

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas IV Di MI- Alfajar**

**Istighfari Dhea Haryadi<sup>1</sup>, Anggia Firmansyah<sup>2</sup>, Neneng Fauziah Khodijah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Assa'idiyyah

*dheaharyadi09@email.com*

---

### **Info Artikel**

#### **Riwayat Artikel:**

Received Jun 12<sup>th</sup>, 20xx

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 20xx

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 20xx

---

### **Kata Kunci:**

Roda Pintar, keterampilan membaca, pembelajaran interaktif, sekolah dasar.

---

### **ABSTRAK**

Keterampilan membaca merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran, namun minat dan kemampuan membaca peserta didik di MI Al-Fajar masih rendah. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan media pembelajaran Roda Pintar, tingkat keterampilan membaca siswa, serta pengaruh media tersebut terhadap keterampilan membaca peserta didik kelas IV. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen melibatkan 61 siswa (kelompok eksperimen 30 siswa; kontrol 31 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes membaca. Analisis meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji-t (paired sample dan independent sample). Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen: rata-rata pretest 42,10 naik menjadi posttest 70,67 (selisih 28,57), sedangkan kelompok kontrol naik dari 42,74 menjadi 65,13 (selisih 22,39). Uji-t menyatakan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ( $p < 0,05$ ). Observasi juga mencatat peningkatan antusiasme, partisipasi, dan kerjasama siswa. Disimpulkan bahwa penggunaan media Roda Pintar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV MI Al-Fajar.



© 2025 The Authors. Published by Assaidiyyah. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk manusia yang berilmu, berakhlak, dan berkepribadian unggul. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah penguasaan keterampilan membaca, karena kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai bidang ilmu. Namun, dalam kenyataannya, kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat membaca, rendahnya pemahaman terhadap isi bacaan, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Proses pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada guru sering membuat siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan membaca (Isnawati, 2021).

Untuk meningkatkan minat serta kemampuan membaca, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah Roda Pintar, yaitu media berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui kegiatan memutar roda yang berisi pertanyaan atau kata-kata, siswa diajak untuk berpikir cepat, membaca dengan cermat, dan menjawab secara kreatif. Penggunaan media seperti ini dapat membantu siswa belajar sambil bermain, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap isi bacaan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Isnawati (2021) membuktikan bahwa penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya, Kusnadi (2020) mengemukakan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Lestari (2019) bahwa penggunaan media visual dan interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Rahayu dan Putra (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran yang bersifat kolaboratif dapat meningkatkan motivasi serta interaksi antar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Wulandari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik berdampak positif terhadap keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif seperti Roda Pintar sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran Roda Pintar terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di MI Al-Fajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Roda Pintar terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV MI Al-Fajar. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yang memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Arikunto, 2019). Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media Roda Pintar, sedangkan kelompok kontrol belajar dengan metode konvensional tanpa media tersebut.

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Fajar pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 61 orang. Karena jumlahnya terbatas, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2020). Dengan demikian, penelitian ini melibatkan 30 siswa pada kelompok eksperimen dan 31 siswa pada kelompok kontrol.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media Roda Pintar dalam kegiatan membaca. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran (pretest dan posttest), untuk mengukur kemampuan membaca siswa. Sementara dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan, seperti profil sekolah dan kondisi kelas. Teknik-teknik ini sejalan dengan pendapat Suharsimi (2018) bahwa observasi, angket, dan tes merupakan metode utama dalam penelitian pendidikan untuk mengukur perubahan perilaku belajar peserta didik.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran (Setyosari, 2019). Setelah data terkumpul, analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui distribusi dan kesamaan variansi data. Selanjutnya, dilakukan uji-t (Paired Sample dan Independent Sample T-Test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest serta antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS versi 25, agar hasil perhitungan lebih akurat dan objektif (Widiyanto, 2021).

Melalui metode ini, diharapkan diperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh media pembelajaran Roda Pintar terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV MI Al-Fajar.

## **HASIL DAN DISKUSI**

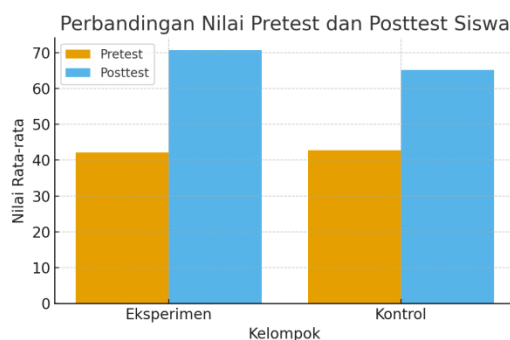
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Roda Pintar berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV MI Al-Fajar. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media Roda Pintar. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 42,10, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 70,67, dengan selisih peningkatan sebesar 28,57 poin. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media Roda Pintar, nilai rata-rata pretest sebesar 42,74 dan meningkat menjadi 65,13 pada posttest, dengan selisih peningkatan 22,39 poin.

Tabel berikut menyajikan perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

**Table 1 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa**

No	Kelompok	rata-rata posttest	Rata-rata pretest	Selisih
1	Eksperimen	42,10	70,67	28,57
2	Kontrol	42,74	65,13	22,39

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan ini juga divisualisasikan melalui grafik berikut:



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest**

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa hasil posttest pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media Roda Pintar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai  $p < 0,05$ . Artinya, penggunaan media pembelajaran Roda Pintar memberikan pengaruh nyata terhadap keterampilan membaca siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi selama pembelajaran yang menunjukkan peningkatan aktivitas siswa, seperti keberanian membaca, antusiasme menjawab pertanyaan, dan meningkatnya interaksi antar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Isnawati (2021) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian Kusnadi (2020) yang membuktikan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar. Lestari (2019) juga menegaskan bahwa media visual interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa SD. Selain itu, Wulandari (2022) menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Roda Pintar memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV MI Al-Fajar. Media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan retensi belajar siswa, karena mengaktifkan lebih banyak indera dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi makna kata kelas IV SD Negeri Maleber, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan skor pretest dan posttest, di mana rata-rata skor minat belajar meningkat dari 46,48 menjadi 69,81, dengan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Artinya, penggunaan media *Wordwall* efektif dalam menumbuhkan perhatian, rasa suka, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Media *Wordwall* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif karena menyajikan aktivitas berbasis permainan yang menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Selain meningkatkan minat belajar, media ini membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih dinamis dan komunikatif. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar di era teknologi saat ini.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif*. IAIN Ponorogo.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif*. IAIN Ponorogo.
- Kusnadi, E. (2020). *Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Kusnadi, E. (2020). *Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Lestari, D. (2019). *Media Visual dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD*. Jurnal Pedagogik, 7(2), 65–72.
- Lestari, D. (2019). *Media Visual dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD*. Jurnal Pedagogik, 7(2), 65–72.
- Rahayu, S., & Putra, A. (2018). *Efektivitas Media Kolaboratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 9(1), 43–52.
- Setyosari, P. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyanto, M. A. (2021). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wulandari, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Keterampilan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 14(3), 178–186.
- Wulandari, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Keterampilan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 14(3), 178–186.

