

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA BACA DIGITAL UNTUK MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

**Shania Oktaviani**

Universitas Pendidikan Indonesia

[Shaniaoktaviani24@upi.edu](mailto:Shaniaoktaviani24@upi.edu)

**Dadan Djuanda**

Universitas Pendidikan Indonesia

[dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu)

**Prana Dwija Iswara**

Universitas Pendidikan Indonesia

[iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu)

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh masih banyaknya siswa kelas II SD yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa cenderung bosan dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Media ini terdiri dari tiga materi utama, yaitu suku kata (2 lapisan roda: abjad konsonan & vokal), kata berpola (2 lapisan roda), dan pola kalimat (4 lapisan roda: subjek, predikat, objek, keterangan). Media ini juga dilengkapi dengan fitur google formulir, di mana siswa dapat menuliskan kata yang mereka temukan dan hasilnya terekam secara langsung. Hasil validasi menunjukkan bahwa media roda baca digital mendapatkan skor 92% dari ahli media dan 82,8% dari ahli materi, dengan rata-rata nilai 87,4% yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Selain divalidasi oleh dosen ahli, media roda baca digital juga telah diuji kelayakannya oleh dua guru kelas II di dua sekolah dasar berbeda yang terletak di kabupaten Sumedang dan mendapat rata-rata skor sebesar 93,2%. Uji coba terbatas di dua sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini memperoleh tingkat keberterimaan sebesar 77,5% di Sekolah A dan 75,4% di Sekolah B, yang menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami konsep membaca permulaan. Dengan demikian, media roda baca digital dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan dan dapat menjadi alternatif dalam mendukung pembelajaran literasi dasar di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Roda Baca Digital, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran Interaktif, Siswa Kelas II SD

### Abstract

This is based on the fact that many second-grade elementary school students still have difficulty in reading the beginning, this difficulty is caused by the lack of interactive and interesting learning media, so that students tend to get bored in the learning process. This study uses a development research method with the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). This media consists of three main materials, namely syllables (2 layers of wheels: consonant & vowel alphabets), patterned words (2 layers of wheels), and sentence patterns (4 layers of wheels: subject, predicate, object, description). This media is also equipped with a google form feature, where students can write down the words they find and the results are recorded directly. The validation results show that the digital reading wheel media gets a score of 92% from media experts and 82.8% from material experts, with an average value of 87.4% which is included in the "very valid" category. In addition to being validated by expert lecturers, the digital reading wheel media has also been tested for its feasibility by two second-grade teachers in two different elementary schools located in Sumedang district and received an average score of 93.2%. Limited trials in two elementary schools showed

*that this media obtained an acceptance rate of 77.5% in School A and 75.4% in School B, indicating that this media is interesting, easy to use, and helps in understanding the concept of early reading. Thus, the digital reading wheel media is declared feasible to be used as a learning medium for early reading and can be an alternative in supporting basic literacy learning in elementary schools.*

*Keywords: Digital Reading Wheel, Early Reading, Interactive Learning Media, Second Grade Elementary School Students*



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting. Membaca permulaan adalah tahap awal dalam pembelajaran membaca di kelas rendah.<sup>1</sup> Penguasaan keterampilan merupakan landasan keberhasilan siswa dalam bidang pendidikan. Keterampilan belajar yang efektif sejak awal membantu siswa lebih mudah memahami informasi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan menambah pengetahuan. Membaca yang efektif sejak awal pendidikan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.

Sejalan dengan Chasanah et al, membaca merupakan komponen penting pendidikan di sekolah dasar. Melalui kegiatan pembelajaran, guru dapat menumbuhkan nilai-nilai moral, kapasitas intelektual, dan kreativitas siswa.<sup>2</sup> Kemampuan membaca adalah keterampilan bahasa inti yang harus dimasukkan ke dalam semua mata pelajaran karena penting untuk setiap aspek pendidikan. Siswa dengan kemampuan membaca pemahaman yang tinggi diyakini akan mampu menggunakan informasi secara efektif.

Kemampuan belajar adalah keterampilan mendasar yang sangat penting untuk keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi. Belajar bukan sekedar menguasai teknik menganalisis kata; hal ini juga memerlukan pemahaman yang dapat diterapkan pada permasalahan bacaan. Untuk memahami kerumitan kemampuan membaca, ada beberapa faktor yang secara signifikan mempengaruhi dan berkontribusi terhadap kemampuan tersebut.<sup>3</sup>

Kemampuan membaca tidak diperoleh secara instan dan membutuhkan waktu untuk berkembang. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan pelajaran ini sejak dini, terutama kepada siswa di sekolah dasar. Ada dua tahap pembelajaran pada tingkat SD: pembelajaran permulaan dan

---

<sup>1</sup> Muammar, *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar* (Mataram: Sanabil, 2020).

<sup>2</sup> Faricha Uswatun Chasanah et al., "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Buku Cerita Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021).

<sup>3</sup> Sri Sudaryati et al., *Keterampilan Membaca* (Padang: Getpress Indonesia, 2023).

pembelajaran lanjutan. Fase membaca permulaan yang melibatkan siswa kelas 1, 2, dan 3 merupakan fase awal yang harus didiskusikan sebelum melanjutkan ke fase berikutnya.<sup>4</sup>

Membaca merupakan keterampilan mendasar bagi perkembangan akademik dan kognitif siswa. Di kelas II SD, siswa mulai mengembangkan kemampuan dasar seperti mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami kata-kata sederhana. Kemampuan belajar secara efektif mempengaruhi prestasi akademik serta perkembangan keterampilan komunikasi dan kognitif secara komprehensif.

Menurut penelitian Masykuri tahun 2017 yang diterbitkan dalam jurnal tersebut, kesulitan belajar adalah hal biasa dan telah diidentifikasi sebagai masalah yang menimpa siswa selama masa pendidikannya. Namun kesulitan belajar ini tidak dapat dijelaskan dengan remeh. Masalah tersebut harus dijelaskan secepatnya guna memberikan bimbingan khusus agar siswa dapat berhasil menyelesaikan tugas sekolahnya.<sup>5</sup>

Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar siswa, antara lain kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitifnya, metode pengajaran yang tidak efektif, dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Pada awal pembelajaran, materi pendidikan yang tersedia kurang memotivasi atau dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa.

Guru harus menekankan pentingnya kemampuan siswa untuk membaca. Selain menghambat pemahaman pada seluruh mata pelajaran, rendahnya kemampuan ini juga berdampak pada kemampuan siswa untuk belajar lanjutan pada kelas-kelas berikutnya, terutama pada saat mereka mencapai pembelajaran tahap pertama. Faktor penyebab menurunnya kemampuan belajar siswa dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar dirinya. Salah satu faktor eksternal adalah keterbatasan penggunaan media pendidikan. Tanpa media pendidikan, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, salah satu faktor internal yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa adalah keinginannya untuk belajar di luar kelas.<sup>6</sup>

Menurut Novelza dan Handican, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama. Pertama, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan teknik hiburan yang dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa dan dapat disajikan dalam berbagai

---

<sup>4</sup> Sri Wahyudi et al., "Penerapan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (June 10, 2024), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7610>.

<sup>5</sup> Mitra Rahma and Febrina Dafit, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.979>.

<sup>6</sup> Itsna Oktaviyanti et al., "Analisis Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.

cara untuk lebih memberikan semangat kepada siswa. Ketiga, media pendidikan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menyerap informasi yang disajikan dengan bahasa yang sederhana. Kemp dan Dayton dalam Hamzah Pagarra mengidentifikasi tiga tujuan utama dalam penggunaan media, yaitu: menyampaikan informasi, memotivasi, menciptakan aktivitas belajar.<sup>7</sup>

Penelitian terdahulu sebuah jurnal mengemukakan bahwa ditemukan para guru belum memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia secara optimal. Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Padahal, siswa sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dan sebagian besar dari mereka memiliki akses pribadi melalui smartphone Android, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Maka dari itu, inovasi media pembelajaran digital menjadi isu yang penting dan juga menarik untuk dikaji lebih dalam.<sup>9</sup> Beberapa jurnal terkait, seperti Ramadhan and Khairunnisa yang berpendapat bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi, memberikan dampak signifikan terhadap perancangan dan penerapan strategi pembelajaran.<sup>10</sup>

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan roda baca. Sebagai alat pengajaran, roda baca merupakan suatu alat yang berbentuk bulat yang dapat digerakkan dan diputar. Media ini memperkenalkan gagasan belajar sambil bermain. Kelebihan media roda baca terdiri dari antarmuka yang jelas dan mudah digunakan yang menarik siswa karena beragam peringatan dan mencakup aturan permainan.<sup>11</sup>

Media roda baca adalah suatu alat yang tersusun atas roda-roda atau lingkaran yang bercirikan abjad huruf, berpola kata-kata, huruf mati kata-kata, dan nga, ngi, ngu, nge, dan ngo.<sup>12</sup> Menurut Maulya dkk dalam jurnalnya tahun 2021, media roda suku kata merupakan alat yang dapat

---

<sup>7</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), <https://eprints.unm.ac.id/25438/>.

<sup>8</sup> Monica, "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6* 6, no. 1 (2020).

<sup>9</sup> Widia Murdianti, "Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Era Digital," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (February 29, 2024), <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.16565>.

<sup>10</sup> Nuri Ramadhan and Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2021).

<sup>11</sup> Tri Susan Rahayu Arinta Selfara, Rica Wijayanti, and Ria Faulina, "Pengaruh Model Quantum Learning Berbantu Media Roda Putar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 7, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i1.5617>.

<sup>12</sup> Wahyudi et al., "Penerapan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar."

digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kebahasaan. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk aktif mempelajari materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.<sup>13</sup>

Media roda baca digital merupakan salah satu jenis alat pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menyediakan metode pembelajaran digital yang menarik dan efektif. Media ini terdiri atas roda dan bagian-bagian yang mudah diamati yang berisikan roda kalimat, roda kata, dan roda suku kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran permulaan. Media digital diyakini dapat memberikan rangsangan visual dan interaktif yang dapat membantu siswa memahami kata dan juga kalimat. Diharapkan dengan menggunakan media ini, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar membaca, sehingga berdampak positif pada kemampuannya untuk belajar terus menerus. Sejalan dengan Prasetyo pada tahun 2020 bahwa penggunaan aplikasi seluler membangkitkan motivasi belajar dan membawa dampak psikologi terhadap anak didik, mengapa demikian karena teknologi sudah bukan lagi sesuatu yang baru di zaman sekarang.<sup>14</sup> Penggunaan perangkat mobile seperti *smartphone* atau tablet adalah salah satu teknologi yang bisa dibilang cukup maju di kalangan pelajar.<sup>15</sup>

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sumber belajar digital dalam kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna tentang desain dan implementasi media digital yang efektif, serta dampaknya terhadap kemampuan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan standar pembelajaran pada tingkat setinggi mungkin.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Design and Development*) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital, yaitu "Roda Baca Digital" untuk membantu siswa kelas II SD dalam membaca permulaan. Jenis penelitian ini tidak melibatkan uji efektivitas media melainkan hanya menitikberatkan pada proses pengembangan dan validasi media. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

---

<sup>13</sup> Mutiara Putri Febrianti Nurlela and Alex Yusron Al Mufti, "Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar 2*, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>.

<sup>14</sup> Riana Rahayu, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6*, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.

<sup>15</sup> Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi 29*, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>.

1. *Define* (Pendefinisian)

Analisis Kebutuhan, dengan melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas II SD untuk memahami kesulitan yang dihadapi siswa dalam membaca permulaan. Analisis Kurikulum, dengan memeriksa standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum kelas II SD yang relevan dengan keterampilan membaca permulaan. Analisis Karakteristik Siswa, dengan mengidentifikasi karakteristik perkembangan siswa kelas II SD untuk menyesuaikan desain media agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

2. *Design* (Perancangan)

Desain media Roda Baca Digital dibuat menggunakan Canva untuk desain visual dan Articulate Storyline 3 untuk pengkodean. Pada tahap ini, juga dilakukan penyusunan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik siswa kelas II SD.

3. *Develop* (Pengembangan)

Media di validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media, dan ahli materi, Hasil validasi digunakan untuk perbaikan sebelum dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada sekelompok kecil siswa untuk melihat sejauh mana media dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Media diuji coba secara terbatas pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik sebelum penyebarluasan lebih lanjut. Selain itu, dilakukan pelatihan bagi guru untuk memastikan penggunaan media ini dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran.



**Gambar 1.** Model Pengembangan 4D

Insrutmen penelitian berupa angket validasi yang digunakan untuk menilai aspek kelayakan media dari segi tampilan, materi, serta interaktivitas. Selain itu, dilakukan wawancara

dengan guru dan siswa untuk mengetahui efektivitas dan kendala dalam penggunaan media ini.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil Media Roda Baca Digital yang dikembangkan memiliki tiga materi utama:

1. Pola Kalimat: Empat lapisan roda yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Dengan fitur ini, siswa dapat belajar membentuk kalimat sederhana secara interaktif.



Gambar 1. Pola Kalimat

2. Pola Kata: Dua lapisan roda untuk membentuk kata berpola sederhana. Pola kata yang disajikan disesuaikan dengan tahap perkembangan membaca permulaan siswa.

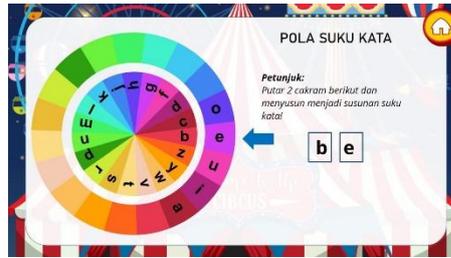


Gambar 2. Pola Kata (KV+KV)



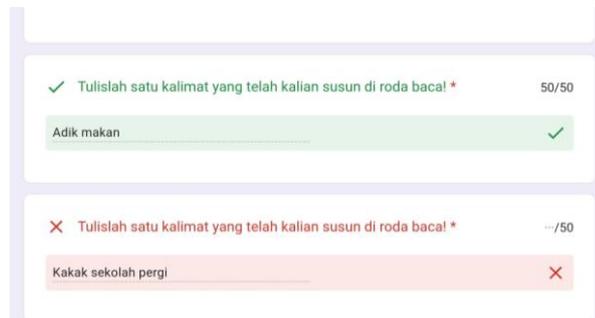
Gambar 3. Pola Kata (KVK+KV)

3. Pola Suku Kata: Dua lapisan roda yang berisi abjad konsonan dan vokal untuk membentuk suku kata. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengenali hubungan antara huruf dan bunyi dengan lebih baik.



Gambar 4. Pola Suku Kata

Media ini juga dilengkapi dengan google formulir untuk siswa menuliskan kata yang mereka temukan, sehingga proses pembelajaran lebih interaktif. Dengan adanya rekaman jawaban siswa pada google formulir, guru dapat dengan mudah melakukan evaluasi terhadap perkembangan membaca siswa.



Gambar 5. Tampilan Google Formulir pada Media

### Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi ahli, media Roda Baca Digital memperoleh skor rata-rata tinggi pada aspek:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Roda Baca Digital

<b>Kelayakan Materi</b>	82,8% (Sangat Layak)
<b>Kelayakan Media</b>	92% (Sangat Layak)
<b>Rata-rata</b>	87,4% (Sangat Layak)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran membaca permulaan. Namun, terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penambahan variasi latar belakang dan penyesuaian warna agar lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kedua ahli yang telah menguji kelayakan media roda baca digital untuk membaca permulaan pada siswa kelas II SD mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 87,4% yang berarti media yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Selain divalidasi oleh dosen ahli, media roda baca digital juga telah diuji kelayakannya oleh dua guru kelas II di dua sekolah dasar berbeda yang terletak di kabupaten Sumedang. Berikut adalah tabel penilaian uji kelayakan oleh dua guru kelas II sekolah dasar.

**Tabel 2.** Uji Kelayakan Guru SD kelas II

<b>Keterangan</b>	<b>Hasil Penilaian</b>
Total Penilaian Uji Kelayakan Oleh Guru SD kelas II SDN Cimanggung IV	96 %
Total Penilaian Uji Kelayakan Oleh Guru SD kelas II Haurngombong II	90,4 %
Rata-rata Penilaian Kedua guru	93,2 %

### **Hasil Revisi**

Saran dan perbaikan dari para ahli menjadi masukan untuk peneliti dalam memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Hasil penilaian dari para ahli menjadi bahan perbaikan produk dalam tahap revisi. Adapun revisi dan perbaikan yang dilakukan peneliti secara lebih detail dijelaskan di bawah ini:

a. Penambahan materi pada media pembelajaran roda baca digital

Dosen ahli menyarankan untuk memperluas materi yang sebelumnya hanya mencakup pola kata dan pola suku kata dengan menambahkan pola kalimat. Penambahan ini dilakukan untuk memperkaya isi media pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa mempelajari membaca dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, penambahan pola kalimat didasarkan pada pola gestalt, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa memahami hubungan antar elemen dalam bentuk yang utuh, seperti kalimat, dibandingkan hanya memahami elemen-elemen kecil secara terpisah. Hal ini diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa secara lebih holistik.

b. Penambahan definisi ketika kata yang benar muncul

Dosen ahli juga memberikan saran untuk menambahkan definisi setiap kali kata yang benar muncul dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengenali kata secara visual, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya. Penjelasan definisi ini dapat disampaikan dalam bentuk uraian sederhana sesuai KBBI. Penambahan fitur ini diharapkan dapat memperkaya pembelajaran kosakata siswa sekaligus meningkatkan

pemahaman mereka terhadap konteks penggunaan kata, sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih bermakna dan menarik.

c. Jawaban Siswa Harus Terekam

Untuk memastikan bahwa setiap jawaban siswa tercatat secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan, penting bagi proses evaluasi menggunakan *platform* yang dapat secara otomatis merekam jawaban siswa. Dalam hal ini, penggunaan *Google Forms* berfungsi sebagai sarana efektif dalam merekam jawaban siswa secara akurat. Setiap pilihan yang dipilih oleh siswa, baik itu jawaban benar atau salah, akan tercatat secara langsung di dalam sistem, sehingga guru dapat memantau dan menganalisis hasil evaluasi dengan mudah.

Rekaman jawaban siswa ini juga memberikan keuntungan dalam hal transparansi dan keadilan, karena setiap siswa mendapatkan penilaian yang sesuai dengan jawaban yang telah mereka berikan. Selain itu, dengan rekaman jawaban yang terekam secara digital, pengajar dapat dengan cepat mengidentifikasi kesalahan atau kekeliruan dalam pemahaman materi yang dialami siswa, yang mempermudah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Hal tersebut sejalan dengan Lika Jafnihirda yang menyatakan bahwa media yang interaktif adalah jenis media yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui berbagai fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung.<sup>16</sup>

Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran roda baca digital ini memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar membaca permulaan siswa kelas II SD. Masukan yang diperoleh dari siswa dan guru akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk, sehingga media ini dapat lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di tahap pengembangan berikutnya. Uji coba ini juga mengonfirmasi bahwa media ini mampu mengintegrasikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada 10 siswa kelas II SD di dua sekolah yang berbeda, dengan 3 tingkat kemampuan yang berbeda, mahir membaca, sedang, dan masih belum lancar membaca. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam belajar membaca menggunakan media roda baca digital dibandingkan metode konvensional.

Penelitian dilakukan pada dua sekolah dasar yang memiliki tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media Roda Baca Digital dalam membantu siswa kelas II SD dalam membaca permulaan. Setiap siswa diminta untuk menggunakan media Roda Baca Digital dan mengerjakan 6

---

<sup>16</sup> Lika Jafnihirda et al., "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023).

pola latihan membaca, yaitu: Pola Kalimat, Pola KV+KV, Pola KVK, Pola V+KV, Pola KVK+KV, dan Pola V+KVK. Setiap pola berisi 4 soal, sehingga total terdapat 24 soal yang harus dikerjakan oleh setiap siswa menggunakan google formulir. Berikut hasil Kemampuan Siswa terhadap Media Pembelajaran Roda Baca Digital:

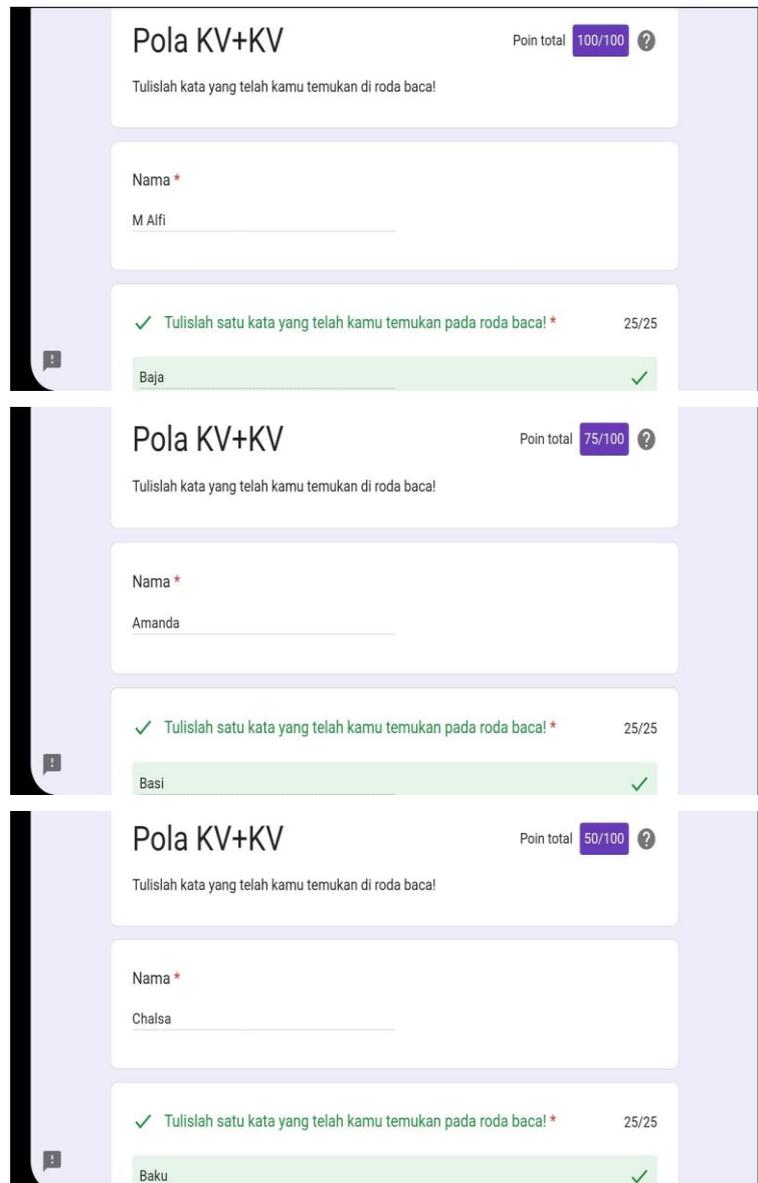
**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa – Sekolah A

No	Kode Siswa	Kemampuan Membaca	Pola Kalimat	Pola KV KV	Pola KVK	Pola V KV	Pola KVK KV	Pola V KVK	Total Benar	Persen
1	Kode A	Lancar	3	4	3	4	4	3	21	87.5%
2	Kode B	Sedang	2	2	3	3	4	4	18	75%
3	Kode C	Kurang	1	3	2	2	3	1	12	50%
4	Kode D	Lancar	3	4	4	4	4	3	22	91.6%
5	Kode E	Sedang	2	3	3	3	4	3	18	75%
6	Kode F	Lancar	3	4	4	3	4	3	21	87.5%
7	Kode G	Kurang	1	3	2	2	3	2	13	54.1%
8	Kode H	Sedang	2	4	3	3	4	2	18	75%
9	Kode I	Lancar	3	4	4	4	3	4	22	91.6%
10	Kode J	Kurang	1	3	2	3	3	2	14	58.3%
<b>Rata-rata</b>			<b>74,5%</b>							

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siswa – Sekolah B

No	Kode Siswa	Kemampuan Membaca	Pola Kalimat	Pola KV KV	Pola KV K	Pola V KV	Pola KVK KV	Pola V KVK	Total Benar	Persen
1.	Kode 1	Lancar	3	3	4	4	4	3	21	87.5%
2.	Kode 2	Sedang	2	4	3	3	4	3	19	79.1%
3.	Kode 3	Kurang	1	3	3	2	2	1	12	50%
4.	Kode 4	Lancar	3	4	4	3	4	3	21	87.5%
5.	Kode 5	Sedang	2	4	3	3	4	3	19	79.1%
6.	Kode 6	Lancar	3	3	4	4	3	3	20	83.3%
7.	Kode 7	Kurang	1	3	2	3	3	2	14	58.3%
8.	Kode 8	Sedang	2	4	3	3	4	2	18	75%

No	Kode Siswa	Kemampuan Membaca	Pola Kalimat	Pola KV KV	Pola KV K	Pola V KV	Pola KVK KV	Pola V KVK	Total Benar	Persen
9.	Kode 9	Lancar	3	4	4	3	4	3	21	87.5%
10.	Kode 10	Kurang	1	3	2	2	3	1	12	50%
Rata rata 73,7										



**Gambar 6.** Hasil Jawaban Siswa untuk Pola KV+KV

## **Respon Siswa**

Terkait respon siswa, peneliti melakukan wawancara untuk menggali lebih dalam tanggapan siswa kelas II SD dari dua sekolah yang berbeda mengenai pengalaman mereka pada saat menggunakan media roda baca digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca permulaan. Siswa yang diwawancarai sebanyak 20 siswa, 10 siswa dari Sekolah A dan 10 siswa dari Sekolah B. Wawancara ini dilakukan untuk melihat penilaian mereka terhadap kelebihan, kemudahan, manfaat, serta tantangan dalam menggunakan media ini.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut: Ketertarikan siswa tinggi terhadap media Roda Baca Digital karena tampilannya interaktif dan menarik. Siswa lancar membaca merasa terbantu dalam meningkatkan kecepatan membaca dan memahami pola kata dengan lebih baik.

Siswa dengan kemampuan sedang mengalami kemudahan dalam mengenali pola kata dan mulai percaya diri membaca kata baru. Siswa yang belum terlalu lihai membaca masih mengalami kesulitan pada pola tertentu, terutama Pola Kalimat, namun tetap menunjukkan usaha dalam menyelesaikan tugas.

Sebagian besar siswa menyatakan dalam google formulir bahwa fitur latihan membaca yang diberikan sangat membantu mereka dalam memahami dan mengingat pola suku kata dan kata. Siswa merasa terbantu dengan adanya google formulir karena mereka bisa memberikan umpan balik langsung mengenai kesulitan dan keunggulan dari media yang mereka gunakan.

Hasil uji coba menunjukkan adanya perbedaan dalam capaian belajar antara siswa di Sekolah A dan juga sekolah B. Rata-rata persentase nilai siswa di sekolah A sebesar 74,5%. Siswa lancar membaca mendapatkan skor tinggi pada hampir semua pola. Siswa dengan kemampuan sedang mendapatkan hasil bervariasi, tetapi lebih baik di pola yang lebih sederhana. Siswa yang belum terlalu lihai membaca masih mengalami kesulitan pada pola kalimat dan pola yang lebih kompleks.

Rata-rata persentase nilai siswa di sekolah B sebesar 73,7%, sedikit lebih rendah dibanding Sekolah A. Pola kalimat menjadi bagian yang paling menantang bagi hampir semua siswa. Performa siswa lancar membaca masih cukup baik, tetapi ada sedikit kesulitan dalam pola yang lebih kompleks. Siswa dengan kemampuan sedang dan siswa yang belum lihai membaca masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Roda Baca Digital efektif dalam membantu siswa belajar membaca permulaan, terutama dalam mengenali pola kata dan suku kata. Namun, ada tantangan bagi siswa dengan kemampuan membaca yang lebih rendah, terutama dalam memahami pola kalimat yang lebih panjang dan kompleks.

Secara keseluruhan, uji coba terbatas ini memberikan gambaran yang positif tentang keberhasilan media roda baca digital dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 2 SD. Media ini tidak hanya membantu siswa menguasai keterampilan membaca secara bertahap, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil uji coba ini, media pembelajaran roda baca digital menunjukkan potensi besar untuk diterapkan dalam skala yang lebih luas. Saran-saran yang diberikan oleh guru dan siswa akan digunakan untuk menyempurnakan media ini agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran di masa mendatang.

### **Aplikasi Pembelajaran Media Roda Baca Digital Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi interaktif berbasis teknologi digital yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas II SD dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media ini dirancang dengan pendekatan metode global, di mana siswa belajar membaca secara menyeluruh (utuh) terlebih dahulu, kemudian memahami bagian-bagiannya secara bertahap.

#### 1. Spesifikasi Produk

Nama Produk	: Media Roda Baca Digital
Jenis Produk	: Aplikasi Android
Jenis File	: .apk
Penggunaan	: Media Pembelajaran Roda Baca Digital
Pengguna	: Guru dan siswa SD sederajat kelas II

#### 2. Deskripsi Produk

Media pembelajaran roda baca digital ini dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 2 sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan. Produk ini berbasis teknologi digital dengan desain interaktif yang dapat menarik perhatian siswa serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Media ini menggunakan konsep roda baca yang dapat diputar, di mana siswa dapat berinteraksi dengan berbagai pola kata, suku kata, dan kalimat. Desain visualnya menarik dan ramah anak, dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami. Materi yang disajikan mulai dari pengenalan pola suku kata, pola kata, hingga pembentukan kalimat sederhana, disusun secara sistematis agar siswa dapat belajar secara bertahap.

#### 3. Menu atau Fitur Utama

- a. Roda Suku Kata: Berisi berbagai kombinasi suku kata, seperti ba, bi, bu, be, bo, untuk melatih pengenalan fonetik dan pelafalan.

- b. Roda Kata Berpola: Menyediakan kata-kata dengan pola tertentu, seperti KV + KV (buku, meja) atau KVK + KV (pintu, mandi). Pola ini membantu siswa memahami pola pembentukan kata dari segi struktur huruf.
- c. Roda Kalimat: Menampilkan kalimat sederhana sebagai bagian awal pembelajaran global. Siswa belajar membaca kalimat secara utuh terlebih dahulu sebelum menganalisis suku kata atau kata di dalamnya
- d. Fitur Verifikasi Berbasis Definisi: Setelah memutar roda dan memilih kata, media akan memberikan definisi sederhana untuk memverifikasi jawaban siswa. Misalnya, jika siswa memilih kata "bola," media akan menampilkan definisi seperti: "*Bola adalah benda berbentuk bulat yang digunakan untuk bermain.*" Dengan fitur ini, siswa tidak hanya mengetahui kebenaran jawabannya, tetapi juga memahami makna dari kata atau kalimat tersebut.

#### **Keunggulan Media Roda Baca Digital:**

1. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik melalui roda baca dan definisi yang memperkaya kosakata.
2. Mengajarkan siswa membaca secara kontekstual dan menyeluruh sebelum menganalisis bagian-bagian kecil (Pendekatan Global)
3. Tidak hanya berfokus pada mekanisme membaca, tetapi juga menekankan pada penguasaan makna kata atau kalimat.
4. Media roda baca digital ini mengajak siswa belajar secara mandiri dengan dukungan fitur verifikasi otomatis.

Dengan kombinasi fitur ini, Media Roda Baca Digital diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II SD dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Akses untuk dapat menginstal aplikasi media roda baca:

:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1M9fUBZ3bwoolioSmYHpIPiEGhoPpyExq?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1M9fUBZ3bwoolioSmYHpIPiEGhoPpyExq?usp=drive_link)

#### **KESIMPULAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Roda Baca Digital untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD. Pengembangan dilakukan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba terbatas di sekolah. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan skor 92% dari ahli media dan 82,8% dari ahli materi. Mendapat penilaian dari dua guru di sekolah yang berbeda di kabupaten Sumedang dengan rata-

rata sebesar 93,2 %. Uji coba terbatas di dua sekolah dasar menghasilkan skor 74,5% (baik) di sekolah A dan 73,7% (baik) di sekolah B, yang menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, integrasi fitur interaktif dan google formulir dalam media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menemukan dan menulis kata-kata yang mereka baca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chasanah, Faricha Uswatun, Muslimin Ibrahim, Muhammad Thamrin Hidayat, and Dewi Widiana Rahayu. "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Buku Cerita Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021).
- Jafnihirda, Lika, Suparmi, Ambiyar, Fahmi Rizal, and Kesi Eka Pratiwi. "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023).
- Monica. "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6* 6, no. 1 (2020).
- Muammar. *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil, 2020. [https://www.researchgate.net/publication/371227472\\_Membaca\\_Permulaan\\_di\\_Sekolah\\_Dasar](https://www.researchgate.net/publication/371227472_Membaca_Permulaan_di_Sekolah_Dasar).
- Murdianti, Widia. "Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Era Digital." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (February 29, 2024). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.16565>.
- Nurlela, Mutiara Putri Febrianti, and Alex Yusron Al Mufti. "Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>.
- Oktaviyanti, Itsna, Dara Aryanti Amanatulah, Nurhasanah Nurhasanah, and Setiani Novitasari. "Analisis Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and sayidiman sayidiman. *Media Pembelajaran*. Vol. 1. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>.
- Rahayu, Riana, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.
- Rahma, Mitra, and Febrina Dafit. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.979>.
- Ramadhan, Nuri, and Khairunnisa. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2021).
- Riyan, Muhamad. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi." *Diksi* 29, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>.

Shania Oktaviani, Dadan Djuanda, Prana Dwija Iswara: Pengembangan Media Pembelajaran Roda Baca Digital Untuk Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Selfara, Tri Susan Rahayu Arinta, Rica Wijayanti, and Ria Faulina. "Pengaruh Model Quantum Learning Berbantu Media Roda Putar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 7, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i1.5617>.

Sudaryati, Sri, Petrus Jacob Pattiasina, Deswalantri Deswalantri, Ulfa Widayati, Arief Yanto Rukmana, Normasunah, Meisuri, and Sirilus Karolus Keroponama Keban. *Keterampilan Membaca*. Padang: Getpress Indonesia, 2023.

Wahyudi, Sri, Safrudin Safrudin, Ramses Hutagaol, Debby Indah, and Ari Aprilia Dwiana. "Penerapan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (June 10, 2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7610>.