

Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya

Restu Juliyana^{1✉}, PGMI, UIN Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Jasiah², Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

✉ juliyana Restu@gmail.com

Abstrak: Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan yang dapat menghambat perkembangan kemampuan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media roda putar yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan minat baca siswa kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan lembar observasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media roda putar memperoleh tingkat kelayakan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media roda putar layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia serta berpotensi mendukung pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: Media Roda Putar, Minat baca, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract: The low reading interest of elementary school students is one of the problems that can hinder the development of literacy skills. This study aims to develop a rotating wheel media suitable for use in Indonesian language learning to increase reading interest in third-grade students at MIN 1 Palangka Raya City. The study used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model simplified into seven stages: identification of potential and problems, data collection, product design, expert validation, product revision, field trials, and final product revision. The research subjects consisted of 30 third-grade students at MIN 1 Palangka Raya City. The research instruments were expert validation sheets and observation sheets. The validation results showed that the rotating wheel media achieved a very suitable level of feasibility. The field trial results showed that the media was able to increase student participation, enthusiasm, and engagement in reading activities. The research findings indicate that the rotating wheel media is suitable for use as a medium for Indonesian language learning and has the potential to support the implementation of the School Literacy Movement through interactive, enjoyable, and student-centered learning.

Keywords: Spinning Wheel Media, Reading Interest, Indonesian Language, Elementary School

Citation: Restu, Juliyana., Jasiah. (2026). Pengembangan Roda Putar untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa kelas III MIN Palangkaraya. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 6 (1), 44-540.



Copyright ©2026 EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUANS

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena menjadi landasan bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan lainnya (Ayuka et al., 2020). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat baca siswa, khususnya di sekolah dasar, masih tergolong rendah. Seperti yang di jelaskan oleh (Elendiana, 2020) siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan secara monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan membaca.

Minat baca merupakan salah satu aspek kunci dalam pengembangan literasi siswa di tingkat sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat baca siswa di SD/MI masih rendah karena pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya variasi media yang menarik. Penelitian yang dilakukan (Nisa, 2025) di SD Negeri Karangwidoro 1 Malang menemukan bahwa faktor seperti keterbatasan akses ke bacaan menarik dan dukungan lingkungan memengaruhi rendahnya minat baca siswa. Sebuah systematic literature review menyimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca di Indonesia meliputi sarana bacaan yang terbatas, kurangnya motivasi dari guru maupun orang tua, serta metode pembelajaran yang kurang interaktif (Supriyono, 2023).

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah diidentifikasi sebagai salah satu strategi efektif untuk membangkitkan minat membaca. Dalam studi di SD 05 Tarakan, pelaksanaan literasi pagi dan pojok baca melalui GLS berhasil meningkatkan minat baca dari tahun ke tahun (Riyanti et al., 2024). Di SD lain, efektivitas GLS juga terbukti signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa (Meriska, 2025). (Alfiana, 2023) mengaitkan GLS dengan peningkatan literasi membaca di SD Negeri 2 Landungsari.

Pendekatan pembelajaran melalui media interaktif berbasis game (*Game-Based Learning*) semakin populer sebagai alternatif inovatif menunjukkan bahwa GBL meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. (Widiana, 2022) bahkan menggunakan media Wordwall sebagai game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, yang terbukti meningkatkan partisipasi dan minat siswa. Sejalan dengan penemuan tersebut pengembangan media pembelajaran berupa roda putar (*spin wheel*) yang menggabungkan elemen permainan dan teks bacaan tema "Kawanku" sangat relevan. Media ini diharapkan menyelaraskan gerakan literasi tradisional (seperti pojok baca) dengan pendekatan interaktif dan digital (game-based, sekaligus memenuhi tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif dan menyenangkan (Furqon et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh (V. Oktaviani et al., 2025) juga menegaskan pentingnya penggunaan media kreatif dalam meningkatkan minat baca siswa SD. Hasilnya menunjukkan bahwa kombinasi antara visual menarik dan aktivitas bermain mampu meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat (Qudsiah et al., 2021) menemukan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 02 Masbagik Utara dapat meningkatkan minat baca siswa ketika media dirancang secara menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Melvin M. Simanjuntak et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, sebagian besar penelitian berfokus pada media digital atau hanya mengukur efektivitas penggunaan media tanpa mengembangkan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah. Penelitian oleh (S. Oktaviani et al., 2025) mengembangkan media roda baca digital untuk membaca permulaan, sedangkan (Firdaus et al., 2023) meneliti pengaruh media pembelajaran terhadap minat baca siswa tanpa mengembangkan media berbasis permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran tertentu

Berdasarkan latar belakang tersebut, di MIN 1 Kota Palangka Raya, kondisi empiris menunjukkan bahwa siswa kelas III kurang tertarik membaca materi pelajaran Bahasa Indonesia secara mendalam karena keterbatasan variasi media. Karena itu, pengembangan media roda putar pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Kawanku” menjadi relevan dan diharapkan mampu menjadi solusi kekosongan media yang interaktif di sekolah tersebut. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media roda putar berbasis *game-based learning* yang dirancang secara khusus untuk materi “Kawanku” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III madrasah ibtidaiyah. Media ini mengintegrasikan aktivitas membaca, unsur permainan edukatif, serta karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar ke dalam satu produk pembelajaran yang sederhana, ekonomis, mudah direplikasi oleh guru, dan relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menawarkan alternatif strategi literasi yang dapat diterapkan dalam mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Media ini berbentuk lingkaran dengan pembagian sektor berisi pertanyaan, teks singkat, atau instruksi yang dapat diputar secara acak. Dengan karakteristiknya yang menyerupai permainan, media roda putar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Ashari Hamzah & Al Faridzin, 2024). Penggunaan media roda putar juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui penerapan media ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi Bahasa Indonesia khususnya tema “Kawanku”, tetapi juga meningkat minat bacanya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran “Roda Putar Pembelajaran” yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya. Model pengembangan mengacu pada kerangka Borg and Gall yang disederhanakan sehingga hanya mencakup tahapan yang relevan dan benar-benar dilaksanakan pada konteks pendidikan dasar (Gustina et al., 2024).

Tahapan penelitian meliputi tujuh langkah utama berikut:

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III untuk mengidentifikasi rendahnya minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan minim media interaktif, sehingga siswa kurang antusias membaca. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya motivasi membaca siswa sekolah dasar.

2. Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui studi literatur, analisis kebutuhan, dan pengamatan langsung di kelas. Studi literatur digunakan untuk memperkuat dasar teori mengenai penggunaan media interaktif dan strategi peningkatan minat baca siswa (Lestari & , Jasiah, Setria Utama Rizal, 2023).

3. Desain Produk

Media didesain dalam bentuk roda putar berbahan karton tebal berdiameter ± 40 cm yang dibagi menjadi beberapa sektor berwarna. Setiap sektor berisi teks pendek, kata kunci, instruksi membaca, dan pertanyaan yang disesuaikan dengan tema Kawanku pada Kurikulum Merdeka. Desain mengikuti prinsip *learner-centered design* (Heinich, Molenda, & Russell, 2002).

4. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan merupakan seorang dosen yang ahli di bidang pengembangan bahan ajar MI/SD. Aspek penilaian mencakup tampilan visual, kesesuaian isi, kelayakan materi, dan kemudahan penggunaan media. Teknik analisis menggunakan perhitungan persentase kelayakan sebagaimana dianjurkan oleh Akbar (2019).

5. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan masukan para validator, meliputi:

- a) perbaikan kejelasan instruksi,
- b) peningkatan kualitas visual,
- c) penyesuaian ukuran teks,
- d) penguatan ketahanan media.

Tahap ini memastikan media menjadi lebih praktis dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

6. Uji Coba Lapangan (30 Siswa)

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh 30 siswa kelas III. Tidak ada uji coba terbatas karena produk langsung diuji pada kelas utuh. Pengamatan difokuskan pada:

- a) antusiasme siswa saat menggunakan media,
- b) keterlibatan dalam kegiatan membaca,
- c) kemampuan menjawab pertanyaan,
- d) respon guru terhadap efektivitas media.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, fokus pada respons dan perilaku siswa selama pembelajaran. Pendekatan ini relevan untuk penelitian pengembangan yang menilai aspek praktis dan efektivitas media pembelajaran.

7. Revisi Produk Akhir

Produk akhir disempurnakan berdasarkan temuan uji lapangan. Media dinyatakan memenuhi tiga kriteria utama media pembelajaran: valid, praktis, dan efektif. Media siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III dan relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar, khususnya di MIN 1 Kota Palangka Raya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi awal dilaksanakan pada 25 Agustus 2025 di kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia dan tingkat minat baca siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, siswa memiliki kemampuan membaca dasar yang cukup baik, tetapi menunjukkan minat baca yang rendah. Proses belajar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga aktivitas membaca belum melibatkan interaksi, eksplorasi, atau permainan edukatif (Wulandari et al., 2022).

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (S. Oktaviani et al., 2025) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang monoton dan minim variasi media berdampak langsung pada rendahnya motivasi membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Sinta, Marhayani & Mulyani, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional tanpa stimulasi visual dan aktivitas partisipatif dapat mengurangi fokus belajar siswa serta menghambat keterlibatan mereka dalam memahami teks.

Kondisi ini menguatkan kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan perhatian dan mendorong minat baca melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung, visual menarik, dan permainan edukatif (Rosfiani et al., 2025).

Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan berupa **media roda putar pembelajaran Bahasa Indonesia**, dirancang untuk mendukung pemahaman teks dan meningkatkan minat baca melalui pendekatan permainan edukatif. Media berbentuk lingkaran berdiameter ± 40 cm, terdiri atas beberapa sektor berwarna yang berisi pertanyaan singkat, teks pendek, atau instruksi membaca sesuai tema *Kawanku* pada Kurikulum Merdeka.

Desain produk mengacu pada dua prinsip teoretis utama:

1. **Teori Cone of Experience** oleh Edgar Dale (1969), yang menekankan bahwa pengalaman belajar konkret melalui aktivitas langsung lebih

efektif dibandingkan dengan pembelajaran verbal semata. Media roda putar menghadirkan aktivitas fisik (memutar roda) sekaligus tugas kognitif (membaca dan menjawab pertanyaan), sehingga memperkuat retensi informasi melalui pengalaman belajar multisensori (Sari, 2019).

2. **Prinsip *learner-centered design***, bahwa media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kebutuhan belajar, dan konteks kelas. Pemilihan warna cerah, teks sederhana, dan instruksi singkat disesuaikan dengan kemampuan literasi siswa kelas III, sehingga media lebih mudah digunakan dan mampu menarik perhatian mereka.

Media ini mengintegrasikan unsur *Game-Based Learning (GBL)*, yang terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan seperti memutar roda dan menjawab tantangan, siswa terdorong untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan membaca (Chotib, 2018).

Validasi Ahli

Validasi desain dilakukan oleh satu dosen ahli pengembangan media pembelajaran yang menilai aspek tampilan, kejelasan konten, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta potensi penggunaan media di kelas (Susanti & Basri, Muhammad, 2025). Hasil validasi ahli bersifat **kualitatif** dengan ini validator menyatakan bahwa media roda putar sudah dapat dikatakan:

- a) Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar
- b) Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- c) Memiliki desain menarik dan instruksi yang mudah dipahami
- d) Relevan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka
- e) Terakhir validator memberikan satu catatan perbaikan, yaitu ukuran media disarankan dibuat lebih besar agar lebih mudah dilihat seluruh siswa saat proses pembelajaran di dalam kelas. Umpan balik ini digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum uji coba lapangan.

Validasi kualitatif seperti ini sesuai dengan model evaluasi produk pembelajaran yang menekankan penilaian ahli terhadap fungsi, kesesuaian, dan kegunaan media.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan pada 3 September 2024 di kelas III MIN 1 Kota Palangka Raya dengan jumlah peserta 30 siswa. Proses uji coba diawali dengan demonstrasi penggunaan media oleh peneliti, kemudian siswa secara bergantian memutar roda untuk membaca teks singkat dan menjawab pertanyaan yang muncul sesuai sektor yang ditunjuk penanda. Selama kegiatan berlangsung siswa tampak antusias dan menunjukkan peningkatan perhatian terhadap teks yang dibacakan. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif tampak mulai berpartisipasi dan berani mencoba membaca teks secara sukarela. Antusiasme ini dapat dipahami melalui konsep *engagement* dalam pembelajaran, di mana keterlibatan siswa meningkat ketika media memunculkan rasa ingin tahu dan tantangan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media roda putar berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Temuan ini

sejalan dengan penelitian (Rahmawati & Gunawan), yang menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan memberi pengalaman belajar langsung. Guru pendamping menyatakan bahwa media roda putar membantu mengalihkan pembelajaran dari pola ceramah ke aktivitas eksploratif, sehingga memperkaya variasi kegiatan literasi di kelas.

Respon Siswa terhadap Media Roda Putar

Respon siswa diperoleh melalui observasi langsung dan diskusi ringan setelah pembelajaran. Mayoritas siswa menyatakan bahwa media roda putar membuat mereka lebih bersemangat membaca dan menikmati kegiatan pembelajaran. Siswa menyukai warna-warna cerah, bentuk media yang menarik, serta unsur permainan yang membuat mereka menunggu giliran memutar roda.

Kondisi ini mendukung teori motivasi intrinsik, yaitu ketika siswa merasa senang, tertantang, dan memiliki rasa ingin tahu, maka mereka terdorong untuk terlibat lebih aktif dalam aktivitas literasi. Unsur permainan dalam media juga memenuhi prinsip *fun learning*, yang menempatkan kesenangan sebagai faktor pendukung pembelajaran efektif pada anak usia sekolah dasar. Temuan ini diperkuat oleh Dale (1969) melalui teori *Cone of Experience*, yang menekankan bahwa aktivitas langsung seperti memutar roda, membaca teks singkat, dan menjawab pertanyaan termasuk dalam kategori pengalaman belajar konkret, sehingga lebih mudah diingat dan dipahami siswa.

Pembahasan Teoritis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak hanya disebabkan oleh aspek visual media, tetapi juga oleh keterpaduan antara aktivitas fisik dan aktivitas kognitif yang terjadi selama pembelajaran. Dalam perspektif *Cone of Experience Dale*, pengalaman belajar yang melibatkan tindakan langsung memungkinkan siswa membangun pemahaman secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Ketika siswa memutar roda, membaca teks, dan menjawab pertanyaan, mereka terlibat dalam proses belajar multisensori yang mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi.

Selain itu, teori *Game-Based Learning* menjelaskan bahwa unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan kesempatan memperoleh pengalaman baru dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Pada penelitian ini, rasa penasaran terhadap hasil putaran roda mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas membaca. Dengan demikian, peningkatan minat baca yang muncul bukan semata-mata karena penggunaan media baru, melainkan karena media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

1. Berdasarkan teori *Cone of Experience* oleh Dale (1969), pengalaman belajar yang bersifat konkret dan melibatkan tindakan langsung memberikan dampak lebih kuat terhadap pemahaman siswa. Penggunaan roda putar menempatkan siswa sebagai pelaku aktif yang memutar media, membaca teks singkat, dan menjawab pertanyaan. Aktivitas fisik dan visual ini selaras dengan level pengalaman belajar yang lebih konkret,

- sehingga mendorong keterlibatan lebih tinggi dibandingkan metode ceramah (Sari, 2019).
2. Unsur permainan dalam media mendukung pendekatan *Game-Based Learning*. (Amini et al., 2025) menjelaskan bahwa permainan menciptakan rasa ingin tahu, tantangan, dan nilai keberulangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik. Hal ini terlihat ketika siswa menunjukkan antusiasme menunggu giliran memutar roda dan secara sukarela membaca teks yang ditampilkan.
 3. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menjelaskan bahwa aktivitas belajar yang berlangsung dalam interaksi kelompok dapat memperkuat kemampuan literasi melalui diskusi dan kolaborasi sederhana (Ardania et al., 2024). Selama penggunaan media, siswa saling membantu, memberi dukungan pada teman yang membaca, serta berinteraksi dalam suasana kelas yang kondusif. Aktivitas seperti ini membangun lingkungan literasi yang positif dan inklusif.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun media roda putar memberikan hasil positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

- a) Tidak adanya data kuantitatif sebelum dan sesudah pembelajaran.
- b) Penelitian ini tidak menggunakan angket pra dan pasca, sehingga peningkatan minat baca hanya dapat dinilai secara kualitatif melalui observasi dan respons siswa. Hal ini membatasi ruang analisis statistik untuk membuktikan efektivitas secara numerik.
- c) Validasi terbatas pada satu dosen ahli.
Meskipun mendapat masukan konstruktif dari dosen pengembangan media ajar, proses validasi belum melibatkan lebih banyak ahli untuk memperkaya perspektif terkait aspek tampilan, pedagogis, dan ketahanan media.
- d) Penggunaan media dilakukan satu kali pertemuan.
Pengaruh jangka panjang terhadap minat baca siswa belum dapat dievaluasi. Penggunaan pada beberapa pertemuan mungkin memberikan gambaran yang lebih komprehensif.
- e) Ukuran media belum optimal.
Berdasarkan masukan ahli, media dinilai menarik namun ukuran lingkaran disarankan lebih besar agar lebih mudah dilihat oleh seluruh siswa dalam kelas.
- f) Keterbatasan ini menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan penelitian berikutnya.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian memiliki beberapa implikasi penting bagi pembelajaran di sekolah dasar:

- a) Bagi Guru
Media roda putar dapat menjadi alternatif alat bantu untuk memperkaya variasi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi membaca. Media ini mudah dibuat, hemat biaya, dan dapat digunakan pada berbagai tema.
- b) Bagi Sekolah

Sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan dan pengadaan media pembelajaran berbasis permainan sebagai pendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Penggunaan media interaktif seperti roda putar mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk meningkatkan budaya literasi.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan dapat mengembangkan versi digital atau hybrid dari media roda putar agar lebih interaktif dan mudah digunakan dalam pembelajaran kelas besar. Peneliti juga disarankan untuk menambahkan instrumen kuantitatif sehingga efektivitas media dapat diukur secara lebih objektif.

d) Bagi Pengembangan Teori Literasi Anak

Temuan ini menguatkan teori bahwa literasi tidak hanya dibangun melalui membaca teks panjang, tetapi juga melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan dan bermakna.

Tahap awal penelitian dimulai dengan pengajuan surat izin ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada 23 Agustus 2024, diikuti observasi lapangan pada 25 Agustus 2024. Observasi dilakukan untuk memperoleh data kontekstual mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia dan minat baca siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca yang cukup, namun belum menunjukkan ketertarikan terhadap teks bacaan. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada buku teks. Situasi ini sejalan dengan temuan (Sinta, Marhayani & Mulyani, 2023) bahwa monotoninya penyajian pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Peneliti kemudian berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru pendamping untuk merancang media yang sesuai kebutuhan siswa. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pengembangan media berbasis kebutuhan belajar (*learner-centered design*), sebagaimana dikemukakan oleh (Fadilah et al., 2023) bahwa media pembelajaran harus disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Roda Putar Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berjalan secara sistematis dan menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak, dengan penilaian tinggi pada aspek tampilan, kelayakan isi, serta kemudahan penggunaan. Respon siswa terhadap penggunaan media juga sangat positif, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi, minat baca, dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media roda putar efektif digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, D. R. N. Et. Al. (2023). *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*. 8(1), 7–15. <https://doi.org/10.47435/jpdk.V8i1.1641>
- Amini, S. R., & Sikumbang, N. A. P. (2025, March). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Pp. 2781-2787). <https://doi.org/10.55338/jpkmn.V7i2.8762>
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). *Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky*. 08(01), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ljel.V8i1.1328>
- Ashari Hamzah, R., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran Di Sd. *Elementary Journal*, 7(2), 275–283. <https://doi.org/10.47178/2yj8j816>
- Ayuka, F., Pradana, P., & Pendidikan, I. (2020). *Research & Learning In Primary Education Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar*. 2(1). Doi: 10.31004/jpdk.V1i2.599
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.V1i2.572>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.V1i2.938>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-Ses: Journal Of Science, Education And Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.V2i3.20912>
- Furqon, M. A., Viyanti, P., & Fithriyah, M. (2025). *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Kelas Iv Mi Malihatul Hikam The Influence Of The Project Based Learning Model On Student Creativity In Class Iv Natural Sciences Subjects At Mi Malihatul Hikam*. 5(2), 158–168. <https://doi.org/10.32665/jurmia.V5i2.4389>
- Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). *Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan*. 09, 490–501. <https://doi.org/10.23969/jp.V9i04.19906>
- Lestari, R., & , Jasiah, Setria Utama Rizal, N. I. S. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran Ips Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V Sd*. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Melvin M. Simanjuntak Et Al. (2025). Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 091254 Batu Onom. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 688–696. <https://doi.org/10.23969/jp.V10i01.23789>
- Meriska, Y. E. (2025). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3 Agustus), 5667-5676.

- Nisa, R. A. (2025). Analisis Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Negeri Karangwidoro 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 49-56. <https://doi.org/10.38048/Jcpa.V4i1.4757>
- Oktaviani, S., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Baca Digital Untuk Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Shania Oktaviani Universitas Pendidikan Indonesia Dadan Djuanda Universitas Pendidikan Indonesia Prana Dwija Iswara Universitas Pendidikan Indonesi. 9(3), 1356–1372. <https://doi.org/10.35931/Am.V9i3.4860>
- Oktaviani, V., Rasinus, & Handoyo, I. A. (2025). Peran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Pada Anak Sekolah Dasar Venny Oktaviany 1 , Rasinus 2 , Ibnu Agung Handoyo 3 I. 6(5), 1422–1430.
- Qudsiah, M., Alwi, M., Hamdi, Z., Wati, L., & Fadilah, D. (2021). Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas V Sdn 02 Masbagik Utara. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 163–172. <https://doi.org/10.29408/Didika.V7i1.3852>
- Riyanti, A., & Rahmi, S. (2024). Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 210-226. <https://doi.org/10.31943/Bi.V9i1.598>
- Rosfiani, O., Salsabila, R., Khaerani, N. P., Rafly, M., Rachman, N., Ariel, M., & Jakarta, U. M. (2025). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mi Akidah Akhlak Implementation Of Problem Based Learning To Improve Students ' Critical Thinking Skills In Aqidah Akhlak. 5(2), 183–192.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57. <https://doi.org/10.55352/Mudir.V1i1.7>
- Sinta, Marhayani, D. A., & Mulyani, S. (2023). Hubungan Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Dengan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2444–2452. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i6.5686>
- Supriyono, S. (2023). Meningkatkan Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner. *Indonesian Journal Of Elementary Education (Ijoe)*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.31000/Ijoe.V4i2.7017>
- Susanti, S., Basri, M., & Zunidar, Z. (2025). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Sdn 101769 Tembung. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 5(1), 27-40. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V5i1.3433>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi / Sd. 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>