

---

## **Pengembangan Media Roda Pintar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya**

**Cesachia Shafa Azaria Sukmawati Dewi<sup>1)</sup>, Jarmani<sup>2)</sup>, Noviana Desiningrum<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email : [shafaazaria5@gmail.com](mailto:shafaazaria5@gmail.com)  
[jarmani\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:jarmani_fbs@uwks.ac.id)  
[d.noviana10@uwks.ac.id](mailto:d.noviana10@uwks.ac.id)

---

### **Abstrak**

*Penelitian yang dilakukan berlatar belakang adanya permasalahan yang terjadi pada keterampilan membacaa dan menulis di kelas 1 SDN Pakis V Surabaya hal ini menjadi dasar bahwa masih terdapat beberapa siswa kelas 1 di SDN Pakis V Surabaya kesulitan dalam merangkai kata atau kalimat dan membaca karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Adapun tujuan lain yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan dan keefektifitasan pada media pembelajaran Roda Pintar berbasis Digital yang akan dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yaitu Research and Development (R&D). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1B di SDN Pakis V. Data penelitian yang akan diperoleh meliputi observasi, validasi, lembar tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah data uji validasi instrumen, hasil belajar dan data angket siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari 2 ahli media sebesar 98%, ahli materi sebesar 95%, hasil belajar siswa sebesar 92% dan respon siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 92%.*

**Kata kunci:** media roda pintar digital, penelitian pengembangan

### **Abstract**

*The research was conducted based on the problems that occurred in reading and writing skills in class 1 of SDN Pakis V Surabaya. This is the basic that there are still some class 1 students at SDN Pakis V Surabaya who have difficulty in arranging words or sentences and reading due to the lack of supporting learning media. Another objective of this study is to determine the feasibility and effectiveness of the Digital-based Smart Wheel learning media that will be developed. This research method uses development research, namely Research and Development (R&D). The subjects in this study were students of class 1B at SDN Pakis V. The research data to be obtained include observation, validation, test sheets, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used are instrument validation test data, learning outcomes and students questionnaire data on learning media. The results of the study obtained showed that the average value of 2 media experts was 98%, material experts were 95%, student learning outcomes were 92% and student responses obtained an average value of 92%.*

**Keywords:** digital smart wheel media, development research

---

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan menulis pada siswa kelas rendah mencakup empat kompetensi dasar, misalnya posisi menulis yang benar harus menggunakan alat tulis seperti pensil, meniru dan menebalkan huruf, serta menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf sambung. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan yaitu, menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Keterampilan lisan mencakup pada kemampuan menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan tulis mencakup pada kemampuan membaca dan menulis (Hadyanti, 2022).

Adapun manfaat keterampilan menulis bagi siswa (Rinawati et al., 2020) untuk meningkatkan hasil belajarnya yaitu: 1) siswa dapat menukan ide dan gagasannya, 2) mengembangkan kemampuan dalam berpikir logis, 3) siswa menjadi kreatif. Selain itu juga terdapat beberapa tujuan dari keterampilan menulis (Azizah et al., 2024) bagi siswa antara lain

melatih siswa menulis dengan jelas, ketepatan dalam penulisan huruf dan mampu melengkapi kata atau kalimat yang rumpang.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama mengajar terbimbing di kelas 1B SDN Pakis V, masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya, siswa masih kesulitan dalam menulis dan membaca, guru juga masih menggunakan cara monoton yaitu praktik mengajar tanpa didasari media digital hanya menjelaskan saja kemudian memberikan siswa tugas tanpa adanya variasi media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga keterbatasan variasi dalam media pembelajaran dapat membuat siswa kesulitan dalam keterampilan menulis dan membaca.

Keterbatasan dalam penggunaan kosa kata menjadi penghalang bagi siswa kelas 1B SDN Pakis V Surabaya. Anak-anak pada usia ini masih dalam tahap belajar mengenali dan memahami berbagai suku kata, sehingga mereka kesulitan untuk memilih kata yang akan digunakan untuk mengungkapkan ide. Misalnya, ketika siswa diminta untuk menulis tentang hewan peliharaan, mereka mungkin tahu nama hewan tersebut, namun kesulitan dalam menulis huruf dan kalimatnya.

Dari hasil observasi wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 1B SDN Pakis V Surabaya, Rizky Adinda Sekar Arum, S.Pd, pada hari Senin, 13 Januari 2025, diketahui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) minimal 80, kategori nilai (A) 91-100, (B) 80-90, (C) 51-79, (D) 0-50. Guru kelas 1B SDN Pakis V Surabaya memberikan data sebanyak 28 siswa, yang masih mengalami kesusahan saat pembelajaran Bahasa Indonesia ada 7 siswa 1 berkebutuhan khusus yang rata-rata ( KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran ) yaitu 75, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan terhadap pengajaran Bahasa Indonesia di kelas 1B SDN Pakis V Surabaya.

Faktor kesulitan dalam menulis dan membaca yang dialami oleh peserta didik yaitu adanya faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yang dialami oleh peserta didik ialah waktu untuk belajar cukup terbatas di dalam sekolah serta adanya permasalahan yang dilatar belakangi oleh keluarga peserta didik. Faktor internal yang dialami oleh peserta didik adalah adanya perbedaan pada tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik (Amanda et al., 2023).

Membaca pada hakikatnya adalah aktivitas yang bertujuan untuk membedakan dan memahami isi dari lambang-lambang tulisan yang akan dibaca. Membaca sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan pada setiap hari oleh siswa pada saat proses pembelajaran. Tetapi nyatanya kemampuan dalam membaca peserta didik terutama pada saat membaca kata, masih belum sepenuhnya lancar. Pentingnya membaca dalam tahap perkembangan bahasa dapat membantu seseorang dalam berkomunikasi dan berinteraksi di kehidupan sehari-hari (Nurinsana, 2024). Dengan membaca siswa dapat menambah kosa kata baru dalam keterampilan berbahasa.

Membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Suparlan, 2021) memiliki tujuan yang penting agar meningkatkan kosa anak dalam berbahasa antara lain yaitu dapat mengenal lambang bahasa, untuk menyempurnakan membaca nyaring dan dapat mengenal suatu kata atau kalimat. Kemudian untuk manfaat keterampilan dalam membaca (Rochajati S, 2020) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah; 1) dapat meningkatkan daya ingat anak, 2) meningkatkan konsentrasi dalam membaca, dan 3) menambah wawasan seseorang.

Terdapat beberapa cara yang dapat menjadikan peserta didik aktif yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang unik, menarik, kreatif serta menyenangkan sehingga penggunaan media pembelajaran Roda Pintar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat memberikan manfaat yang bermakna atau relevan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Wirawan, 2024). Dengan adanya media pembelajaran roda pintar berbasis digital ini, diharapkan nantinya peserta didik bisa belajar sambil bermain.

Media pembelajaran permainan roda pintar berbasis digital adalah media pembelajaran sederhana yang berbasis *game edukatif* yang dikembangkan dengan menggunakan prinsip

digital. Komponen yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut di rancang dengan menggunakan gambar yang menarik dan warna yang menarik serta sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media ini mengajak siswa belajar dengan cara menyenangkan melalui permainan interaktif. Dengan adanya media roda pintar ini dapat mengajak siswa belajar sambil bermain. Media pembelajaran roda pintar juga bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks keterampilan menulis, roda pintar bisa dimanfaatkan sebagai alat interaktif untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide, memperdalam pemahaman tentang struktur teks dan mengasah kreativitas mereka (Ningrum, 2020).

Terdapat kelebihan yang diperoleh dalam mengembangkan media roda pintar berbasis digital (Simbolon, 2019) yaitu: 1) mudah digunakan kapan saja, 2) bisa digunakan kapan saja, 3) bias mengurangi pembelajaran monoton. Adapun kekurangan media roda pintar (Halawa et al., 2022) yakni: 1) pembuatan cukup rumit, 2) keterbatasan dalam penggunaan materi pelajaran, 3) membutuhkan waktu lama.

Sehingga, perlu dikembangkan perangkat media pembelajaran untuk pengajaran Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran yang dibahas yaitu Menulis Kalimat Sederhana. Satu diantaranya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis dan membaca di kelas 1B SDN Pakis V Surabaya, adalah dengan adanya website pembelajaran online berbasis media roda pintar digital. Manfaat dari media ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas 1B SDN Pakis V Surabaya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Roda Pintar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan model penelitian ADDIE. (Ilinicha dalam Naja et al., 2024) menjelaskan bahwa ADDIE merupakan bagian langkah-langkah yang sistematis dalam metode R&D, yakni Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Model ini dipilih karena di implementasikan secara berurutan, mulai dari analisis hingga tahap akhir evaluasi produk akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan secara fakta yang diperoleh selama pengumpulan data, proses pembuatan produk, validasi dan respon siswa pada saat uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini meliputi tahap ADDIE sebagai berikut ini:

### 1. Tahap *Analysis*

Data diperoleh melalui melalui observasi dan wawancara oleh guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Peneliti berkesempatan untuk melakukan beberapa kajian pada pembelajaran dan analisis kebutuhan. Berikut adalah tahap analisisnya:

#### a. *Needs Assesment (analisis kebutuhan)*

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa siswa masih membutuhkan sumber belajar bacaan pada konsep membacanya, hal ini perlu dilakukan untuk memudahkan pemahaman siswa melalui contoh macam-macam suku kata. Untuk memenuhi kelengkapan pada sumber belajar tersebut maka diperlukan suatu produk atau media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

b. *Task Analyse (analisis tugas)*

Analisis tugas ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, tujuan dari analisis ini guna untuk mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap keterampilan membaca dan menulisnya.

**2. Tahap Design**

Setelah melakukan langkah analisis, tahap selanjutnya adalah perancangan media roda pintar berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap ini disebut juga dengan tahap praproduksi. Praproduksi adalah rancangan tampilan awal dalam pengembangan media roda pintar berbasis digital sebelum digunakan sebagai berikut ini:

- a. Membuat kerangka: menggambarkan tahap awal pembuatan produk
- b. Pengumpulan materi: mengumpulkan materi tentang mengeskplorasi disekitar rumah bertujuan untuk membantu selama proses pembelajaran.
- c. Mengumpulkan gambar: memilih salah satu gambar atau foto yang akan digunakan.
- d. Mengumpulkan musik: pilih konfeti dan suara pada aplikasi picker wheel yang terdapat pada pengaturan aplikasi.
- e. Membuat roda pintar digital: media dengan bentuk lingkaran yang akan ditampilkan dengan berbagai macam warna, gambar dan suara yang memuat poin-poin materi.
- f. Memasukkan materi: poin-poin penting pada materi mengeskplorasi lingkungan sekitar disesuaikan dengan kebutuhan sub bab pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- g. Edit dan buat media: pada tahap ini peneliti mulai mendesain roda pintar berbasis digital dengan menambahkan gambar dan music yang sesuai dengan standar materi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Gambar 1. Tampilan awal





**3. Tahap Development**

Dalam tahap ini, peneliti mulai menghasilkan produk yang akan digunakan pada saat penelitian. Aplikasi website yang digunakan untuk merancang media roda pintar basis digital adalah *Picker Wheel*. Aplikasi ini berbentuk lingkaran dengan tampilan warna yang memiliki variasi yang menarik serta tampilan music atau suara yang menyenangkan. Berikut adalah produk pengembangan media roda pintar berbasis digital yang telah dibuat sebagai berikut ini:

**1. Pengembangan produk**

Hasil dari proses awal hingga akhir terbentuknya media roda pintar berbasis digital diperlukan pengumpulan materi, custom warna serta musik sebagai iringan suara pada tampilan media. Berikut adalah desain awal media dan desain akhir pada media.

Tabel 1. Tampilan Media Roda Pintar Digital

Tampilan Awal	Tampilan Akhir
	

## 2. Validasi Media

Langkah selanjutnya setelah pembuatan produk yaitu dilakukannya validasi oleh 2 validator yang terdiri dari satu dosen dan satu guru kelas dalam menilai kualitas produk serta penyajian materi yang akan di validatori oleh guru kelas. Pada tahap validasi media dan materi, validator juga memberikan kritik dan saran terkait media guna meningkatkan kualitas pada produk media roda pintar berbasis digital untuk lebih baik lagi. Berikut ini ialah nama-nama validator yang akan menilai kualitas produk:

**Tabel 2. Nama-nama Validator**

No	Nama Validator	Instansi	Keterangan
1.	Friendha Yuanta, M.Pd.	Universitas Wijaya Kusuma	Validator 1
2.	Rizky Adinda Sekar Arum, S.Pd.	SDN Pakis V Surabaya	Validator 2

Peneliti memberikan pertanyaan angket validasi penilaian terkait media Roda Pintar berbasis Digital. Dari penilaian dua validator sekaligus ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa media di diskualifikasikan layak dan valid. Berikut adalah hasil penilaian dari dua validator media:

### a. Validator Media 1 Dan 2

Validasi dilaksanakan pada bulan April 2025 oleh dosen Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yaitu ibu Friendha Yuanta, M.Pd. dan guru kelas yaitu ibu Adinda Sekar Arum, S.Pd. validator menilai dan memberikan kritik serta saran dari sepuluh pertanyaan yang diberikan. Berikut adalah hasil penilaian validator 1 pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Validator 1 dan 2**

No	Pernyataan	Jawaban Ahli Media	
		Validator 1	Validator 2
1.	Tampilan desain	4	4
2.	Penyajian gambar	4	4
3.	Penyajian teks jelas	4	4
4.	Tata bahasa mudah dipahami	4	4
5.	Kemenarikan lagu	3	4
6.	Kemenarikan gambar	3	4
7.	Sesuai dengan kebutuhan	4	4
8.	Materi yang disajikan sesuai	4	4
9.	Ketercapaian tujuan pembelajaran	4	4
10.	Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis	4	4
Jumlah		38	40
Persentase		95%	100%
<b>Rata-rata</b>		98%	

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yakni media roda pintar berbasis digital dikategorikan “Valid” untuk diimplementasikan kepada siswa kelas 1B SDN Pakis V Surabaya.

### b. Validator Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh guru kelas yakni ibu Adinda Sekar Arum terkait kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti bertujuan untuk memberikan saran dan kritik dari sepuluh pertanyaan yang diberikan. Berikut ini adalah hasil penilaian validator materi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Materi**

No	Pernyataan	Jawaban Ahli Materi
1.	Kejelasan Materi	4
2.	Memenuhi tingkat kelengkapan	4
3.	Memenuhi tingkat kesesuaian	4
4.	Bahasa mudah dipahami	3
5.	Isi materi memenuhi tingkat ketepatan	4
6.	Daya tarik yang baik	4
7.	Kejelasan setiap teks yang disajikan	3
8.	Tingkat efisien yang baik	4
9.	Memudahkan siswa memahami materi	4
10.	Ketepatan isi materi	4
Jumlah		38
Persentase		95%
Rata-rata		95%

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa materi mengeksplorasi lingkungan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media roda pintar berbasis digital dapat diterapkan pada siswa kelas 1B di SDN Pakis V Surabaya dengan kategori “Valid” dan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

#### 4. Tahap *Implementation*

Selanjutnya produk yang telah di validasi oleh para ahli media dan ahli materi dinyatakan valid. Kemudian langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan produk untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran roda pintar berbasis digital. Hasil dari implementasi produk dapat dilihat sebagai berikut itu:

##### a. Uji coba media

Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 di SDN Pakis V Surabaya. Pada tahap ini produk diuji guna mengetahui seberapa layak dan efektif pada media roda pintar berbasis digital bagi siswa kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. Proses uji coba dimulai dengan memberikan arahan kepada siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pelaksanaan uji coba terhadap media roda pintar berbasis digital dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**Gambar 2.** Proses Uji Coba



Hasil persentase tanggapan angket respon siswa selama uji coba media roda pintar berbasis digital melibatkan 28 siswa ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Angket Siswa**

Nama Siswa	Tanggapan Siswa									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HBBH	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
ARSL	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
ZDN	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
VN	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
VOA	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4

ADBA	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
AZRL	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
FZZA	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4
ALN	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
ILHM	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
NFH	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
MRLN	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
KHNS	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
NM	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3
MZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ICHR	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
DW	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
DV	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
AV	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
ALTF	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3
TM	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
ADYS	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3
VR	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
KRA	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
AY	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4
GLG	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4
ADM	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
AZK	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
Jumlah	110	91	106	99	104	95	106	104	107	106
Persen	98	81	95	88	93	85	95	93	96	95
Rata-rata	92%									

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2025)

Dari hasil tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap Media Roda Pintar berbasis Digital diperoleh nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori “valid” dan “layak” untuk digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

b. Lembar tes

Setelah dilakukan uji coba terhadap media roda pintar berbasis digital dengan melibatkan 28 siswa. Uji test dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Kegiatan dilakukan selama jam pelajaran berlangsung.

Pada saat proses uji coba langsung peneliti juga melibatkan lembar test yang akan dikerjakan oleh siswa untuk mengevaluasi efektivitas pada media roda pintar berbasis digital materi mengeksplorasi lingkungan sekitar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan selanjutnya ialah siswa diberi arahan mengenai kegiatan selama penggunaan media yang akan di uji coba.

**Tabel 5. Hasil Pre-test Dan Post-test Siswa**

Nama Siswa	Pre-test	Post-test
MZ	70	90
ADYS	20	80
NM	70	80
GLG	50	90
TM	50	90
AV	70	100
VN	50	80
ALTF	80	90
DW	80	90
ICHR	80	100
HBBH	70	90
VOA	80	100
ARSL	60	100

ILHM	50	90
ADM	50	90
AY	80	90
NFH	70	80
KRA	80	100
VR	80	90
AZK	60	100
FZZA	70	90
ADBA	40	90
ALN	80	100
MRLN	80	90
DV	60	100
KHNS	80	90
AZRL	80	100
ZDN	80	100
<b>Jumlah</b>	1.870	2.580
<b>Rata-rata</b>	67%	92%

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tabel diatas diperoleh bahwa ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas 1 SDN Pakis V Surabaya dengan menggunakan media roda pintar berbasis digital memperoleh skor nilai rata-rata sebesar 92%, dapat dikategorikan “Valid” untuk digunakan.

## 5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi mencakup beberapa para validator dan angket siswa untuk menilai keefektifan pada media roda pintar berbasis digital. Penilaian kevalidan dilakukan dengan menganalisa hasil dari penilaian para ahli media dan ahli materi. Selanjutnya menganalisa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Hasil dari penilaian 2 ahli media diperoleh rata-rata skor mencapai 98% dengan kategori “valid” untuk diuji coba kepada siswa kelas 1. Hasil penilaian dari ahli materi yaitu guru kelas terkait materi mengeksplorasi di lingkungan sekitar yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 95% yang dikategorikan kedalam kriteria yakni “valid” untuk digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas.

Selanjutnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan media roda pintar berbasis digital digunakan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran selanjutnya. Media ini tidak hanya menarik namun juga bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membaca dan menulis kalimat dengan baik dan benar. Adapun kekurangan pada media roda pintar berbasis digital ini antara lain: 1) Pembuatan media yang sedikit rumit untuk menyesuaikan baground gambar dengan warna produk, 2) Membutuhkan jaringan internet untuk menampilkan media tersebut, 3) Tidak semua mata pelajaran cocok digunakan pada media roda pintar digital, 4) Media hanya bisa digunakan bagi siswa reguler. Selain itu, terdapat kelebihan pada media roda pintar berbasis digital yaitu: 1)Media roda pintar berbasis digital dapat gunakan kapan saja, 2) Media roda pintar basis digital menjadi salah satu media pembelajaran yang mudah diakses bagi guru, 3) Dapat mengurangi pembelajaran monoton.

Sehingga dari analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa Media Roda Pintar berbasis Digital yang telah dikembangkan memiliki kriteria kevalidan dan keefektifitasan yang valid dan layak berdasarkan hasil data penilaian yang didapatkan oleh peneliti.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Pakis V Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan menggunakan



media roda pintar berbasis digital telah disesuaikan dengan kebutuhan pada siswa kelas 1 di SDN Pakis V Surabaya, dengan tujuan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Hal ini perlu dikembangkan agar keterampilan dalam membaca dan menulis menjadi kegemaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. Peneliti juga memiliki saran agar media pembelajaran roda pintar berbasis digital dapat terus dikembangkan pada sekolah-sekolah lainnya maupun guru ataupun siswa.

## REFERENSI

- Amanda, N., Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2023). Faktor Permasalahan Belajar Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(02), 142–153. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/2685](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2685)
- Azizah, N., Sasa, S., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Permulaan Kelas 1 SD di Komplek Unand Blok D. *PUSTAKA:JurnalBahasakanPendidikan*, 4(3), 144–155. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/1473/1367>
- Hadyanti, P. T. (2022). Problematika Pembelajaran Menulis Permulaan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2032>
- Halawa, S., Silaban, P. J., & Gaol, R. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 10, 29–40.
- Naja, F., Haikal, M., Fathir, A., & Antika, L. T. (2024). Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. 3(1), 36–49.
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia*, 1–254.
- Nurinsana, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Peserta Didik Kelas I SDN 8 Oheo Kab. Konawe Utara. *Primer Edukasi Journal*, 3(02), 49–61. <https://doi.org/10.56406/jpe.v3i02.375>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Rochajati S. (2020). Melahirkan Duta Baca: Strategi Peningkatan Minat Baca Untuk Anak SD. In *CV Pilar Nusantara* (pp. viii–46).
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Wirawan, I. M. B. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Roda Pintar Terhadap Siswa Kelas Rendah SD Negeri 1 Kaliuntu \_ PDF \_ Karier & Perkembangan \_ Ilmu Sosial*.