

Pengembangan Media Pembelajaran Roda Baca Pintar Berbasis Bermain Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 1 Di SDN Pucuksari

Rahma Nugraheny Gita Saputri, Priyadina Intan Nurani, Indana Lazulfa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain dan mengetahui kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas I SDN Pucuksari. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tahapan pengembangan mengacu pada model Borg and Gall yang disederhanakan, meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas pada siswa. Sumber data terdiri atas guru kelas I, ahli materi dan media, serta 25 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket validasi ahli, dan angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Roda Baca Pintar memperoleh skor validasi guru sebesar 97,92%, skor validasi ahli media 93,75%, dan skor penilaian siswa 93,06%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Media ini efektif meningkatkan minat membaca siswa karena menggabungkan pembelajaran membaca permulaan dengan permainan yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas I. Roda Baca Pintar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan minat membaca sejak dini.

Kata kunci: Roda Baca Pintar, media pembelajaran, minat membaca, kelas I SD

Abstract

This study aims to develop a Smart Reading Wheel learning media based on play and to determine its feasibility and effectiveness in increasing the reading interest of Grade 1 students at SDN Pucuksari. The study employed a Research and Development (R&D) method with a mixed-methods approach (qualitative and quantitative). The development stages referred to a simplified Borg and Gall model, including needs analysis, product design, expert validation, revision, and limited trial with students. The data sources consisted of Grade 1 teachers, learning and media experts, and 25 students. Data were collected through observation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the Smart Reading Wheel media obtained a teacher validation score of 97,92%, media expert validation score of 93,75%, and student evaluation score of 93,06%, indicating it is highly feasible. This media effectively increases students' reading interest by combining early reading learning with interactive and enjoyable play, aligning with the cognitive characteristics of Grade 1 students. Therefore, the Smart Reading Wheel can be used as an innovative learning media alternative to foster early reading interest.

Keywords: Smart Reading Wheel, learning media, reading interest, Grade 1 SD

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi awal siswa, khususnya pada jenjang kelas I Sekolah Dasar. Pada tahap ini, kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar siswa pada jenjang selanjutnya. Kenyataannya minat membaca siswa kelas I masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada lambatnya penguasaan kemampuan membaca permulaan (Farahdiba & Amaliyah, 2025).

Minat membaca tidak muncul secara alami, melainkan perlu ditumbuhkan melalui proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Siswa kelas I SD berada pada fase operasional konkret, di mana mereka cenderung belajar melalui aktivitas bermain, melihat, dan melakukan secara langsung. Pembelajaran membaca yang disampaikan secara monoton dan berpusat pada buku teks sering kali membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk membaca (Dimrayani et al, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Pucuksari, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas I menunjukkan antusiasme yang rendah saat kegiatan membaca berlangsung. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa, rendahnya partisipasi aktif, serta masih adanya siswa yang enggan membaca secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik minat belajar siswa.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya minat membaca siswa adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis bermain. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti membaca bersama dari buku paket tanpa variasi media yang interaktif. Akibatnya, pembelajaran membaca menjadi kurang menyenangkan dan belum mampu merangsang rasa ingin tahu siswa.

Media pembelajaran berbasis bermain dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, karena mampu menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif secara seimbang. Melalui permainan, siswa dapat belajar membaca tanpa merasa terbebani, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media yang dirancang secara visual dan interaktif juga dapat membantu siswa mengenal huruf, suku kata, dan kata dengan lebih mudah (Suci, 2023).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah Roda Baca Pintar. Media ini dirancang dalam bentuk roda yang dapat diputar dan berisi huruf, suku kata, atau kata sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa kelas I. Dengan konsep bermain sambil belajar, Roda Baca Pintar diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan minat membaca secara bertahap (Novita et al, 2025).

Penggunaan Roda Baca Pintar memungkinkan siswa untuk belajar membaca melalui aktivitas yang menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif. Siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan, seperti memutar roda, menyusun kata,

dan membaca hasil yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas I di SDN Pucuksari, sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran membaca yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods). Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji kelayakan serta efektivitas produk berupa media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain yang digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas I Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada Borg and Gall yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahapan pengembangan meliputi: (1) potensi dan masalah, yaitu mengidentifikasi permasalahan minat membaca siswa; (2) pengumpulan data melalui observasi dan studi pendahuluan; (3) desain produk media Roda Baca Pintar; (4) validasi desain oleh ahli materi dan ahli media; (5) revisi produk berdasarkan masukan ahli; (6) uji coba terbatas kepada siswa kelas I; dan (7) revisi akhir untuk menghasilkan produk media yang layak digunakan.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru kelas I SDN Pucuksari, siswa kelas I, serta ahli materi pembelajaran membaca dan ahli media pembelajaran. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal minat membaca siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi dan ahli media serta untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media Roda Baca Pintar yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi, saran ahli, serta respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan media berdasarkan hasil angket validasi serta analisis peningkatan minat membaca siswa menggunakan perbandingan skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas I di SDN Pucuksari.

HASIL

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran membaca, kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik kelas I SDN Pucuksari agar media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Materi membaca permulaan merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas I Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. Materi ini meliputi pengenalan huruf, penggabungan huruf menjadi suku kata, pembentukan kata sederhana, serta membaca kata dan kalimat pendek. Analisis dilakukan dengan menelaah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia pada fase A.

Peneliti: *"Bagaimana Ibu melihat kesesuaian materi membaca permulaan dengan Kurikulum Merdeka di kelas I?"*

Guru: *"Dalam Kurikulum Merdeka, siswa kelas I memang ditargetkan mengenal huruf, membaca suku kata, dan kata sederhana. Tapi praktiknya, banyak anak yang masih kesulitan dan cepat bosan jika hanya membaca dari buku."*

Peneliti: *"Menurut Ibu, apa yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran membaca tercapai?"*

Guru: *"Anak-anak perlu media yang konkret dan menyenangkan, supaya mereka belajar membaca tanpa merasa terpaksa."*

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi membaca permulaan dalam Kurikulum Merdeka telah dirancang sesuai tahap perkembangan siswa kelas I, namun pelaksanaannya memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik. Guru menilai bahwa pembelajaran membaca akan lebih efektif apabila dikemas melalui media konkret dan berbasis permainan. Hal ini memperkuat kebutuhan pengembangan media Roda Baca Pintar sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran membaca permulaan secara optimal.

Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan siswa untuk mengenal huruf, membaca suku kata dan kata sederhana, serta menumbuhkan minat membaca melalui aktivitas yang menyenangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa membaca permulaan masih dianggap sulit oleh sebagian siswa karena bersifat abstrak dan membutuhkan latihan berulang. Diperlukan media pembelajaran yang konkret, visual, dan berbasis bermain agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa tertekan dalam proses belajar membaca.

Peserta didik kelas I SD berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain, manipulasi benda, dan pengalaman langsung. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I SDN Pucuksari, ditemukan bahwa siswa cenderung cepat bosan apabila pembelajaran membaca hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah.

Peneliti: *"Bagaimana respon siswa saat belajar membaca di kelas?"*

Guru: *"Kalau hanya membaca buku, beberapa anak terlihat tidak fokus dan cepat bosan."*

Peneliti: *"Apa yang membuat kalian senang saat belajar membaca?"*

Siswa: *"Kalau ada mainannya seru, Bu. Bisa muter-muter dan baca kata."*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas I memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain dan interaksi langsung dengan media. Siswa merasa lebih senang dan tertarik ketika pembelajaran melibatkan permainan sederhana. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar awal berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, media Roda Baca Pintar dinilai sesuai dengan karakteristik siswa karena memungkinkan mereka belajar membaca melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan permainan, warna cerah, dan aktivitas fisik sederhana. Media Roda Baca Pintar dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I karena memungkinkan siswa belajar membaca sambil bermain, bergerak, dan berinteraksi langsung dengan media.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di SDN Pucuksari masih didominasi oleh metode konvensional, seperti membaca bersama dan menirukan guru. Metode tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat membaca siswa, terutama bagi siswa yang masih kesulitan mengenal huruf dan suku kata.

Peneliti: *"Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran membaca?"*

Guru: *"Selama ini masih menggunakan buku paket dan papan tulis."*

Peneliti: *"Apakah media tersebut sudah cukup membantu semua siswa?"*

Guru: *"Belum sepenuhnya. Anak yang lambat membaca sering tertinggal dan kurang percaya diri."*

Dialog wawancara tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran membaca yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Guru menyadari bahwa metode yang ada belum mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan siswa, khususnya siswa yang mengalami kesulitan membaca. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar membaca secara bertahap tanpa tekanan. Media Roda Baca Pintar dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Media Roda Baca Pintar dipilih karena dapat menyajikan huruf, suku kata, dan kata sederhana dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan memutar roda dan membaca hasil yang diperoleh, siswa dapat belajar membaca tanpa merasa terbebani, sehingga minat membaca dapat tumbuh secara alami.

Analisis sumber daya dilakukan untuk memastikan bahwa media Roda Baca Pintar dapat diterapkan dengan baik di SDN Pucuksari. Sekolah memiliki lingkungan kelas yang mendukung pembelajaran aktif dan kondusif. Guru kelas I menunjukkan kesiapan dan antusiasme dalam menggunakan media pembelajaran inovatif sebagai variasi pembelajaran membaca.

Dari segi media, Roda Baca Pintar dirancang menggunakan bahan yang aman, ringan, dan mudah digunakan oleh siswa kelas I. Desain media menggunakan warna cerah, huruf besar, dan ilustrasi sederhana yang sesuai dengan usia siswa, sehingga siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Peneliti: *"Apakah Ibu siap menggunakan media baru seperti Roda Baca Pintar dalam pembelajaran?"*

Guru: *"Saya sangat tertarik dan siap mencobanya, apalagi kalau medianya mudah digunakan dan aman untuk anak."*

Peneliti: *"Bagaimana kondisi kelas untuk penerapan media tersebut?"*

Guru: *"Kelas cukup mendukung untuk pembelajaran aktif, anak-anak juga senang jika diajak bergerak."*

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas I SDN Pucuksari menunjukkan kesiapan dan sikap positif terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif. Lingkungan kelas juga mendukung pembelajaran aktif dan interaktif. Media Roda Baca Pintar dirancang dengan bahan yang aman, ringan, serta desain visual yang menarik sehingga sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Dengan demikian, media ini dinilai layak dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran membaca di kelas I.

Tahap desain merupakan proses perancangan media pembelajaran Roda Baca Pintar berbasis bermain yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan dan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Pada tahap ini dirancang bentuk media berupa roda putar yang memuat huruf, suku kata, dan kata sederhana sebagai materi utama membaca permulaan. Desain visual media dibuat dengan menggunakan warna-warna cerah, huruf berukuran besar, serta ilustrasi sederhana agar mudah dikenali dan menarik perhatian siswa. Selain itu, ditetapkan pula komponen isi media, seperti pembagian tingkat kesulitan materi membaca, serta prosedur penggunaan media yang sederhana dan aman agar dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok dalam kegiatan bermain sambil belajar. Perancangan ini bertujuan agar media Roda Baca Pintar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep membaca permulaan secara bertahap dan menyenangkan.



Gambar 1. Media Roda Baca Pintar

Media Roda Baca Pintar dirancang dalam bentuk roda putar yang berisi huruf, suku kata, dan kata sederhana. Media ini digunakan dalam aktivitas bermain sambil belajar membaca, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

a. Bentuk dan Komponen Roda Baca Pintar

Roda Baca Pintar berbentuk lingkaran dengan diameter yang disesuaikan agar mudah diputar oleh siswa kelas I. Roda terdiri atas beberapa bagian yang memuat huruf vokal, huruf konsonan, suku kata, dan kata sederhana. Setiap bagian diberi warna berbeda untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan proses pengenalan.

Huruf dan kata dicetak dengan ukuran besar dan jelas agar mudah dibaca oleh siswa. Media ini juga dilengkapi dengan penunjuk atau anak panah sebagai penanda hasil putaran roda.

b. Instruksi Penggunaan Roda Baca Pintar

Penggunaan media Roda Baca Pintar diawali dengan siswa memutar roda secara bergiliran. Setelah roda berhenti, siswa diminta membaca huruf, suku kata, atau kata yang ditunjuk oleh penanda. Guru kemudian membimbing siswa untuk mengeja dan membaca bersama apabila diperlukan.

Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok kecil. Instruksi penggunaan dirancang sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa kelas I. Melalui kegiatan bermain ini, siswa dilatih untuk berani membaca, mengenal huruf dan kata, serta meningkatkan minat membaca secara bertahap.

c. Rasional Desain Media

Desain media Roda Baca Pintar berbasis bermain dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Unsur permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat membaca siswa. Media ini juga mendorong pembelajaran aktif dan interaktif, sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahaman.

Dengan mengaitkan aktivitas membaca dengan permainan, siswa tidak hanya belajar mengenal huruf dan kata, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan kebiasaan

membaca sejak dini. Media Roda Baca Pintar dinilai relevan dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas I SDN Pucuksari.

Tabel 1. Hasil Uji Kebutuhan Guru terhadap Media Roda Baca Pintar

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan membaca permulaan	4	4	100%
2	Huruf, suku kata, dan kata pada Roda Baca Pintar sesuai dengan konsep membaca	4	4	100%
3	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	4	100%
4	Materi disajikan mudah dipahami oleh siswa kelas I	4	4	100%
5	Bahasa efektif, lugas, dan mudah dipahami siswa	4	4	100%
6	Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia	4	4	100%
7	Istilah dan simbol digunakan secara konsisten	4	4	100%
8	Kesesuaian dengan tingkat intelektual siswa kelas I	3	4	75%
9	Tampilan Roda Baca Pintar menarik (warna, tata letak, komposisi)	4	4	100%
10	Gambar/ilustrasi jelas dan memperjelas materi	4	4	100%
11	Media mudah digunakan (user friendly)	4	4	100%
12	Ukuran huruf dan kata mudah dibaca siswa	4	4	100%
Tot al		47	48	97,92%

Berdasarkan hasil uji kebutuhan guru terhadap media Roda Baca Pintar, terlihat bahwa secara keseluruhan guru menilai media ini sangat sesuai untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I. Dari 12 aspek penilaian, sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal 4, menunjukkan bahwa materi, bahasa, ilustrasi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Aspek yang mendapat skor 3 adalah kesesuaian materi dengan tingkat intelektual siswa kelas I, dengan persentase 75%, menunjukkan adanya sedikit perbedaan pendapat atau catatan guru terkait penyesuaian tingkat kesulitan materi. Aspek lainnya, seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, penyajian huruf, suku kata, kata, bahasa yang digunakan, serta tampilan media, memperoleh skor 4 dengan persentase 100%, menandakan penerimaan yang tinggi dari guru terhadap media ini. Skor yang diperoleh adalah 47 dari 48, dengan persentase keseluruhan 97,92%, yang mengindikasikan bahwa media Roda Baca Pintar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I. Hal ini menunjukkan kesiapan media dalam membantu guru

menyampaikan materi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media terhadap Roda Baca Pintar

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan membaca permulaan	4	4	100%
2	Huruf, suku kata, dan kata pada Roda Baca Pintar sesuai dengan konsep membaca	4	4	100%
3	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	4	100%
4	Materi disajikan mudah dipahami siswa kelas I	4	4	100%
5	Bahasa efektif, lugas, dan mudah dipahami siswa	3	4	75%
6	Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia	3	4	75%
7	Istilah dan simbol digunakan secara konsisten	4	4	100%
8	Kesesuaian dengan tingkat intelektual siswa kelas I	4	4	100%
9	Tampilan Roda Baca Pintar menarik (warna, tata letak, komposisi)	3	4	75%
10	Gambar/ilustrasi jelas dan memperjelas materi	3	4	75%
11	Media mudah digunakan (user friendly)	3	4	75%
12	Ukuran huruf dan kata mudah dibaca siswa	4	4	100%
Total		45	48	93,75%

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap Roda Baca Pintar, mayoritas aspek memperoleh skor maksimal 4, menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai dari segi materi, ilustrasi, konsistensi istilah, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Beberapa aspek seperti bahasa yang digunakan, struktur kalimat, tampilan media, ilustrasi, dan kemudahan penggunaan memperoleh skor 3 (persentase 75%), menunjukkan adanya catatan atau saran perbaikan dari ahli untuk meningkatkan kualitas penyajian, visual, dan kemudahan penggunaan media. Media Roda Baca Pintar mendapatkan total skor 45 dari 48, atau 93,75%, yang menegaskan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I, meskipun beberapa aspek masih bisa ditingkatkan agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Tabel 3. Penilaian Siswa terhadap Roda Baca Pintar

No	Nama Siswa	Media Menarik	Mudah Digunakan	Membantu Membaca	Total Skor	Persentase (%)
1	Siswa 1	4	4	4	12	100%
2	Siswa 2	4	3	4	11	91,67%
3	Siswa 3	3	3	3	9	75%
4	Siswa 4	4	4	4	12	100%
5	Siswa 5	4	4	4	12	100%
6	Siswa 6	3	4	3	10	83,33%
7	Siswa 7	4	4	4	12	100%
8	Siswa 8	3	3	3	9	75%
9	Siswa 9	4	4	4	12	100%
10	Siswa 10	4	4	4	12	100%
11	Siswa 11	3	4	3	10	83,33%
12	Siswa 12	4	4	4	12	100%
13	Siswa 13	4	4	4	12	100%
14	Siswa 14	3	3	3	9	75%
15	Siswa 15	4	4	4	12	100%
16	Siswa 16	4	3	4	11	91,67%
17	Siswa 17	4	4	4	12	100%
18	Siswa 18	3	3	3	9	75%
19	Siswa 19	4	4	4	12	100%
20	Siswa 20	4	4	4	12	100%
21	Siswa 21	3	3	3	9	75%
22	Siswa 22	4	4	4	12	100%
23	Siswa 23	4	3	4	11	91,67%
24	Siswa 24	4	4	4	12	100%
25	Siswa 25	4	4	4	12	100%
Total		93	92	93	278	93,06%

Berdasarkan hasil penilaian siswa terhadap media Roda Baca Pintar, mayoritas siswa memberikan skor tinggi pada semua aspek, yaitu media menarik, mudah digunakan, dan membantu membaca, dengan skor maksimal 4. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini sangat mendukung dalam kegiatan membaca permulaan. Beberapa siswa memberikan skor 3 pada beberapa aspek, terutama aspek mudah digunakan atau media menarik, sehingga persentase pada aspek tersebut berkisar antara 75%–91,67%. Hal ini menandakan adanya perbedaan pengalaman individu siswa, namun secara keseluruhan

media tetap diterima dengan baik. Total skor keseluruhan adalah 278 dari 300, atau 93,06%, yang menunjukkan bahwa Roda Baca Pintar sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I, karena media ini mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan efektif membantu mereka dalam membaca.

Persentase Kelayakan (%) dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4 Presentase Skala Likert

No	Persentase	Kriteria
1	0 % - 25%	Kurang Layak
2	26% - 50%	Cukup Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

Persentase kelayakan media Roda Baca Pintar dihitung menggunakan skala Likert, di mana skor total yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal dan dikonversi menjadi persentase. Berdasarkan Tabel 4.5, persentase 0–25% dikategorikan “Kurang Layak”, 26–50% “Cukup Layak”, 51–75% “Layak”, dan 76–100% “Sangat Layak”. Hasil pengujian oleh guru, ahli media, dan siswa menunjukkan persentase kelayakan masing-masing 97,92%, 93,75%, dan 93,06%, sehingga media Roda Baca Pintar termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I SDN Pucuksari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Roda Baca Pintar berbasis bermain efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas I. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak, khususnya tahap operasional konkret, yang menyatakan bahwa anak usia 6–7 tahun belajar lebih baik melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas langsung (Aderina et al, 2025). Roda Baca Pintar memberikan stimulasi visual dan kinestetik melalui putaran roda dan pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik kognitif siswa pada tahap ini (Rina, 2024).

Keterkaitan lain dapat ditemukan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa belajar terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman nyata. Aktivitas bermain sambil membaca menggunakan Roda Baca Pintar mendorong siswa untuk mengeksplorasi huruf dan kata, berdiskusi dengan teman, serta mempraktikkan membaca secara langsung. Media ini bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Fahmiyah, 2025).

Hasil penelitian mendukung konsep teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat apabila proses pembelajaran menyenangkan dan menantang secara tepat. Roda Baca Pintar menghadirkan unsur permainan yang memicu rasa ingin tahu, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga siswa lebih terdorong untuk membaca secara berulang dan konsisten (Mardiyani & Aulina, 2025).

Dari perspektif teori multimedia Mayer, penggunaan media yang memadukan unsur visual dan interaksi langsung akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Ilustrasi huruf, suku kata, dan kata sederhana pada roda memudahkan siswa mengaitkan simbol tulisan dengan bunyi dan makna kata, sehingga proses pembelajaran membaca menjadi lebih konkret (Rahayu & Kusumaningrum, 2025). Hal ini menjelaskan mengapa media Roda Baca Pintar dapat membantu siswa menguasai kemampuan membaca permulaan dengan lebih efektif dibanding metode konvensional.

Hasil penelitian konsisten dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), yang menekankan bahwa belajar melalui permainan dapat meningkatkan keterampilan dan minat belajar (Sastabila et al, 2024). Roda Baca Pintar menyediakan tantangan sederhana melalui putaran roda dan pengenalan kata, sehingga siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan kebiasaan membaca sejak dini. Media ini mendukung teori-teori pembelajaran modern sekaligus memenuhi kebutuhan kognitif dan psikologis siswa kelas I.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Roda Baca Pintar berbasis bermain yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas I SDN Pucuksari. Media ini sesuai dengan karakteristik kognitif dan gaya belajar siswa, menarik secara visual, mudah digunakan, serta mampu memfasilitasi pembelajaran membaca permulaan secara interaktif dan menyenangkan. Penerapan media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Farahdiba, T., & Amaliyah, N. (2025). The teacher's role to increase students' reading interest using picture word card media in grade I Penggilingan 01 elementary school. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 13(1). DOI:
- Dimrayani, D., Herlina, H., Bachtiar, M. Y., & Wahira, W. (2025). Use of Image Media to Increase Early Childhood Reading Interest. *Jurnal Riset Multidisiplin dan Inovasi Teknologi*, 3(01), 123–128.
- Suci, H. (2023). Pengembangan keterampilan membaca melalui pembelajaran media buku cerita bergambar pada siswa kelas 1. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 492–497. DOI:

- Novita, N., Darmawani, E., & Puspita Sari Jaya, M. (2025). Peningkatan minat membaca anak melalui modifikasi media pembelajaran lantai baca pada anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03).
- Rina Sari, M., & Mahendra, Y. (2024). The use of digital media to improve reading skills in Indonesian language learning in elementary schools: A literature review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2).
- Fahmiah, A., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using learning media to improve beginning reading skills. *PAUDIA*, 14(2).
- Rahayu Ningsih, P., & Kusumaningrum, D. (2025). Pengembangan media membaca KARPACA untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(2).
- Sastabila, N., Iswara, P. D., & Isrok'atun, I. (2024). Pengembangan media audiobook untuk pembelajaran membaca dan memirsa pada siswa fase B. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 312–323.
- Mardiyani, I., & Aulina, C. N. (2025). Peningkatan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun melalui media roda baca di KB Permata Sunnah. *Journal of Education Research*, 5(4).
- Aderina, M., Faisal, F., Mailani, E., Halimatussakdiah, & Gandamana, A. (2025). Peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan Model Inkaber bagi siswa kelas 1 SDN 101280 Gunung Tua Tonga. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 163–178.