

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR HURUF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PENGUASAAN
KATA KELAS I SD NEGERI NGADIREJO III KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

WYNONA BULAN MAHARANI

NPM: 2214060122

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

WYNONA BULAN MAHARANI

NPM: 2214060122

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR HURUF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PENGUASAAN KATA
KELAS I SD NEGERI NGADIREJO III KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Encil Puspitoningrum, M.Pd.
NIDN. 0719068703



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
NIDN. 0042076701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

WYNONA BULAN MAHARANI

NPM: 2214060122

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR HURUF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PENGUASAAN KATA
KELAS I SD NEGERI NGADIREJO III KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Mengetahui
Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wynona Bulan Maharani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 22 Juli 2003
NPM : 2214060122
Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan



Wynona Bulan Maharani

NPM. 224060122

MOTTO

“Pagi-pagi betul ibu sudah membangunkan matahari, memandikan awan, mengepel langit, sekaligus menyiram pelangi. Kellar itu semua ibu lanjut ke dapur, memasak harapan hangat, sambil berdoa di depan panci, buat semua anak-anaknya.”

(Jason Ranti)

“Diperjumpakan dengan akhir dan kerampungan. Kita akan usai dan menyambut garis selesai.”

(Kekal - Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa mengenal lelah. Terima kasih karena selalu percaya kepada saya, selalu menguatkan ketika saya merasa lelah, dan selalu mendoakan setiap langkah yang saya tempuh. Tidak ada yang dapat membalas semua yang telah Bapak dan Ibu berikan. Semoga skripsi ini menjadi salah satu bentuk rasa syukur dan kebanggaan untuk Bapak dan Ibu.
2. Kakak saya, terima kasih atas perhatian, dukungan, nasihat, dan semangat yang selalu diberikan selama saya menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Kehadiran dan dukunganmu menjadi penyemangat bagi saya untuk terus berusaha menyelesaikan pendidikan ini.
3. Kedua dosen pembimbing saya, Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd., dan Bapak Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., terima kasih atas waktu, kesabaran, arahan, ilmu, kritik, dan saran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan yang diberikan sangat berarti dan menjadi bekal berharga bagi saya, tidak hanya dalam menyelesaikan penelitian ini, tetapi juga untuk perjalanan saya ke depan.
4. Empat sahabat saya “kuntet”, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan kebahagiaan selama menjalani masa perkuliahan. Terima kasih karena selalu hadir dengan dukungan, semangat, dan doa di setiap proses yang saya lalui. Semoga persahabatan ini selalu terjaga dan membawa kebaikan bagi kita di masa yang akan datang.

RINGKASAN

Wynona Bulan Maharani: Pengembangan Media Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Penguasaan Kata Kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.

Kata kunci: Roda Putar Huruf, *Problem Based Learning*, Media Pembelajaran, Penguasaan Kata.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kata yang masih menggunakan metode ceramah dan media poster/gambar cetak huruf alfabet, sehingga siswa kesulitan dalam mengenali, menyusun, dan memahami kata dengan baik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keaktifan serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan interaktif untuk membantu siswa menguasai materi penguasaan kata.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) mengetahui kevalidan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi penguasaan kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri; (2) mengetahui kepraktisan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi penguasaan kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri; dan (3) mengetahui keefektifan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi penguasaan kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan, analisis dokumen, validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* memperoleh tingkat kevalidan sebesar 87% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 93,8% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 94,5% dengan kategori sangat efektif serta mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi penguasaan kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan segala Rahmat dan hidayah-Nya, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

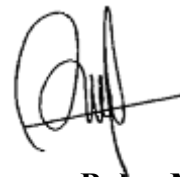
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Huruf Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Penguasaan Kata Kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
 2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
 3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
 4. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I;
 5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II;
 6. Jiwaningsih, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ngadirejo III;
 7. Rosalia Dian R.R., S.Pd., M.M., selaku Guru Kelas I SD Negeri Ngadirejo III;
- dan
8. pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik dan saran membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2026



Wynona Bulan Maharani

NPM: 2214060122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Hakikat Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Media Roda Putar.....	18
4. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	24
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas I	25
6. Materi Penguasaan Kata	27
7. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran	30
B. Penerapan Media Roda Putar Huruf pada Pembelajaran Materi Penguasaan Kata Kelas I SD Negeri Ngadirejo III	32
C. Kajian Penelitian	35

D. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	39
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	39
2. <i>Design</i> (Desain).....	41
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	42
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	43
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	43
C. Desain Pengembangan	44
D. Tempat dan Waktu Perancangan	45
1. Tempat Penelitian	45
2. Waktu Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian.....	46
1. Pengembangan Instrumen	47
2. Validasi Instrumen	56
F. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Observasi	56
2. Wawancara.....	57
3. <i>Need Assesment</i> (Angket Kebutuhan)	57
4. Analisis Dokumen.....	57
5. Angket Validasi.....	58
6. Angket Respon.....	58
7. Tes.....	59
G. Teknik Analisis Data	59
1. Analisis Data Hasil Kevalidan.....	59
2. Analisis Data Hasil Kepraktisan.....	60
3. Analisis Data Hasil Keefektifan	61
4. Norma Pengujian.....	62
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	63
1. Metode	63
2. Uji Coba.....	63
3. Validasi Produk.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	67

1. Analisis Studi Pendahuluan.....	67
2. Desain (<i>Design</i>).....	68
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
B. Data Uji Coba.....	72
1. Uji Coba Terbatas	72
2. Uji Coba Luas	75
C. Analisis Data	78
1. Kevalidan	78
2. Kepraktisan	78
3. Keefektifan.....	79
D. Revisi Produk	79
E. Kajian Produk Akhir.....	80
1. Spesifikasi Media.....	80
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media	81
3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media	82
BAB V PENUTUP	84
A. Simpulan.....	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Huruf Alfabet berdasarkan Ejaan Yang Disempurnakan.....	28
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen.....	30
Tabel 2. 3 Langkah-Langkah Pembelajaran.....	32
Tabel 3. 1 Kegiatan Penelitian	46
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	48
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Skala Guttman.....	48
Tabel 3. 5 Pedoman Observasi Aktivitas Pembelajaran.....	48
Tabel 3. 6 Pedoman Wawancara Guru	49
Tabel 3. 7 Pedoman Wawancara Siswa	50
Tabel 3. 8 Angket Kebutuhan Guru.....	51
Tabel 3. 9 Angket Kebutuhan Siswa	51
Tabel 3. 10 Lembar Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3. 11 Lembar Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3. 12 Angket Respon Guru	54
Tabel 3. 13 Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 14 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	55
Tabel 3. 15 Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan.....	60
Tabel 3. 16 Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan.....	61
Tabel 3. 17 Kriteria Kategorisasi Hasil Keefektifan	62
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Guru.....	73
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	74
Tabel 4. 5 Tes Hasil Belajar Uji Coba Terbatas.....	75
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	76
Tabel 4. 7 Tes Hasil Belajar Uji Coba Luas	77
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Produk.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	39
Gambar 3. 2 Desain Awal Roda Putar Huruf Tampak Depan Tertutup.....	42
Gambar 3. 3 Desain Awal Roda Putar Huruf Tampak Depan Terbuka	42
Gambar 3. 4 Pengembangan Media Roda Putar Huruf Tampak Depan Terbuka..	42
Gambar 3. 5 Pengembangan Media Roda Putar Huruf Tampak Depan Tertutup .	43
Gambar 4. 1 Desain Awal Bagian Depan Tertutup	69
Gambar 4. 2 Desain Awal Bagian Depan Terbuka	69
Gambar 4. 3 Hasil Pengembangan Produk Bagian Depan Tertutup	70
Gambar 4. 4 Hasil Pengembangan Produk Bagian Depan Terbuka.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....	97
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	100
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	103
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	107
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	113
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Guru	117
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	125
Lampiran 11 Lembar Hasil Tes Uji Coba Terbatas	155
Lampiran 12 Lembar Hasil Tes Uji Coba Luas.....	159
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi.....	163
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	165
Lampiran 15 Cetak Kartu Bimbingan	167
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	169
Lampiran 17 Lembar Hasil Plagiasi.....	171
Lampiran 18 Berita Acara Ujian Siakad	173
Lampiran 19 Lembar Revisi Ujian Siakad.....	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki hakikat yang sangat esensial di dunia pendidikan, terutama sebagai sarana komunikasi, budaya, dan identitas nasional. Bahasa Indonesia berperan krusial, tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa dengan baik dan benar, tetapi juga membentuk karakter serta kepribadian anak (Ihwan, dkk., 2025:3290). Kondisi ini selaras dengan perspektif Salika, dkk. (2025:248) yang mengungkapkan, bahasa tidak sekedar dimaknai sebagai sistem lambang bunyi untuk keperluan komunikasi. Bahasa juga berfungsi sebagai sarana untuk berpikir, membangun interaksi sosial, dan membentuk karakter siswa. Maka dari itu, Bahasa Indonesia dapat disimpulkan mempunyai kedudukan krusial dalam menunjang perkembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) berperan krusial sebab menjadi fondasi utama dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa. Pengembangan kemampuan tersebut dimaksudkan guna mempersiapkan siswa untuk mempunyai keterampilan berkomunikasi yang efektif, secara verbal serta tertulis, sejalan dengan tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia. (Mulyani, dkk. 2021:561). Selain itu, Suparlan (2021:6) mengungkapkan bahwa keterampilan membaca dan menulis sejak dini menjadi modal utama siswa tahap awal untuk selanjutnya dapat mengembangkan pengetahuan pada berbagai bidang, menyampaikan gagasan, dan mengekspresikan diri secara efektif. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi wadah dalam berkomunikasi, sebagai hal mendasar dalam perkembangan anak, karena kejelasan berbicara memudahkan orang lain memahami pikirannya sekaligus menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sebagai indikator keberhasilan pendidikan (Ilhami, 2022:607). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar menjadi dasar yang krusial dalam membentuk keterampilan siswa pada konteks literasi dan

berkomunikasi sejak dini, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berbahasa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas rendah, khususnya kelas I SD memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan jenjang kelas yang lebih tinggi. Menurut Muna & Wardhana (2021:176) pada jenjang ini, siswa diajarkan mengenal dan memahami berbagai hal baru dalam Bahasa Indonesia, seperti memperkaya kosakata serta menyampaikan gagasan secara lisan dan tulisan. Menurut Sari, dkk. (2025:105) pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat dasar biasanya diawali dengan pengembangan keterampilan membaca dan menulis, di mana siswa dilatih mengenali huruf, memahami makna kata, menginterpretasi teks sederhana, serta menulis mulai dari menyalin huruf hingga menyusun kalimat dan paragraf. Kondisi ini selaras dengan argumen Putri dan Kasrman (2021:1182) yang mengungkapkan, siswa kelas I mulai mempelajari unsur dasar bahasa berupa huruf alfabet, bunyi, suku kata, dan kalimat sederhana. Di samping itu, siswa pada kelas rendah diharapkan mampu mengenali dan melafalkan huruf, suku kata, serta kelompok kata secara tepat, kemudian mengonversi bentuk tulisan menjadi bunyi yang bermakna (Supanto, dkk. 2025:131).

Siswa kelas rendah memiliki karakteristik yang dikategorikan masih di tahapan operasional konkret. Pada tahap ini, penggunaan media ataupun alat peraga yang bersifat nyata dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Nurrohmah, dkk. 2023:1063). Kondisi ini dikuatkan dengan kajian Mailida, dkk. (2023:4) yang mengungkapkan, anak usia sekolah dasar memperlihatkan karakteristik yang senang menjalankan kegiatan manipulatif, menginginkan hal-hal yang bersifat konkret, dan pembelajaran yang terpadu. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut melalui penggunaan media nyata/konkrit untuk mendukung pengenalan dasar bahasa dan pengembangan kemampuan berkomunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri pada kelas I masih mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama, sedangkan penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui metode

ceramah. Pada materi penguasaan kata, guru telah menggunakan media konkret berupa gambar/poster huruf alfabet. Namun, pemanfaatan media yang berjangka waktu panjang menghasilkan kondisinya kurang menarik dan belum mampu memusatkan perhatian siswa. Respon siswa pun tampak kurang antusias saat guru menjelaskan materi. Beberapa siswa terlihat berbicara sendiri dengan temannya dan kondisi kelas cenderung ramai. Saat guru memberikan umpan balik melalui tanya jawab, hanya sebagian kecil siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum mampu menarik minat serta mengikutsertakan partisipasi aktif siswa selama proses belajar.

Menurut temuan observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa kelas I di SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri pada tanggal 20 Januari 2026 memperlihatkan bahwa siswa kelas I memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi penguasaan kata. Ditemukan bahwa mayoritas siswanya belum mampu mengeja kata dengan benar dan mereka sering kesulitan dalam mengenali serta merangkai huruf menjadi kata. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Hasil observasi terhadap modul ajar juga memperlihatkan bahwa penggunaan media telah direncanakan, namun dalam pelaksanaannya belum dimanfaatkan secara optimal sehingga metode ceramah serta pemanfaatan buku teks masih mendominasi proses pembelajaran sebagai rujukan utama. Kondisinya menghasilkan minimnya partisipasi siswa selama belajar. Temuan ini selaras dengan argumen yang disampaikan Rikawati dan Sitinjak (2020:42) yang mengungkapkan, pembelajaran yang lebih banyak memanfaatkan metode ceramah serta minimnya kesempatan yang diberikan bagi siswa untuk aktif mampu menghasilkan rendahnya keaktifan siswa, yang menghasilkan ketidakoptimalan capaian pembelajarannya.

Merujuk pada hasil wawancara dengan Ibu Rosalia Dian R.R., S.Pd., M.M., selaku guru kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri, diketahui bahwa guru mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu serta sumber daya yang ada.

Selama kegiatan belajar berlangsung, guru cenderung berfokus pada penggunaan buku teks serta minimnya media pembelajaran yang variatif. Ditemukan bahwa guru menggunakan media gambar/poster huruf alfabet yang sudah lama digunakan tanpa pembaruan. Dalam pelaksanaannya, media poster huruf alfabet hanya ditempel di dinding kelas dan digunakan sebagai media pengenalan huruf. Penggunaan media yang bersifat statis tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa dan belum memfasilitasi siswa dengan peluang untuk berinteraksi langsung dalam kegiatan menyusun atau mengenali kata. Alhasil, partisipasi siswa selama belajar menjadi pasif, sehingga merasakan hambatan dalam penguasaan kata.

Hasil wawancara dengan siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri memperlihatkan bahwa mereka merasakan kesulitan serta kurang nyaman dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi penguasaan kata. Siswa mengungkapkan bahwa metode ceramah yang digunakan guru membuat pembelajaran terasa monoton, serta media gambar/poster huruf alfabet yang digunakan kurang menarik sehingga mereka cepat bosan. Hal ini konsisten dengan kajian Rimahdani, dkk (2023:375) yang mengidentifikasi bahwa penggunaan metode ceramah dan keterbatasan sumber belajar pada buku menyebabkan pembelajaran kurang optimal, ditandai dengan kelas yang pasif, interaksi yang minim, serta rendahnya minat belajar siswa akibat kurangnya variasi metode dan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan poster huruf alfabet yang hanya berfungsi sebagai media visual yang menghasilkan minimnya partisipasi aktif siswa selama belajar, yang menghasilkan siswa kurang aktif selama belajar.

Upaya memperkuat hasil analisis kebutuhan dilakukan dengan mendistribusikan angket kebutuhan kepada guru beserta siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru, diketahui bahwa pemanfaatan media ajar yang bersifat konkret begitu diperlukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi penguasaan kata. Guru menyatakan bahwa siswa kelas I lebih mudah memahami materi jika pembelajaran melibatkan media yang dapat dilihat, disentuh, serta dimainkan langsung oleh siswa. Namun demikian, penggunaan

media konkret dalam pembelajaran masih belum optimal karena keterbatasan waktu dalam menyiapkan media serta keterbatasan sarana yang tersedia. Maka dari itu, guru menyatakan perlunya media pembelajaran konkret yang menarik serta mudah digunakan untuk membantu siswa memahami materi penguasaan kata.

Hasil angket kebutuhan siswa juga memperlihatkan bahwa mayoritas siswanya lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan alat bantu atau media yang dapat dimainkan secara langsung dibandingkan hanya menggunakan buku teks. Hal ini dikarenakan siswa kelas I sekolah dasar masih memiliki karakteristik yang senang bermain dan melakukan aktivitas yang melibatkan gerak serta interaksi secara langsung. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan media yang dapat mereka lihat, pegang, dan gunakan dalam kegiatan belajar. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, konkret, serta menyenangkan sehingga mampu membantu mereka memahami materi penguasaan kata dengan lebih mudah serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis dokumen nilai ulangan harian juga memperlihatkan bahwa nilai siswa pada materi penguasaan kata kelas I masih berada pada tingkat yang rendah. Diketahui dengan 18 siswa dari total 28 siswa yang mendapatkan nilai yang tidak mencapai KKM sebesar 75. Rendahnya hasil ini diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media ajar yang menarik, yang berdampak pada penurunan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi.

Merujuk pada temuan dari analisis permasalahan yang sudah dipaparkan, kemudian ditarik garis besar bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kata di kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri belum berlangsung secara optimal, yang ditandai dengan rendahnya minat, keterlibatan, serta capaian belajar siswa sebab pemanfaatan media ajarnya yang kurang variatif, kurang menarik, serta belum dimanfaatkan secara maksimal selama belajar. Dalam rangka menuntaskan persoalan ini, diperlukan

solusi untuk mengatasi rendahnya penguasaan kata pada siswa kelas I. Satu solusi yang dapat diterapkan yakni mengembangkan media ajar yang mampu menarik perhatian siswa. Kehadiran medianya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar sehingga siswa lebih terlibat selama belajar, serta tidak mudah merasa bosan. (Nahwah dalam Hariyanti, 2023:153). Kondisi ini selaras dengan argumen Puspitoningrum (2021:667) yang mengungkapkan, pemanfaatan media pembelajaran dapat mengembangkan motivasi siswa yang berdampak pada keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Siswa usia SD (6-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran perlu didukung dengan penggunaan media konkret untuk memudahkan pemahaman materi (Nurrohmah, 2023:1064).

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dalam mengembangkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Menurut Dwisa (2022:1038), pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran dianggap penting karena mampu mendorong keaktifan siswa, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan pengalaman langsung yang bermakna dan lebih mudah diingat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Pitoyo (2016:21) mengatakan bahwa dengan memberikan berbagai variasi media pembelajaran dan stimulus belajar, mampu membantu melatih fokus siswa dan menghasilkan iklim belajar yang lebih menarik serta tidak membosankan. Ninawati, dkk. (2022:894) menyatakan bahwa penggunaan alat peraga konkret yang dapat dilihat dan disentuh mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi maupun mengembangkan partisipasi aktif serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Menurut Indun (2019, dalam Akulas, dkk. 2024:18) satu dari sekian media konkret yang dapat dimanfaatkan yakni roda putar, karena mampu mendorong partisipasi aktif, tanggung jawab, berpikir kritis, dan kepercayaan diri siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik melalui permainan.

Media roda putar (*spinner*) merupakan media pembelajaran konkret yang berbentuk roda dengan berbagai segmen/bagian yang berisi informasi atau pertanyaan (Susilo, dkk. 2025:404). Dalam konteks materi penguasaan

kata, segmen pada roda putar diisi dengan huruf alfabet (A-Z) sesuai dengan pendapat Puspitasari (dalam Aidah, dkk. 2025:1512) yang mengungkapkan, roda putar merupakan media ajar berbentuk lingkaran serta terdapat huruf serta berwarna yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar memungkinkan siswa yang suka bermain tetap dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat menghibur, menstimulasi, serta mengikutsertakan mereka dengan aktif selama belajar (Chamalia, dkk. 2024:11003). Media ini bertujuan menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dimana siswa dapat memutar roda untuk menemukan huruf tertentu, menyusun sebuah kata sesuai dengan huruf tersebut, dan mengenali bunyi huruf. Dengan mengajak siswa untuk menyusun sebuah kata, dapat mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dan kontekstual.

Penggunaan model pembelajaran yang relevan juga diperlukan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi. Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar (Astuti, dkk. 2022:268). Model ini menekankan pembelajaran yang berorientasi pada masalah, sehingga siswa diarahkan untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan permasalahan melalui pencarian solusi yang tepat (Saputra, dkk. 2024:187). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan model PBL terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Anam & Wijaya, 2023:187). Selain itu, perpaduan antara model PBL dengan penggunaan media roda putar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat tanya (Wisnawati, dkk. 2022:202). Dari hasil temuan di atas, penggunaan media roda putar huruf dengan model PBL pada materi penguasaan kata diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket kebutuhan siswa dan guru, serta analisis dokumen pembelajaran, ditemukan permasalahan pada materi penguasaan kata di kelas I sekolah dasar, yaitu rendahnya pemahaman siswa akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Maka

dari itu, peneliti mengangkat judul “*Pengembangan Media Roda Putar Huruf Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Penguasaan Kata Kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri*”.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada penguraian latar belakang masalah tersebut, penulis kemudian mengidentifikasi sejumlah permasalahan berikut, yaitu:

1. Siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri kurang memahami disebabkan oleh penggunaan media poster huruf alfabet yang kurang interaktif sehingga antusias belajar siswa rendah.
2. Guru kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri yang mengalami kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dikarenakan keterbatasan waktu dan sumber daya.
3. Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan bersifat *teacher-centered* sehingga cenderung monoton dan siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Merujuk pada persoalan yang sudah diuraikan, penulis kemudian menyusun pembatasan masalah agar terhindar dari penyusunan pembahasan yang terlampaui luas dan agar penelitian lebih terfokus. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media roda putar huruf dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kata. Subjek yang ditetapkan yakni guru beserta siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri. Media tersebut dirancang guna membantu siswa memahami serta menguasai kosakata dasar melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang edukatif, sehingga dapat menghasilkan proses belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah tersebut, kemudian dirumuskan permasalahan penelitian berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan penelitian pengembangan ini mencakup:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan dari pengembangan media pembelajaran Roda Putar Huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penguasaan Kata kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoretis serta praktis. Manfaat penelitiannya meliputi.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sumbangsih konseptual sekaligus menghadirkan kebaruan (*novelty*) dalam

pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD melalui integrasi media konkret berbasis permainan dengan model *Problem Based Learning*. Kebaruan tersebut terletak pada pemanfaatan media roda putar huruf yang tidak sekadar difungsikan sebagai alat bantu visual, melainkan juga menjadi wadah dalam menstimulasi berpikir berbasis masalah dalam penguasaan kata pada siswa kelas awal. Selain itu, temuan ini diharapkan memperkuat landasan teoretis mengenai kemampuan media roda putar dalam menarik perhatian, membangkitkan minat serta motivasi belajar, dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyajikan opsi media ajar Bahasa Indonesia lainnya yang lebih menarik, variatif, serta interaktif pada materi penguasaan kata. Media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan integrasi pembelajaran dan permainan, siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu menjadi landasan pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif serta berorientasi pada kebutuhan siswa, khususnya dalam penguatan literasi dasar. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan dan pemecahan masalah juga mendukung terbentuknya budaya belajar yang aktif, kreatif, dan adaptif di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan kompetensi serta pemahaman peneliti dalam mengembangkan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning*, sekaligus menjadi sarana penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan sebagai bekal menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, T. D., Winaryati, E., Tri, E., & Wulandari, D. (2024). Mengatasi Permasalahan Siswa dalam Pembelajaran: Eksplorasi Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL). *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3(1), 29-36. <https://doi.org/10.51402/jlste.v3i1.132>
- Aidah, A., Amalia, A. R., & Nurasiah, I. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Roda Pintar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 1510-1524. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.5083>
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160-167.
- Akulas, J. Y., Nahak, R. L., & Nitte, Y. M. (2024). Pengaruh Media Roda Putar terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV SD Negeri Balfai Kupang Tengah. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*. 5(4), 16-30.
- Alviana, N. K. & Setiyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Dapur (Roda Putar) terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Perkalian. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(4), 71-88.
- Anam, H., & Wijaya, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Prestasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2(3), 179–189. <https://doi.org/10.58218/literasi.v2i3.698>
- Angelina, C., Siregar, J., Kusnadi, S. A. A., Jannah, M. Wardani, S. I., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Trigonometri. *Journal of Instructional Development Research*. 2(2), 81-94. <https://doi.org/10.61193/jidr.v2i2.16>
- Anggini, P. D., Ruswana, A. M., & Zamnah, L. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Astana Gede Kawali Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 131-144. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v5i1.14579>
- Antoro, B. (2025). Kesalahan Sistematis Penggunaan Skala Likert Dalam Penelitian: Analisis Systematic Literature Review. *Jurnal Multidisiplin*

- Apriani, M. Helvina, M., & Bera, L. (2026). Penggunaan Media Roda Suku Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I. *PAEDAGOGIE*. 21(1), 247-254.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15583>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*. 5(8), 13-28.
- Astuti, E. D., Muhroji, & Ratnawati, W. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*. 4(3), 267-271. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.236>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N. Fitri, A. Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*. 4(5), 702-709.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Maximal Journal: *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*. 1(5), 174-186.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010-8025.
- Budiarti, E. (2024). Pengembangan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf pada Kelompok B di TK Al Pikri Bojongmangu. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*. 2(2), 13-22.
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456-7465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Chamalia, N., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 7(9), 11002-11009.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5453>
- Darwati, I. M. & Purana, I. M. (2021). *Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik*. *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*. 12(1), 61-69.

- Destia, D. Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. 7(2), 497-507. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3), 1036-1045.
- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research and Development (Borg & Gall) Dalam Pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 490-501.
- Hakim, L. N. (2022). Model Pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*. 5(5), 1311-1316. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84730>
- Handayani, I. N., Prasetyowati, D., & Utami, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Roda Binggo Kelas II SD 1 Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. 1(1), 103-111.
- Harahap, K. S. (2021). Konsep Dasar Pembelajaran. *Journal of Islamic Education El Madani*. 1(1), 25-36. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.13>
- Hariyanti, R. S., Prasetyowati, D. & Utami, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD 1 Panjang Kudus. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. 1(1), 152-162.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Penerbit Tahta Media Group.
- Huda, N., Rizki, A., Oktavia, L., & Ramadhan, S. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Disiplin Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(2), 136-151. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.42178>
- Ihwan, Fadlurrahman, M., Siahaan, S., & Wabdaron, D. Y. (2025). Tujuan dan Materi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Global Education*. 6(4), 3289-3296. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4838>

- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 7(2), 605-619.
- Irawan, T. (2024). *Strategi Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL)*. Bandung: CV Kimfa Mandiri.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi *Blended Learning* Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 171-182.
- Irsanti, K., Kalsum, U., Nazurty, N., & Noviyanti, S. (2024). Calistung: Urutan Pembelajaran Bahasa Mulai Dari SD Kelas Rendah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(4), 242-250.
- Iskandar, S., Walidain, A. B., Aulia, L., Syifa, M., & Azzahra, N. (2025). Strategi Mengoptimalkan Komponen Pembelajaran Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(2), 232-245.
- Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Kurniawan, I. (2023). *Ejaan Yang Disempurnakan*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Lestari, J., Sarmila, S., Rosid, A., Abdurrahman, F., Hidayah, N., Fitri, A., ... & Pebriana, P. H. (2026). Literasi Membaca Dan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 110-125. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11424>
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 3(2), 5608-5615.
- Mapata, Dg., Ulinsa, U., Ningrum, A. A. L., Evi, T., Syaggaf, A. W., Hasan, M., ... & Pramana, C. (2021). *Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning)*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Margita, E., Sukmawati, R. A., & Adini, M. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Pengetahuan Dasar

- Pemetaan Dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 55-65. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i1.8404>
- Marlina, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Mubin, M., Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 3(3), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mukarromah, A. & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*. 1(1), 43-50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Br. Tarigan, L. F. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(2), 561-568. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Muna, K. N. & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(2), 175-183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 893-898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Nurlela, M. P. F., & Al Mufti, A. Y. A. (2023). Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*. 2(2), 125-132. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>
- Nurrohmah, S., Mariah, S., & Iniahyati, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Konkret Pada Kelas II SD N Surokarasan 2 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. 2(1), 1062-1068.

- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67-79. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, N., & Hartoto, H. (2024). The Influence of Using Spinning Wheel Game Media on Increasing Elementary School Students' Learning Motivation. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34-56.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800-812. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.286>.
- Perdana, Y. E., Santi, N. N., & Hunaifi, A. A. (2023). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kotak Ajaib Materi Perkalian dan Pembagian Kelas 2 Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 1445-1450. <https://doi.org/10.29407/h877yg58>
- Pitoyo, A. (2016). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Kediri: CV Dimar Intermedia.
- Pitriani, N. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Purwanti, A., Pratiwi, C. P., & Sartini, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Lancar Melalui Model PBL Berbantu Media APE Pada Siswa Kelas 1. *Journal of Education Research*, 4(3), 1222-1230. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.280>
- Puspitoningrum, E., Aiza, A. P. R., & Sardjono, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas XI SMKN 2 Kediri. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. 4, 665-685. <https://doi.org/10.29407/0ge6rz10>
- Putri, K. E., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *PINUS: Jurnal*

Penelitian Inovasi Pembelajaran, 3(1), 32-40.
<https://doi.org/10.29407/pn.v3i1.11709>

- Putri, R. & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (*Smart Board*) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181-1189.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246-259.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhani, R., Hamzah, R. A., & Ramadani, C. A. (2025). Struktur Kebahasaan Bahasa Indonesia Sebagai Rujukan Penggunaan Bahasa (Sintaksis). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 27-33.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v2i4.5026>
- Rikawati, K. & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 40-48. DOI:10.21580/jec.2020.2.2.6059
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372-379. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rindawati, R., Suryanti, H. H. S., & Daryono, D. (2024). A, Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 19(1), 9-20. <https://doi.org/10.33061/jww.v19i1.9743>
- Robikho, A., Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2024). Analisis Gerakan Literasi Sekolah “Bisa Baca” terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 850-860.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.789>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.

- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443-450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I. & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Salika, N., Shuhada, A. M., Aprianto, M. R., & Noviyanti, S. (2025). Hakikat Bahasa dan Perannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 11(4), 243-253. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10457>
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100-110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Saputra, A. A. T., Subekti, E. E., & Arisyanto, P. (2024). Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD N Sumberagung 02 Pati. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 6(5), 186-193. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v6i5.20001>
- Saputri, D., Mellisa, M., Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151. <https://doi.org/10.25299/baej.2023.15347>
- Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Dharma.
- Sari, D. D., Hamzah, R. A., Hakpantria, H., Sekarinasih, A., Sarwandi, S., Ratmiati, R., ... & Ningsih, A. G. (2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(02).
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rocmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Umsida Press, 1-214.
- Satriyani, F. Y., & Ramadhani, S. P. (2019). *Buku Pedoman Praktik Observasi Lapangan*. Program Studi PGSD: Universitas Trilogi.

- Selvira, L., Elfitra, L., Loren, F. T. A., Shanty, I. L., Malik, A., Andheska, H., ... & Kustiah, H. (2025). Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Animasi Edukasi Berbasis Linktr. ee Teks Eksplanasi. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 48-58. <https://doi.org/10.26418/ekha.v8i1.79153>
- Septiani, S., Reza, R., Akil, H., & Aziz, A. (2025). Jenis-Jenis Skala dan Teknik Skoring dalam Penilaian Psikomotorik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 21-36. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1166>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal Of Community Engagement*, 1(1), 8-14.
- Shafira, N., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD. *PAEDAGOGIE*. 20(2), 145-152.
- Siahaan, A. M., Widiyarti, G., & Tarigan, J. E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V UPT SDN 064023 Medan Tuntungan. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*, 3(1), 164.1-13.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), 162-175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Siregar, T. & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Slamet, F. A., (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suherti, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet. *Plamboyon Edu*, 1(2), 186-197.
- Supanto, S., Erik, E., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengembangan Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 19 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. 5(1), 131-141. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2505>.

- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1-9.
- Susilo, D. P., Enjelika, D., & Mistiyani, I. (2025). Pengembangan Media Spinner Untuk Meningkatkan Literasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Nusantara*. 1(6), 403-408. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.355>
- Syifa, F. (2023) *تطوير وسيلة كتاب القصصات العربية لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة الصف مدرسة محمدية الابتدائية ١٠ بنجرماسين* (Arabic Scrapbook). Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan.
- Ulwawiyah, L. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar dan Implementasi Online Assessment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D untuk Kelas XI MM Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*. 4(3), 195-203. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.222>