

PENGARUH PENERAPAN MEDIA DADU WARNA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SDN 2 BAYUNING

Lilah Nurvilah¹, Agus Saeful Anwar²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat Indonesia

Email: ¹lillahiyahnurvillah22@gmail.com

Article History

Received: 10-06-2026

Revision: 25-06-2026

Accepted: 28-06-2026

Published: 30-06-2026

Abstract. This study aims to develop and evaluate an instructional product through a systematic validation and trial process to ensure its feasibility and effectiveness in learning. The research employed a research and development design, with the results presented based on expert validation stages and student response trials. The validation process involved material experts and media experts who assessed the product in terms of content accuracy, relevance, instructional design, and technical quality. In addition, responses from an English teacher were collected to examine the practicality and suitability of the product for classroom implementation. Following the expert validation stage, the product was tested through three stages of student trials, namely individual trials, small group trials, and field trials. These trials were conducted to obtain students' responses regarding clarity, attractiveness, ease of use, and overall learning experience. Data were collected using validation sheets and response questionnaires, then analyzed descriptively to determine the level of validity and user acceptance. The results indicate that the product meets the criteria of validity and practicality based on expert judgments and positive student responses. Therefore, the developed instructional product is considered appropriate for use as a learning resource and has the potential to support more effective and engaging learning activities.

Keywords: Colored Dice Media, Beginning Reading, Elementary School

Abstrak. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran melalui proses validasi dan uji coba sistematis untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan, dengan hasil yang disajikan berdasarkan tahapan validasi ahli dan uji coba respons siswa. Proses validasi melibatkan ahli materi dan ahli media yang menilai produk dalam hal keakuratan konten, relevansi, desain pembelajaran, dan kualitas teknis. Selain itu, tanggapan dari seorang guru bahasa Inggris dikumpulkan untuk menguji kepraktisan dan kesesuaian produk untuk implementasi di kelas. Setelah tahap validasi ahli, produk diuji melalui tiga tahap uji coba siswa, yaitu uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan siswa mengenai kejelasan, daya tarik, kemudahan penggunaan, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi dan kuesioner tanggapan, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat validitas dan penerimaan pengguna. Hasil menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan berdasarkan penilaian ahli dan tanggapan positif siswa. Oleh karena itu, produk pembelajaran yang dikembangkan dianggap sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar dan berpotensi mendukung aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: Media Dadu Warna, Membaca Permulaan, Sekolah Dasar

How to Cite: Nurvilah, L. & Anwar, A. S. (2026). Pengaruh Penerapan Media Dadu Warna Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 2 Bayuning. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 1504-1515. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.6302>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan akademik peserta didik. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa pada jenjang sekolah dasar adalah kemampuan membaca. Membaca menjadi keterampilan utama karena hampir seluruh proses pembelajaran bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca yang diberikan kepada siswa kelas rendah, yang meliputi pengenalan huruf, pengaitan huruf dengan bunyi, membaca suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Kemampuan membaca permulaan yang baik akan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya, sedangkan kesulitan membaca pada tahap awal dapat menimbulkan hambatan belajar pada berbagai mata pelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Rahmawati dan Suyanto (2019) menemukan bahwa media permainan kartu kata efektif meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas rendah karena mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Putri, Yulianti, dan Widodo (2020) yang menyatakan bahwa media visual berwarna membantu siswa mengenali huruf dan suku kata dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian oleh Lestari (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan yang dikemas dalam aktivitas bermain memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar membaca. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media kartu, papan flanel, atau gambar visual, dan belum secara spesifik mengkaji penggunaan media dadu warna sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Padahal, media dadu warna memiliki karakteristik unik karena mengombinasikan unsur permainan, warna, dan aktivitas membaca yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, terdapat celah penelitian terkait efektivitas media dadu warna dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 2 Bayuning, ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas II masih tergolong rendah dan pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media dadu warna sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dadu warna terhadap kemampuan

membaca permulaan siswa kelas II SDN 2 Bayuning. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media dadu warna sebagai media permainan edukatif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan media kartu kata, gambar visual, atau papan flanel, penelitian ini mengintegrasikan unsur warna, permainan dadu, dan aktivitas membaca dalam satu rangkaian pembelajaran yang sistematis.

Media dadu warna tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu interaksi, pengambilan keputusan, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses membaca. Selain itu, penelitian ini mengkaji efektivitas media dadu warna melalui pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen nonequivalent control group, sehingga memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai pengaruh media permainan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini digunakan karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi menggunakan kelas yang telah ada sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ = Pretest kelas eksperimen
- O₂ = Posttest kelas eksperimen
- O₃ = Pretest kelas kontrol
- O₄ = Posttest kelas kontrol
- X = Perlakuan menggunakan media dadu warna

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Bayuning Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas (1) Kelas II A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen, dan (2) Kelas II B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan

dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes disusun dalam bentuk soal membaca permulaan yang mencakup pengenalan huruf, pembacaan suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dan konsistensi pengukuran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama siswa, hasil pekerjaan siswa, serta foto kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan program SPSS. Tahap awal analisis meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok. Selanjutnya, peningkatan kemampuan membaca permulaan dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Pengujian perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test*, sedangkan perbedaan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam masing-masing kelas dianalisis menggunakan *Paired Samples t-Test*. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan pengaruh penggunaan media dadu warna terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

HASIL

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Pengujian validitas dilakukan terhadap 30 butir soal menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 20 butir soal yang memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga dinyatakan valid, sedangkan 10 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel. Oleh karena itu, hanya 20 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen

Keterangan	Jumlah Butir Soal
Soal yang diuji	30
Soal valid	20
Soal tidak valid	10

Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,980. Nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kategori
0,980	20	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian yang baik. Instrumen tersebut mampu mengukur kemampuan membaca permulaan secara tepat dan memberikan hasil yang konsisten. Oleh karena itu, instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian mengenai pengaruh penerapan media dadu warna terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 2 Bayuning.

Analisis Data Pretest

Pretest diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pemberian *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan siswa serta memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan yang relatif sama sebelum diberikan pelajaran. Hasil *pretest* kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Tabel 4. Statistik deskriptif nilai pretest

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	50,00	75,00	56,50	7,089
Pretest Kontrol	20	45,00	75,00	56,00	8,366

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 56,50 dengan nilai minimum 50,00 dan maksimum 75,00. Sementara itu, rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 56,00 dengan nilai minimum 45,00 dan maksimum 75,00. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas hanya sebesar 0,50 poin, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.

Uji Normalitas Data Pretest

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 5. Hasil uji normalitas data pretest

Kelompok	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
Pretest Eksperimen	0,834	0,003
Pretest Kontrol	0,936	0,179

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga data pretest pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar $0,179 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol berdistribusi normal. Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilanjutkan menggunakan uji statistik nonparametrik.

Uji Homogenitas Data Pretest

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas data pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,752	1	38	0,392

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,392 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen dan kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama.

Uji Mann-Whitney U

Karena salah satu kelompok memiliki data yang tidak berdistribusi normal, maka pengujian perbedaan kemampuan awal dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney U. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney U Data Pretest

Uji Statistik	Asymp. Sig. (2-tailed)
Mann-Whitney U	0,792

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,792 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, kedua kelompok dapat dinyatakan memiliki kemampuan awal yang setara sehingga layak digunakan dalam penelitian eksperimen.

Analisis Data Posttest

Posttest diberikan kepada siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan pemberian posttest adalah untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa setelah memperoleh perlakuan serta membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8. Statistik deskriptif nilai posttest

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	20	70,00	95,00	82,75	6,584
Posttest Kontrol	20	60,00	85,00	71,75	6,742

Berdasarkan Tabel 8, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82,75, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 71,75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa yang belajar menggunakan media dari dua warna lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Uji Normalitas Data Posttest

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 9. Hasil uji normalitas data posttest

Kelompok	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
Posttest Eksperimen	0,947	0,291
Posttest Kontrol	0,913	0,074

Berdasarkan Tabel 9, diperoleh nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,291 dan kelas kontrol sebesar 0,074. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis data dapat dilanjutkan ke tahap pengujian statistik selanjutnya.

Uji Homogenitas Data Posttest

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat keragaman yang sama. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 10. Hasil uji homogenitas data posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,028	1	38	0,867

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,867 > 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa varians data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas telah terpenuhi sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik *Independent Samples t-Test*.

Uji Hipotesis (*Independent Samples t-Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara siswa yang belajar menggunakan media dadu warna dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Pengujian dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 11. Hasil Uji Independent Samples t-Test

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest Eksperimen dan Kontrol	5,220	38	0,000	11,00

Berdasarkan Tabel 11, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan 1511 media dadu warna memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 2 Bayuning.

Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Selain mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan 1511 media dadu warna. Oleh karena itu, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain dan *Paired Samples t-Test*.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Nilai N-Gain diperoleh dari selisih skor pretest dan posttest yang kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain digunakan untuk mengelompokkan tingkat peningkatan hasil belajar siswa ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi.

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,71	Tinggi
Kontrol	0,36	Sedang

Berdasarkan Tabel 12, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,36 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media dadu warna terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Uji Paired Samples t-Test

Uji *Paired Samples t-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media dadu warna. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 13. Hasil uji paired samples t-test kelas eksperimen

Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest dan Posttest Eksperimen	-24,250	8,315	-13,042	19	0,000

Berdasarkan Tabel 13, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan setelah penerapan media dadu warna pada kelas eksperimen. Rata-rata peningkatan skor siswa sebesar 24,25 poin menunjukkan bahwa media dadu warna mampu membantu siswa memahami huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lebih baik. Secara keseluruhan, hasil analisis N-Gain dan *Paired Samples t-Test* menunjukkan bahwa media dadu warna tidak hanya memberikan perbedaan hasil belajar dibandingkan metode konvensional,

tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media dadu warna dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

DISKUSI

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dadu warna berkontribusi positif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas rendah. Media ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna melalui aktivitas bermain sambil belajar, sehingga siswa lebih mudah mengenali huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi faktor penting yang mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1970) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Media dadu warna memberikan pengalaman belajar konkret yang dapat dimanipulasi secara langsung oleh siswa, sehingga membantu mereka membangun pemahaman membaca secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan warna-warna yang menarik dan unsur permainan dalam media dadu warna mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran membaca permulaan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, hasil penelitian ini relevan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial. Dalam penggunaan media dadu warna, siswa terlibat dalam kegiatan kelompok, diskusi, dan membaca bersama, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan teman sebaya maupun dengan guru. Interaksi tersebut membantu siswa membangun pemahaman membaca melalui proses saling berbagi dan saling mendukung dalam zona perkembangan proksimal.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Yasiinta (2021) menemukan bahwa penggunaan media dadu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian Rahmawati et al. (2020) juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan membaca karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Keselarasan temuan tersebut

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan literasi awal siswa.

Berdasarkan kajian teoretis dan hasil penelitian terdahulu, dapat dimaknai bahwa media dadu warna tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mampu menciptakan pembelajaran membaca permulaan yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media dadu warna dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media dadu warna berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 2 Bayuning. Hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media dadu warna dan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa juga dibuktikan melalui hasil *Paired Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 24,25 poin. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,71 berada pada kategori tinggi yang menunjukkan bahwa media dadu warna efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi membaca secara lebih optimal. Dengan demikian, media dadu warna dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Khoirunnisa, N., Kusumawardani, L., Virgianti, U., & Setiawaty, R. (2022). Pemanfaatan media dadu bergambar dalam pembelajaran menulis karangan teks deskripsi pada siswa kelas IV SDN Mlatiharjo 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 234–245.
- Muali, C. (2018). Konstruksi strategi pembelajaran berbasis integration sains dan agama di madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 319–334.

- Neliti. (2021). Game ketepatan dadu matematika sebagai media pembelajaran inovatif. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 156–163.
- Ningsih, S. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan*. Media Akademi.
- Nurdyansyah. (2020). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Priyono, A. (2020). *Panduan praktis analisis data penelitian dengan SPSS*. Andi Offset.
- Putri, D. A., Yulianti, S., & Widodo, B. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 67–79.
- Rahmawati, S., Sari, D. P., & Putri, M. A. (2020). Pengaruh media permainan dadu bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN 1 Sukamaju. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 178–189.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulzby, E., & Teale, W. H. (2020). Emergent literacy: Writing and reading. In D. S. Strickland & L. M. Morrow (Eds.), *Emerging literacy: Young children learn to read and write* (pp. 25–46). International Reading Association.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Suyanto, & Jihad, A. (2020). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Erlangga.
- Suyanto, S. (2018). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat Publishing.
- Tafonao, T. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, I. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Widiyanto, M. A. (2020). *Statistika terapan: Konsep dan aplikasi dalam penelitian bidang pendidikan, psikologi, dan ilmu sosial lainnya*. Elex Media Komputindo.
- Woolfolk, A. (2020). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson.
- Yasinta, A. (2021). *Pemanfaatan media dadu kata bergambar sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan kelas II SD* (Skripsi, Universitas Sanata Dharma). Repositori Universitas Sanata Dharma.