

Pengembangan media Roda Literasi (ROSI) berbasis digital berbantuan model *teams games tournament* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas III pada pembelajaran bahasa indonesia sekolah dasar

Ega Seftiani Lestari¹, Ika Mustika², Muhammad Rizal Fauzi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ egaseftiani20@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

The primary focus on this study centred on digital Literacy Wheel (ROSI) media integrated with the Teams Games Tournament (TGT) model. In addition to measuring the degree of feasibility and collecting student feedback, this research is directed toward testing the efficiency of the digital ROSI media in accelerating early reading skills among third-grade elementary school students. The method employed in this study is the Research and Development (R&D) model of Borg and Gall. Data were collected using field notes, validation sheets, student response questionnaires and test instruments. The development process of the digital ROSI media using the TGT model was conducted in eight stages according to the student response questionnaire that showed a percentage of 85%, indicating that the media is in the "Very good" category. The research findings on early reading skills improvement showed an increase in learning outcomes with an average N-Gain Score of 0,33 (Moderated category), although the hypothesis test showed a significance value of 0,089 ($>0,05$), the implementation of digital ROSI media within the TGT model is proven to contribute positively in understanding descriptive texts more engagingly. Thus, it can be concluded that the digital ROSI media using the TGT model is feasible and practical for use as a learning support tool in elementary schools.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Digital Literacy Wheel, Early Reading

Abstrak

Perancangan media Roda Literasi (ROSI) berbasis digital yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi fokus utama dalam kajian ini. Di samping mengukur derajat kelayakan serta tanggapan dari siswa, penelitian ini diarahkan guna menguji efisiensi media ROSI digital terhadap eskalasi kecakapan membaca permulaan pada murid kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) model Borg and Gall. Data yang digunakan menggunakan catatan lapangan, lembar validasi, angket respon siswa dan instrumen tes. Proses pengembangan media ROSI digital menggunakan model TGT ini dilakukan dengan 8 tahap sesuai metode yang telah disebutkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 85% yang artinya media tersebut sangat baik. Hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca permulaan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,33 (Kategori sedang). Meskipun uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,089 ($>0,05$), penggunaan media ROSI digital pada model TGT terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas belajar dan membantu siswa memahami teks deskripsi secara lebih menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ROSI digital dengan menggunakan model TGT ini layak dan praktis digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Roda Literasi Digital, Membaca Permulaan

1. Pendahuluan

Kecakapan membaca di fase awal memegang peranan penting bagi perkembangan akademis anak pada setiap individu, khususnya bagi anak-anak yang memasuki bangku sekolah dasar. Secara fundamental, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar diarahkan untuk membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang utuh, dimana membaca menempati posisi paling sentral sebagai media utama transfer

informasi (Ali, 2020). Kecakapan membaca yang kokoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ini pada dasarnya menjadi fondasi utama yang menentukan keberhasilan akademik siswa pada muatan pelajaran lainnya (Suparlan, 2021). Ketika seorang siswa mampu menguasai kemampuan ini dengan baik, proses internalisasi ilmu pengetahuan serta pencapaian prestasi belajar secara holistik akan lebih mudah terakselerasi. Membaca juga menjadi pintu awal dalam memperoleh ilmu

pengetahuan karena terdapat upaya siswa dalam memahami serta mengolah informasi secara efektif, sehingga kemampuan membaca pemula perlu dikuasai sejak jenjang sekolah dasar. Keterampilan membaca awal ini tidak hanya melibatkan penguasaan linguistik semata, melainkan juga didukung oleh fleksibilitas kognitif siswa dalam mengoordinasikan berbagai informasi tulisan untuk mencapai pemahaman bacaan yang optimal (Colè dkk., 2014). Menurut Henry Guntur dalam (Aisyah dkk., 2020) membaca merupakan aspek penting harus dipelajari oleh siswa di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, dalam suatu artikel dari Febiyolah dkk. (2025) menyatakan bahwa membaca merupakan kemampuan berbahasa yang bermakna dalam menumbuhkan keterbukaan terhadap ide dan informasi baru. Pada jenjang kelas rendah, kemampuan membaca permulaan meliputi pengenalan huruf, membedakan bentuk huruf, suku kata, hingga penyusunan kata menjadi kalimat sederhana sebagai dasar dari keterampilan membaca lanjutan. Banyak dari beberapa kasus mengungkap bahwa kemampuan membaca permulaan siswa dinilai belum berkembang secara optimal dalam jenjang Sekolah Dasar. Hambatan dalam mengenali indikator-indikator dasar ini pada akhirnya akan memicu kesulitan yang lebih kompleks saat siswa harus beralih ke tingkat membaca pemahaman di kelas yang lebih tinggi (Muliawanti dkk., 2022). Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf yang mirip, serta menggabungkan suku kata menjadi kata yang utuh. Selain itu, rendahnya minat membaca juga menjadi faktor yang mempengaruhi keterampilan tersebut. Fenomena belum optimalnya kemampuan membaca ini menuntut adanya intervensi guru melalui model instruksional yang lebih terarah dan konsisten di kelas rendah (Asmonah, 2019). Minat baca yang rendah sangat mempengaruhi akan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, padahal siswa yang memiliki keterkaitan akan hal atau kegiatan yang disukai akan membantu siswa untuk lebih giat dan senang saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesiapan siswa dalam belajar membaca juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan sejak dini (Febiyolah dkk., 2025). Permasalahan ini diperkuat oleh hasil studi literasi internasional. Merujuk pada laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang dikutip oleh Sari & Setiawan (2023) performa literasi membaca anak-anak Indonesia masih tergolong minim, bahkan berada dibawah capaian rata-rata negara OECD maupun beberapa negara ASEAN. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan literasi baca merupakan persoalan mendasar yang perlu ditangani sejak pendidikan dasar, jika tidak segera teratasi maka siswa akan sangat sulit bahkan tidak bisa melanjutkan untuk memahami pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

Secara ideal, siswa pada jenjang sekolah dasar (fase A dan fase B) diharapkan telah menguasai kemampuan membaca permulaan sebagai landasan literasi dasar. Merujuk pada Ananda dkk. (2025) yang menegaskan bahwa siswa pada fase B seharusnya telah mencapai kemandirian dalam membaca permulaan. Selain itu, indikator ideal kemampuan membaca tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf, tetapi mencakup kelancaran dan ketepatan intonasi yang menjadi modal utama dalam memahami isi suatu teks maupun kalimat sehingga siswa benar-benar mengenali, memahami, serta mampu menyampaikan suatu pesan tersirat dari suatu teks yang telah dibaca dengan benar (Aidah dkk., 2025).

Akan tetapi, manifestasi empiris di lapangan merefleksikan kondisi yang berbeda. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada salah satu institusi pendidikan dasar di wilayah Kabupaten Bandung Barat, teridentifikasi bahwa tingkat kelancaran membaca para peserta didik masih menunjukkan disparitas kapabilitas yang belum terdistribusi secara merata. Menilik rekaman data kuantitatif berupa nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Dermalita, tercatat perolehan nilai rata-rata sebesar 74. Dari distribusi skor tersebut, sebanyak 60% siswa dikategorikan telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisa proporsi sebesar 40% lainnya diidentifikasi belum mencapai pemenuhan ketuntasan kriteria. Akumulasi data ini mengidentifikasi secara nyata eksistensi kelompok siswa yang masih dihadapkan pada hambatan adaptasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam ranah membaca

permulaan. Kendati demikian, sediaan literatur ilmiah terdahulu secara konsisten membuktikan bahwa penerapan formulasi model dan optimalisasi media pembelajaran yang representatif mampu bertindak sebagai stimulan dalam mengeskalasi kapasitas membaca siswa.

Atas dinamika tersebut, urgensi terhadap kehadiran inovasi instruksional yang adaptif mutlak dipergunakan guna mengintegrasikan tuntutan kompetensi membaca dengan lebih interaktif dan akomodatif. Menanggapi problematik ini, dikembangkan sebuah terobosan berupa media Roda Literasi (ROSI) berbasis digital yang disinergikan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi taktis dalam menstimulasi eskalasi kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SD. Melalui kombinasi tersebut, rancangan ini diproyeksikan mampu bertindak sebagai katalisator pembelajaran yang efektif, persuasif, serta berdaya guna alam mendongkrak keterlibatan aktif dan kapabilitas kemampuan membaca permulaan siswa secara berjenjang.

2. Metode

Studi ini mengimplementasikan metode *Research and Development* (R&D) jenis *Borg & Gall* (Effendi & Hendriyani, 2018). Orientasi metode ini difokuskan pada pengembangan sekaligus pengujian validitas produk instruksional berupa media roda literasi digital. Pemilihan metode R&D didasarkan pada fleksibilitas tahapan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan (Rohmaini dkk., 2020). Prosedur penelitian ini terdapat 10 tahapan, namun pada penelitian ini disesuaikan menjadi delapan tahap operasional, dimana modifikasi tahapan ini dilakukan agar prosedur penelitian lebih adaptif, efisien dan fokus pada karakteristik pengembangan produk di lapangan (Rohmaini dkk., 2020). Berikut adalah bagian alur prosedurnya.



Gambar 1. Tahap Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dermalita dan SDN Cimanong, keduanya berada di wilayah Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan sekolah ini karena terdapat beberapa kondisi siswa yang memiliki kendala dalam membaca permulaan, dan juga karena adanya ketersediaan perangkat pendukung untuk proses pembelajaran menggunakan media roda literasi digital. Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas III dengan karakteristik fungsional yang selaras dengan indikator kebutuhan pengembangan kompetensi membaca permulaan. Implementasi riset diklasifikasikan ke dalam dua strata uji coba; fase uji coba terbatas dieksekusi dengan menempatkan 15 siswa sebagai kelas eksperimen terbatas, sedangkan fase uji coba luas dioperasikan pada 2 kelas replika yang masing-masing mengkonstitusikan 23 siswa, yang diposisikan secara komparatif sebagai satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Rangkaian tahapan prosedural ini diorientasikan secara holistik guna memvalidasi produk berupa media Roda Literasi (ROSI) digital yang tidak hanya interaktif secara multimedia, melainkan juga efektif dalam mengeskalasi kemampuan membaca pemula siswa pada materi teks deskripsi dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengukuran terhadap kapabilitas membaca permulaan peserta didik pada pokok bahasan teks deskripsi dioperasikan melalui konstruksi instrumen evaluasi berupa tes objektif pilihan ganda yang melingkup 10 butir soal. Adapun indikator membaca permulaan yang diukur dalam instrumen ini meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca kata, serta memahami makna kalimat sederhana pada teks

deskripsi dengan lancar, jelas dan dengan intonasi yang tepat. Sebelum diimplementasikan dalam pengumpulan data, perangkat evaluasi tersebut terlebih dahulu diuji melalui serangkaian uji validitas secara empiris. Prosedur evaluasi formatif melalui uji ahli dan pengumpulan respons siswa ini sangat penting untuk memastikan kelayakan teknis sebelum produk diuji secara massal (Kustiawan dkk., 2020). Berdasarkan keluaran hasil psikometri terhadap 10 butir soal yang diujikan, seluruh item pengukuran terkonfirmasi memenuhi kriteria signifikansi validitas empiris. Rekaman data capaian hasil belajar siswa selanjutnya ditabulasi dan diolah secara komputasi mengandalkan integrasi perangkat lunak *Microsoft Excel* serta SPSS. Guna mengukur derajat efektivitas intervensi media pada masing-masing kelompok subjek uji coba, eskalasi kompetensi membaca siswa dihitung secara matematis memanfaatkan formula indeks gain atau *N-Gain Score*.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pada proses pengembangan media Roda Literasi (ROSI) digital melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah disesuaikan dengan tahapan R&D serta terdiri dari 8 tahapan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui tes kemampuan membaca teks deskripsi siswa kelas III; (2) perencanaan, pada tahap ini meliputi desain konsep media ROSI digital yang akan digunakan dalam pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tahapan model TGT; (3) pengembangan produk awal, pembuatan media ROSI digital telah dirancang agar dapat digunakan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan model TGT; (4) uji coba awal, dilaksanakan pada 15 siswa kelas III di SDN Dermalita, hal ini bertujuan untuk melihat respons awal siswa serta mengetahui kemudahan penggunaan media; (5) revisi produk awal, menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa; (6) uji lapangan, dilaksanakan pada 2 kelas yang tiap kelasnya beranggotakan 23 siswa, hasil dari uji lapangan ini dapat menjadi acuan untuk melihat penggunaan media dalam skala yang lebih besar; (7) revisi produk akhir, dilakukan revisi produk akhir berdasarkan hasil evaluasi selama proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih optimal; (8) uji coba produk akhir, dilakukan untuk memastikan bahwa media ROSI digital dapat digunakan secara efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dalam materi teks deskripsi.

Sebelum dilakukannya uji terbatas dan uji luas, media ROSI digital dan bahan ajar ini melewati tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahan ajar dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Nama Validator	Skor	Persentase	Interpretasi
1	Dr. R. Ika Mustika, M.Pd	25	96%	Sangat Layak
2	Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd	26	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Total		51	96%	Sangat Layak

Dapat dilihat dari tabel diatas, bahwa data yang diperoleh menunjukkan skor dari kedua ahli sebanyak 51 dengan persentase 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dirangkai telah memenuhi kriteria kelayakan secara optimal.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Roda Literasi Digital

No	Nama Validator	Skor	Persentase	Interpretasi
1	Dr. R. Ika Mustika, M.Pd	24	100%	Sangat Layak
2	Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd	24	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Total		48	100%	Sangat Layak

Sajian visual pada tabel diatas mengonfirmasi bahwa data yang telah dihimpun mencatat pemberian skor identik senilai 24 dari masing-masing ahli media, yang secara matematis merefleksikan perolehan persentase mutlak sebesar 100%. Akumulasi metrik ini memberikan penegasan bahwa instrumen yang dikembangkan telah mencapai konformitas kelayakan pada tingkat yang optimal. Secara menyeluruh,

agregat skor rata-rata yang didapat bertengger pada angka 48 dengan rasio capaian 100%, sebuah parameter kuantitatif yang mengukuhkan posisi produk ke dalam interval kriteria sangat layak. Atas dasar pemenuhan indikator tersebut, perangkat Roda Literasi (ROSI) digital ini memperoleh derajat validitas absolut sehingga dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam aktivitas instruksional tanpa memerlukan rekonstruksi struktural yang mendasar.

Setelah media dinyatakan sangat layak oleh para ahli, tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut. Data respon siswa pada uji coba terbatas di kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No	Kelompok Uji Coba	Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
1	Uji Coba Terbatas (15 siswa)	255	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, hasil angket respon siswa pada uji terbatas yang melibatkan 15 siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 255 dengan persentase 85% yang termasuk dalam kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa media Roda Literasi (ROSI) digital yang digunakan dalam pembelajaran memperoleh respon positif dari siswa serta dinilai praktis untuk digunakan.

Metrik kapabilitas membaca permulaan peserta didik dijamin secara komprehensif melalui instrumen evaluasi yang diselenggarakan pada fase *Pretest* dan *Posttest*. Sebelum pengondisian perlakuan (*treatment*) diimplementasikan, pengukuran awal *Pretest* terlebih dahulu dieksekusi guna mengidentifikasi kapasitas basis (*baseline*) dan kompetensi literasi awal siswa. Selanjutnya, pada akhir periode tindakan, evaluasi akhir (*Posttest*) dioperasikan dengan orientasi untuk mengukur derajat kelayakan serta tingkat efektivitas penggunaan media Roda Literasi (ROSI) digital. Akumulasi data kuantitatif yang merefleksikan perbandingan capaian skor siswa sebelum dan sesudah intervensi tersebut dipaparkan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *N-Gain*

Kelas	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Kategori
Eksperimen 1	38	57,33	0,31	Sedang
Eksperimen 2	56,52	70,86	0,33	Sedang
Kontrol	43,91	53,91	0,13	Rendah

Berdasarkan data pada tabel diatas, terlihat adanya peningkatan capaian hasil belajar pada seluruh kelompok subjek penelitian. Kelas eksperimen 2 menunjukkan perolehan *N-Gain Score* tertinggi sebesar 0,33, disusul oleh kelas eksperimen 1 dengan skor 0,31. keduanya masuk dalam kategori sedang. Hal ini berbanding cukup jauh dengan kelas kontrol yang hanya mencapai angka 0,13 dan masuk dalam kategori rendah. Perbedaan skor perolehan ini secara awal mengidentifikasikan bahwa penggunaan media ROSI digital memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan kompetensi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon (Uji Pengaruh)

Kelas	N	Z	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
Eksperimen 1	15	-3,139	0,002	Signifikan
Eksperimen 2	23	-3,916	0,000	Signifikan
Kontrol	23	-2,556	0,011	Signifikan

Hasil analisis pada tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh kelas mengalami perubahan yang signifikan secara statistik, yang ditandai dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang berada dibawah ambang 0,05. Kelas eksperimen 2 mencatat signifikansi paling kuat sebesar 0,000 dengan nilai Z sebesar -3,916. Meskipun kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan signifikan ($p = 0,011$), besaran

nilai Z (-2,556) mengonfirmasi bahwa kekuatan peningkatan pada kelas yang menggunakan media ROSI digital jauh lebih maksimal dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Kruskal-Wallis

Variabel	Kelas	Mean Rank	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
N-Gain Score	Eksperimen 1	35,60	4,832	2	0.089
	Eksperimen 2	34,37			
	kontrol	24,63			

Tahap akhir analisis dilakukan melalui uji Kruskal-Wallis untuk melihat konsistensi perbedaan efektifitas antara ketiga kelas tersebut. Sebagaimana disajikan pada tabel diatas, perolehan nilai *Mean Rank* mengukuhkan dominasi kelas eksperimen, di mana kelompok eksperimen 1 (35,60) dan eksperimen 2 (34,37) memiliki peringkat yang jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol (24,63). Meski nilai signifikan secara statistik menunjukkan angka 0,089, namun secara substantif-deskriptif data ini mempertegas hasil yang ditemukan pada tabel-tabel sebelumnya.

3.2. Diskusi

Penggabungan media ROSI ke dalam sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi kontekstual demi menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan literasi siswa saat ini. Argumen ini diperkuat melalui perolehan data di lapangan, di mana lembar validasi serta angket tanggapan siswa menembus angka 85% dengan kategori ‘sangat layak’ yang membuktikan bahwa integrasi materi membaca ke dalam platform interaktif telah memenuhi standar kelayakan pedagogis dan teknis. Pemilihan media ROSI digital didasarkan pada kemampuannya untuk mengonversi aktivitas mengeja yang kaku menjadi visualisasi yang lebih dinamis, sehingga memudahkan siswa kelas III dalam mengenali struktur kata dan kalimat secara mandiri (Nurapipah & Fauzi, 2023). Pemanfaatan desain ‘roda’ sebagai media taktis ini juga sejalan dengan riset terdahulu yang membuktikan bahwa visualisasi berbasis roda literasi mampu mereduksi kejenuhan belajar bahasa pada siswa kelas III (Ristiyanto dkk., 2023).

Indikator efektivitas intervensi instruksional dalam riset ini telah terbukti secara nyata lewat lonjakan kapabilitas membaca permulaan yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen. Fenomena keberhasilan ini bersesuaian dengan premis teoritis Ronimus dkk. (2020) yang menegaskan bahwa implementasi perangkat ajar interaktif yang diinkubasikan dengan komponen gamifikasi terbukti mampu menstimulasi motivasi intrinsik peserta didik, yang berdampak pada akselerasi dan optimalisasi proses internalisasi materi pembelajaran. Melalui fungsionalisasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang disinergikan dengan media ROSI digital, ruang aktivitas belajar siswa tidak lagi terkondisikan secara individualistik, melainkan bertransformasi ke dalam ekosistem kompetisi kelompok yang sehat dan kolaboratif. Interaksi aktif dalam turnamen inilah yang memicu perubahan skor yang sangat signifikan pada uji Wilcoxon, di mana kelas eksperimen luas mencatatkan nilai signifikansi 0,000 dengan nilai Z mencapai -3,916. Melalui skema turnamen akademik ini, motivasi ekstrinsik siswa terstimulasi sehingga mereka lebih gigih menyelesaikan tantangan membaca demi poin kelompoknya (Umar, 2021). Disamping itu, untuk menjaga agar iklim kompetensi dalam TGT tetap berada dalam koridor pembelajaran yang aman, tertib dan kondusif, guru menerapkan sistem aturan turnamen yang tegas dan terstruktur. Pengelolaan kelas dilakukan dengan membagi siswa ke dalam meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan membaca yang setara. Aturan main yang jelas ini berhasil meminimalkan kegaduhan fisik di kelas, sehingga aktivitas turnamen tidak mendistorsi konsentrasi belajar siswa.

Meskipun pencapaian *N-Gain Score* berada pada kategori ‘sedang’, perolehan ini tetap menunjukkan adanya progress kognitif yang positif dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai kategori rendah. Kategori sedang ini merupakan hasil yang wajar dalam pengembangan media baru yang memerlukan tahap adaptasi teknologi bagi siswa sekolah dasar (Sobari dkk., 2026). Selain itu, penggunaan ‘roda’ sebagai elemen utama dalam media digital berperan sebagai alat bantu visual yang meminimalkan

beban kognitif siswa saat mempelajari teks deskripsi yang kompleks, sehingga transisi dari membaca suku kata ke kalimat utuh menjadi lebih lancar.

Aspek penting yang patut dicermati dari output statistika berupa uji Kruskal-Wallis ialah dengan mendapatkan perolehan nilai signifikansi yang menyentuh angka 0,089. Bila ditinjau dari sudut pandang statistik murni, besaran nilai tersebut mengindikasikan bahwa disparitas efektivitas antara ketiga kelompok kelas yang diuji tidak berada pada taraf yang radikal. Hal tersebut diduga karena variabel kontrol di kelas konvensional juga tetap mengalami peningkatan hasil belajar melalui bimbingan guru yang terstruktur (Fadhillah, 2024). Namun, keunggulan media ROSI digital tidak hanya dilihat dari angka akhir, melainkan pada terciptanya lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan antusiasme siswa secara konsisten, terbukti dengan tidak adanya siswa yang mengalami penurunan nilai pada uji pemakaian luas.

Secara teoritis, sinergi antara mekanisme permainan dalam model TGT dan fitur interaktif media ROSI digital menciptakan sinkronisasi antara aspek afektif siswa, seperti semangat berkompetisi dan kerja sama tim, dengan aspek kognitif dalam kemampuan membaca (Widyaningrum dkk., 2024). Sinergi instruksional ini menstimulasi terciptanya konstruksi pembelajaran yang lebih bermakna, dipicu oleh adanya reduksi beban kognitif di mana aktivitas membaca tidak lagi dipandang sebagai beban akademik murni, melainkan ditransformasikan menjadi instrumen strategis untuk memenangkan kompetensi kolektif dalam kelompok. Fenomena ini berkolaborasi secara linear dalam Ronimus dkk. (2020), yang membuktikan bahwa insersi elemen permainan (gamifikasi) ke dalam arsitektur platform literasi digital secara signifikan mampu mengeskalisasi keterlibatan kognitif sekaligus mendongkrak motivasi belajar intrinsik peserta didik pada level sekolah dasar. Lebih lanjut, integrasi TGT ini secara metodologis didesain agar tidak membuat siswa yang lambat membaca semakin tertinggal atau merasa minder. Melalui penempatan siswa pada meja turnamen yang berkemampuan akademik setara, siswa yang masih lambat membaca akan bertanding dengan teman sebaya yang memiliki tingkat kesulitan serupa. Skema ini memberikan rasa aman psikologis karena mereka tidak harus berkompetisi langsung dengan siswa yang sudah mahir membaca. Sebaliknya, kondisi ini mendorong mereka untuk membaca tanpa tekanan tinggi, sementara kerja sama tim dalam kelompok asal sebelum turnamen memberikan tutor sebaya yang membantu mengakselerasi kelancaran membaca mereka secara bertahap. Melalui indikasi tersebut, pemanfaatan media ROSI digital berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) terkonfirmasi secara empiris sebagai solusi alternatif yang representatif dalam merekonstruksi kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah. Meskipun tingkat efektivitasnya perlu terus dioptimalkan melalui pengembangan fitur interaktif yang lebih mendalam di masa depan agar dapat menjangkau seluruh spektrum kemampuan siswa secara merata.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian beserta pembahasan yang telah dipaparkan pada hasil dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa:

- Kelayakan pengembangan produk: Media ROSI digital berhasil dikembangkan melalui tahapan Borg & Gall yang meliputi 8 tahapan yang digunakan. Pengembangan ini mengintegrasikan aspek visual dan audio untuk menciptakan media yang adaptif terhadap karakteristik belajar siswa sekolah dasar.
- Kelayakan dan praktisitas: Media ROSI digital dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor respon siswa sebesar 255 dengan persentase 85% (memenuhi kriteria baik).
- Peningkatan kemampuan membaca permulaan: secara statistik, penggunaan media ROSI digital terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon* dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 pada uji terbatas dan 0,000 pada uji luas ($p < 0,05$). Selain itu, pada kelas eksperimen luas tidak ditemukan siswa yang mengalami penurunan skor.
- Efektivitas produk: Media interaktif ROSI digital merupakan instrumen pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam mengakselerasi kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas III,

sehingga layak digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran teks deskripsi di Sekolah Dasar.

- e. Keterbatasan: Penelitian ini baru fokus pada materi teks deskripsi saja.
- f. Rekomendasi: Disarankan bagi peneliti lain untuk menguji media ROSI digital ini pada materi Bahasa Indonesia yang berbeda, atau dengan cakupan sekolah yang lebih luas.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada lembaga dan pihak terkait yang telah mendukung kelancaran penelitian ini, khususnya kepada:

- a. Rektor/Dekan dan segenap civitas akademika IKIP Siliwangi yang telah memberikan dukungan akademik, fasilitas, serta bimbingan yang berharga selama penyusunan artikel ilmiah ini.
- b. Kepala Sekolah SDN Cimanong yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama proses pelaksanaan.
- c. Kepala Sekolah SDN Dermalita yang juga telah memberikan izin dan dukungan penuh selama proses pelaksanaan.
- d. Guru kelas serta seluruh siswa kelas III SDN Cimanong dan SDN Dermalita atas kerja sama, bantuan, dan partisipasi aktifnya selama proses implementasi pengujian media di lapangan.

6. Referensi

- Aidah, A., Amalia, A. R., & Nurashiah, 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.
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan whole language di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(3), 637-643.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 3(1), 35-44.
- Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Absor, D. A. (2025). Efektivitas penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 996-1006.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37.
- Colé, P., Duncan, L. G., & Blaye, A. (2014). Cognitive flexibility predicts early reading skills. *Frontiers in psychology*, 5, 565.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed). Sage Publications.
- Efendi, A., & Subayani, N. W. (2025). Analisis Keterampilan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 266-270.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016, October). Pengembangan model blended learning interaktif dengan prosedur Borg and Gall. In *International Seminar on Education (ISE) 2nd* (Vol. 2016, pp. 62-70).
- Fadhillah, D. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Rendah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Febiyolah, D., Nurhabibah, P., & Wahyuningsih, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN I Plumbon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 386-397.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed). Pearson/Allyn & Bacon
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Kustiawan, U., Yafie, E., & Surahman, E. (2020). Development of a Video on Three-Dimensional Origami Creation Techniques to Improve the Practical Handicraft Skills of Teacher-Candidate College Students. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 7(2), 79-88.
- Muliawanti, S. F., Amalia, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis kemampuan

- membaca pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860-869.
- Nurapipah, T., & Fauzi, M. R. (2023). Penggunaan media kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan kelas rendah sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(3), 557-566.
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media Roda Literasi (Rossi) kemampuan membaca bahasa Inggris siswa kelas III. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577-586.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176-186.
- Ronimus, M., Eklund, K., Westerholm, J., Ketonen, R., & Lyytinen, H. (2020). A mobile game as a support tool for children with severe difficulties in reading and spelling. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 1011-1025.
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literasi baca siswa Indonesia menurut jenis kelamin, growth mindset, dan jenjang pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1-16.
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1-12.
- Sobari, T., Wikanengsih, W., Mustika, I., San Fauziya, D., & Permana, I. (2026). Optimalisasi Literasi Membaca Kritis melalui Program Pojok Baca Sekolah. *Jurnal Pengabdian Profesi*, 2(1), 29-36.
- Umar, M. (2021). Implementasi model pembelajaran Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
- Widyaningrum, T. F., Rahmawati, L. E., Dharojah, R. W., Fitria, C. N., & Darwis, D. (2024). Menggerakkan roda literasi: Inovasi perpustakaan keliling Sragen dalam membangun budaya baca bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 9(5), 85-98.