di bagian belakang lembar bingo. Setelah menjawab soal dengan benar, peserta didik beserta kelompoknya dapat mencoret angka pada lembar bingo sesuai dengan nomor soal yang telah dijawab. Secara bergilang peserta didik beserta kelompoknya memutar roulette untuk mendapatkan nomor dan menjawab beberapa soal sampai angka pada lembar bingo tercoret secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Bila kelompok telah menjawab 5 soal atau lebih dengan benar dan telah mencoret angka pada lembar bingo secara horizontal, vertikal maupun diagonal, maka kelompok tersebut dapat mengucapkan kata "Bingo". Setelah mengucapkan kata "Bingo", peserta didik beserta kelompoknya secara bergilang dapat mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Setiap kelompok menyimak serta menganalisis hasil kerja dari kelompok lain yang sedang presentasi di depan kelas. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab terkait hasil kerja kelompok lain yang sedang presentasi di depan kelas. Peserta didik bersama guru mengevaluasi hasil dari LKPD yang telah dikerjakan dan dipresentasikan oleh setiap kelompok di depan kelas.
3.	Tambahkan daftar pustaka pada bahan ajar	<p>Contoh Ide Pendukung Dalam Paragraf</p> <p>Besok adalah hari libur. Andi dan teman-teman berencana untuk pergi bermain ke sungai mencari ikan. Andi dan teman-teman biasa bermain di sungai sepulang sekolah, tetapi karena besok adalah hari libur, Andi dan teman-teman bisa bermain di sungai sejak pagi hari.</p> <p>Karena kalimat utama dalam paragraf tersebut adalah "Besok adalah hari libur".</p> <p>Maka ide pendukung dalam paragraf tersebut adalah kalimat lainnya, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Andi dan teman-teman berencana untuk pergi bermain ke sungai mencari ikan. Andi dan teman-teman biasa bermain di sungai sepulang sekolah, tetapi karena besok adalah hari libur, Andi dan teman-teman bisa bermain di sungai sejak pagi hari. 	<p>Daftar Pustaka</p> <p>Nukman, Eva Y. Dan Setyowati, Cicilia Erni. (2021). <i>Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihai Sektor, SD Kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.</p> <p>Nukman, Eva Y. Dan Setyowati, Cicilia Erni. (2021). <i>Buku Siswa Bahasa Indonesia: Lihai Sektor, SD Kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.</p> <p>Sasono, Agus. (2021). <i>BPSIC Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas IV</i>. Jakarta: Bumi Aksara</p>

Lanjutan Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4.	Tambahkan CP dan petunjuk pada LKPD		
5.	Ubah soal evaluasi menjadi pilihan ganda		

Sumber: Olahan Peneliti

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap rancangan Media *Roulette Bingo* yang telah dikembangkan. Validator ahli

pada validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu DFNA, M.Pd. Ahli media memberikan penilaian pada pengembangan Media *Roulette Bingo* dengan mempertimbangkan aspek penyajian, tampilan media serta komponen media dalam pembelajaran. Berikut hasil penilaian validasi media pembelajaran seperti yang disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

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

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 4.6 menjelaskan bahwa hasil dari penilaian validasi media pembelajaran tahap pertama menunjukkan persentase 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi tersebut memerlukan revisi serta kurang layak untuk dipergunakan dalam uji coba. Uji validasi media pada tahap kedua dilakukan setelah perbaikan, menunjukkan skor 92,5% sehingga media *Roulette Bingo* ini termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

Berikut ini saran perbaikan yang diberikan validator ahli media terhadap pengembangan Media *Roulette Bingo*. Setelah memperoleh saran dari ahli media, selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan saran. Berikut merupakan hasil perubahan media pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penggantian desain ilustrasi pada cover box media		
2.	Nama peneliti dan dosen pembimbing dipindah ke samping box media		
3.	Penambahan gambar pada teks bacaan sesuai dengan tema bacaan		
4.	Lembar <i>Bingo</i> , teks bacaan dan soal dilaminating agar lebih tahan lama		

Sumber: Olahan Peneliti

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap penerapan media *Roulette Bingo* yang telah dikembangkan akan diterapkan secara langsung di kelas. Pada penelitian ini produk media *Roulette Bingo* diterapkan pada kelas IV di SDN 3 Tugu, Kabupaten Tulungagung. Proses implementasi media *Roulette Bingo* ini berlangsung pada tanggal 30 November 2024 dengan melibatkan 22 peserta didik. Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji cobakan media

pembelajaran *Roulette Bingo*. Pada pelaksanaannya yang bertugas sebagai guru adalah peneliti, sedangkan guru kelas bertugas sebagai observer. Penerapan produk media *Roulette Bingo* ini dilakukan dalam satu hari karena hanya 1 pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia terkait ide pokok dan ide pendukung dengan waktu 2 x 35 menit.

Dalam tahap pelaksanaan pengajaran, peneliti lebih dahulu memulai sesi dengan salam, dilanjutkan dengan doa bersama, kemudian menyampaikan sasaran pembelajaran serta pokok bahasan yang akan dikaji. Peserta didik membentuk menjadi 5 kelompok, yang berisi 4-5 peserta didik pada masing-masing kelompoknya. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait materi singkat tentang ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan. Setelahnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara penggunaan media pembelajaran *Roulette Bingo* seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Penjelasan Penggunaan Media *Roulette Bingo*

Sumber: Dokumen Pribadi

Peserta didik bersama kelompoknya diberikan lembar *Bingo* yang akan dituliskan nomor 1-25 secara acak. Kemudian peserta didik diminta maju bergantian sesuai dengan urutan kelompoknya untuk memutar panah

Roulette dan akan mendapatkan kartu soal beserta bacaan sesuai dengan nomor yang didapatkan dari hasil memutar panah *Roulette* seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Peserta Didik Menggunakan Media *Roulette Bingo*

Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya, peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencari jawaban serta menuliskan jawaban soal di kolom yang sudah disediakan di belakang lembar *Bingo* seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Peserta Didik Mengerjakan Lembar *Bingo*

Sumber: Dokumen Pribadi

Jika telah selesai menuliskan jawaban tersebut, peserta didik dapat mencoret nomor yang ada di lembar *Bingo* sebagai tanda bahwa sudah menyelesaikan nomor soal tersebut. Hal tersebut dilakukan berulang kali sampai peserta didik beserta kelompoknya dapat mencoret minimal 5 nomor atau lebih pada lembar *Bingo* secara *diagonal*, *horizontal* maupun *vertikal*. Setelah menyelesaikan lembar aktivitas *Bingo*, setiap tim menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Presentasi Lembar *Bingo*
Sumber: Dokumen Pribadi

Di penghujung sesi, peserta didik diberikan penguatan mengenai aktivitas yang telah dijalankan. Selanjutnya, mereka mengerjakan soal penilaian secara mandiri, kemudian merefleksikan serta merangkum inti pembelajaran yang telah berlangsung. Pada tahap akhir, perancang memberikan arahan mengenai prosedur pengisian kuesioner tanggapan, setelah itu peserta didik dapat mengisi kuesioner mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran *Roulette Bingo*. Hasil pengisian angket respon peserta didik di kelas IV SDN 3 Tugu disajikan pada tabel 4.8 berikut:

4.8 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik

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

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4.8 pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* memperoleh total skor sebesar 831 dari skor maksimal 880. Diperoleh hasil persentase 94,4% dari jumlah 22 peserta didik yang menggunakan media *Roulette Bingo*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Roulette Bingo* sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 3 Tugu.

Pada tahap implementasi ini peneliti juga memberikan angket respon kepada guru kelas, yaitu Ibu PAS, S.Pd. Angket respon ini dilakukan untuk memperoleh penilaian dari guru kelas berdasarkan aspek penggunaan media, materi dan kualitas media *Roulette Bingo* yang dikembangkan. Hasil dari angket respon guru tersebut disajikan dalam tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru

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

Sumber: Olahan Peneliti

Skor keseluruhan yang diperoleh dari kuesioner tanggapan pendidik mencapai 40 poin, dengan tingkat persentase 100%, yang dikategorikan sebagai sangat memuaskan. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Roulette Bingo* memiliki kualitas unggul dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN 3 Tugu.

Pada tahap penerapan, evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Roulette Bingo*. Hal ini tercermin dari persentase tanggapan peserta didik yang mencapai 94,4% dalam kategori sangat baik, sementara tanggapan dari guru memperoleh nilai 100% dengan kategori yang sama. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Roulette Bingo* mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah serta layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Sesuai dengan model ADDIE terdapat dua jenis tes evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan dalam penyempurnaan produk yang

dikembangkan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Penilaian sumatif dilaksanakan setelah tahap uji coba produk pada akhir proses pengembangan guna menilai mutu media serta tingkat keterlibatan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Dalam tahap analisis, evaluasi didasarkan pada hasil pengamatan serta wawancara dengan pendidik kelas IV. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi kendala serta tantangan yang dihadapi guna menilai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Roulette Bingo* dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap perancangan.

Tahap perancangan ini dievaluasi dengan meninjau kembali desain serta konten materi agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV. Selain itu, tahap pengembangan juga melewati proses evaluasi melalui validasi yang dilakukan oleh ahli media serta ahli materi. Hasil validasi ini digunakan sebagai tolak ukur kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Selanjutnya, untuk menilai kesesuaian serta efektivitas media *Roulette Bingo* dalam proses pembelajaran, dilakukan evaluasi lanjutan melalui pengisian kuesioner tanggapan oleh pendidik dan peserta didik.

Pada tahap evaluasi sumatif diperoleh dari keseluruhan evaluasi formatif yaitu, pada 5 tahapan model ADDIE mulai analisis hingga penerapan. Selanjutnya evaluasi ini dikaji dengan tujuan mencapai tindak lanjut untuk pengembangan media pembelajaran. Penilaian kelas dengan

menggunakan media pembelajaran *Roulette Bingo* digunakan sebagai alat untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi ide pokok dan ide pendukung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Apabila penilaian peserta didik positif maka produk tersebut dianggap efektif. Hasil dari penilaian evaluasi peserta didik kelas IV SDN 3 Tugu menunjukkan bawa nilai rata-rata kelas sebesar 80,45. Hal ini membuktikan bahwa media *Roulette Bingo* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV sekolah dasar, karena selaras dengan materi mengenai gagasan utama serta gagasan pendukung yang terdapat dalam teks bacaan.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media *Roulette Bingo* telah melalui proses evaluasi menyeluruh dengan hasil yang sangat memuaskan serta dinilai sangat layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, model ADDIE diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 3.

Pada tahap analisis, hasil observasi serta wawancara dengan pendidik kelas IV mengungkap bahwa peserta didik mengalami kendala dalam memahami pemaparan guru serta kesulitan dalam menafsirkan kalimat dalam teks bacaan Bahasa Indonesia. Keterbatasan ragam media pembelajaran menyebabkan guru hanya mengandalkan buku teks dan LKS

sebagai referensi utama. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung.

Menurut Supriyono (2018), pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses belajar-mengajar di kelas. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui penggunaan media, peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran, mengasah keterampilan berpikir kritis, dan pada akhirnya meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Sebagai upaya untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, media pembelajaran *Roulette Bingo* dikembangkan berdasarkan tantangan yang dihadapi peserta didik serta untuk menyesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diperoleh dari observasi dan wawancara di sekolah. Dalam merancang materi, ditentukan capaian pembelajaran, indikator, bahan ajar, dan membuat modul ajar. Perancangan media pembelajaran *Roulette Bingo* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Pernyataan tersebut sesuai dengan Hasan (2021) komponen yang saling berkaitan terdiri dari, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan ini, rancangan media yang sudah dibuat direalisasikan kedalam bentuk nyata. Pada tahap ini, media pembelajaran *Roulette Bingo* mulai dibuat dengan ukuran

Roulette diameter 30 cm terbuat dari kayu mdf, ukuran a4 untuk lembar *Bingo*, dan ukuran a6 untuk kartu soal dan kartu bacaan dicetak menggunakan kertas art paper yang dilaminating agar lebih tahan lama.

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

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

Tahap ketiga model ADDIE adalah pengembangan. Tahap pengembangan media membuat produk media pembelajaran yang akan diimplementasikan di sekolah. Pada tahap ini ahli materi dan ahli media melakukan validasi untuk melihat kelayakan produk sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan hasil akhir untuk materi mencapai 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media memenuhi aspek dari validasi materi. Setelah melakukan validasi materi, dilanjutkan dengan validasi media. Berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor kevalidan sebesar 92,5% dan menyatakan bahwa media

ini valid di uji cobakan di kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Malang. Menurut Sugiyono (2020), tingkat pencapaian dinyatakan baik bila persentasenya mencapai $> 61\%$.

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

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

Tahapan akhir dalam pengembangan ini adalah proses penilaian. Terdapat dua jenis evaluasi yang diterapkan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahapan model ADDIE untuk menyempurnakan media sebelum digunakan secara penuh. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan pada fase akhir pengembangan guna menilai efektivitas keseluruhan media. Evaluasi formatif bertujuan mengumpulkan

data di setiap tahap untuk penyempurnaan produk sebelum implementasi lebih lanjut (Hariyati dkk. 2022).

Bentuk hasil evaluasi terdiri dari *feedback* dari validator ahli materi dan ahli media untuk memudahkan dalam menyempurnakan produk. Sebaliknya, dengan menganalisis data dari responden ahli materi dan media, dapat diperoleh hasil evaluasi yang bertujuan untuk memahami efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa persentase Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *Roulette Bingo* mencapai 94,4% dengan kategori sangat memuaskan. Sementara itu, respons dari pendidik terhadap penerapan media ini mencapai 100%, yang juga tergolong sangat memuaskan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Roulette Bingo* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, khususnya dalam memahami konsep gagasan utama dan gagasan pendukung dalam teks bacaan.

Selain itu, media ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang serta mengembangkan alat bantu pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media *Roulette Bingo* terbukti mampu meningkatkan semangat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.