

**MEDIA INTERAKTIF *POWERPPPOINT* TERHADAP PEMAHAMAN STRUKTUR
TEKS CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH
SDS BANI ADAM A.S**

Sri Ramayani¹, Harumi Siregar²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pangeran Antasari

¹ramayanisri042@gmail.com

Corresponding author: ²harumisr02@gmail.com

ABSTRACT

This study sought to examine the influence of interactive PowerPoint media on fifth-grade students' comprehension of folklore story forms at SDS Bani Adam A.S. The research utilized a quantitative technique with a pre-experimental design defined by a One Group Pretest–Posttest framework. The sample consisted of 21 fifth-grade students selected through purposive sampling techniques. Data were gathered by pretest and posttest assessments and analyzed for validity, reliability, normality, utilizing Paired Sample t-Test techniques with SPSS version 20. The findings indicated that the study instrument demonstrated acceptable reliability, as reflected by a Cronbach's Alpha coefficient of 0.758. The normality test results demonstrated that both pretest and posttest data conformed to a normal distribution, with significant values of 0.536 and 0.308, respectively. The Paired Sample t-Test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which is less than 0.05. The findings indicate that interactive PowerPoint media substantially improves students' understanding of folkloric text structures.

Keywords: Interactive PowerPoint, Folklore Text Structure, Student Understanding, Indonesian Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap pemahaman bentuk cerita rakyat pada siswa kelas lima di SDS Bani Adam A.S. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang didefinisikan oleh kerangka kerja Pretest–Posttest Satu Kelompok. Sampel terdiri dari 21 siswa kelas lima yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel bertujuan. Data dikumpulkan melalui penilaian pretest dan posttest dan dianalisis untuk validitas, reliabilitas, normalitas, menggunakan teknik Paired Sample t-Test dengan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penelitian menunjukkan reliabilitas yang dapat diterima, sebagaimana tercermin dari koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,758. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest sesuai dengan distribusi normal,

dengan nilai signifikansi masing-masing 0,536 dan 0,308. Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang kurang dari 0,05. Temuan menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif secara substansial meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur teks folklorik.

Kata Kunci: Media Interaktif PowerPoint, Struktur Teks Cerita Rakyat, Pemahaman Siswa, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi mendorong inovasi dalam pendidikan, khususnya dalam memungkinkan proses pembelajaran yang lebih efisien dan individual yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknologi meningkatkan aksesibilitas informasi dan mendorong pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Di era kemajuan teknologi saat ini, teknologi informasi berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pengelolaan, penyebaran, dan pengembangan sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penggabungan teknologi dalam pendidikan mendorong pengalaman belajar yang lebih merangsang dan meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan (Junianti et al., 2025).

Salah satu metode integrasi teknologi ke dalam pendidikan

adalah melalui media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (teknologi). Masuk ke dalam pendidikan dilakukan melalui media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sebagai sarana cara penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa .tentang penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa, media pembelajaran membantu membuat materi lebih mudah dipahami dan menjadikan proses penyerapan pengetahuan baru lebih efisien dan efektif. Pemanfaatan media pendidikan tidak hanya memfasilitasi penyajian materi tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran (Nunuk, 2019).

Pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya mengenai struktur teks cerita rakyat, memerlukan penggunaan alat pendidikan yang sesuai untuk

memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi dan struktur narasi secara koheren. Media yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman struktur narasi cerita rakyat adalah *PowerPoint* interaktif, karena secara grafis dan interaktif menampilkan materi, sehingga meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsipnya (Lailia ulfa, Drajat Friansyah, 2021).

Materi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya *PowerPoint*, berfungsi sebagai sumber daya yang membantu pendidik dalam menyajikan konten pendidikan. *PowerPoint* kemudian dibuat secara interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya. *PowerPoint* interaktif adalah alat pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan teks, grafik, animasi, dan suara untuk meningkatkan penyajian konten pendidikan. Pemanfaatan media ini mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih partisipatif, komunikasi antara pendidik dan siswa serta antara topik sebaya, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis

dan mendorong pencapaian tujuan pendidikan (Halidu et al., 2023).

Ceita rakyat merupakan warisan budaya yang menjunjung tinggi standar moral, sosial, dan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, dongeng berfungsi sebagai sumber daya pendidikan untuk menyampaikan budaya lokal dan menumbuhkan karakteristik karakter pada siswa (Kusyani & Adelina Ray, 2023).

Penggunaan cerita rakyat dalam pendidikan bahasa Indonesia meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi narasi. Selain meningkatkan pemahaman isi, cerita rakyat dapat memfasilitasi pengembangan karakter melalui ajaran yang disampaikannya (Prastiwi & Sudigdo, 2022).

Observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025 di SDS Bani Adam A.S. mengungkapkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami isi dan susunan materi folklorik. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dapat membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan perhatian mereka

selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar peserta didik juga menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan *PowerPoint* dibandingkan hanya membaca buku. Namun, belum ada implementasi yang konsisten dari alat-alat ini, sehingga beberapa anak masih kesulitan memahami organisasi teks cerita rakyat.

Dengan mempertimbangkan hal ini, dibutuhkan lebih banyak alat pembelajaran interaktif dan efektif yang dapat membantu siswa lebih memahami prinsip-prinsip organisasi teks cerita rakyat. Oleh karena itu, sebuah studi berjudul sangat direkomendasikan oleh para peneliti. “ Pengaruh Media Interaktif *PowerPoint* Terhadap Pemahaman Struktur Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDS Bani Adam A.S.

B. Metode Penelitian

Studi ini menggunakan metodologi kuantitatif yang memanfaatkan desain pra-eksperimental, khususnya kerangka kerja *Pretest-Posttest* Satu Kelompok, untuk menilai perubahan setelah pemberian terapi. Desain ini melibatkan satu kelompok yang

menerima *pretest* sebelum perawatan dan *posttest* setelah perawatan untuk memastikan perubahan yang dihasilkan dari implementasi media *PowerPoint* interaktif, menggunakan desain *pretest-posttest* satu kelompok untuk mengevaluasi efek perawatan dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan setelah perawatan dalam kelompok yang sama (William dalam (Hananto & Melini, 2023)). Desain ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono bahwa desain *pretest-posttest* satu kelompok bertujuan untuk menilai dampak suatu terapi dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian pengobatan (Auliah et al., 2023)

Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2025–2026 di SDS Bani Adam AS yang terletak di Jalan Mangan III Pasar No. 6, Desa Mabar, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara. Seluruh siswa kelas lima di SDS Bani Adam A.S. dilibatkan dalam penelitian ini; terdapat total 49 siswa di kelas V A dan V B; 22 siswa dari kelas V A dimasukkan dalam sampel. Teknik pengambilan

sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling) , yang menggunakan kriteria tertentu untuk memilih sampel yang representatif terhadap populasi secara keseluruhan (Kadir, 2015).

Pretest dan *posttest* digunakan dalam teknik pengumpulan data dalam. Tujuan dari *pretest* adalah untuk menilai kemampuan siswa sebelum ujian, dan tujuan *posttest* adalah untuk mengukur pemahaman mereka setelah pelajaran tentang materi yang dibahas dalam pelajaran *PowerPoint* interaktif. Pertumbuhan siswa dalam memahami organisasi teks cerita rakyat dinilai dengan membandingkan kinerja mereka pada *pretest* dan *posttest*.

Instrumen penelitian awalnya dievaluasi untuk validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen dinilai untuk memastikan sejauh mana alat ukur tersebut secara akurat mencerminkan variabel penelitian. Suatu instrumen dianggap valid jika menghasilkan data yang sesuai dengan konsep yang dinilai dan memfasilitasi

pencapaian tujuan penelitian (Ramadhan et al., 2024). Membandingkan tingkat signifikansi dan instrumen dianggap valid jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 (Arsi, n.d.). tes dilakukan reliabilitas menggunakan Alpha koefisien Alpha Cronbach menggunakan SPSS. Suatu instrumen dianggap variabel jika nilai Alpha Cronbach-nya sama dengan atau di atas 0,60. Skor yang mendekati 1,00 menunjukkan reliabilitas instrumen yang lebih besar, sehingga cocok untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data menjalani penilaian normalitas untuk memastikan distribusi normalnya. Uji normalitas mengevaluasi apakah data penelitian mengikuti distribusi normal, sehingga menentukan kesesuaiannya untuk penelitian dengan metode statistik tertentu (Zulkifli et al., 2025). Sebelum melakukan analisis apa pun, perlu diperiksa terlebih dahulu apakah data tersebut memenuhi kriteria statistik tertentu. Hal ini akan menjamin bahwa hasilnya akurat

dan dapat diandalkan (Usmadi, 2020).

Statistik deskriptif dan inferensial statistik digunakan dalam analisis data. Skor rata - rata dan peningkatan hasil belajar siswa pada pretest dan posttest dijelaskan menggunakan statistik deskriptif, Peningkatan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dijelaskan menggunakan statistik deskriptif. Statistik mengungkapkan hipotesis penelitian dan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap struktur teks rakyat meningkat setelah menggunakan *PowerPoint* interaktif. Tingkat signifikansi 0,05 digunakan untuk pengambilan keputusan, di mana nilai di bawah ambang batas ini menunjukkan pengaruh yang signifikan dan nilai di atasnya tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak presentasi *PowerPoint* interaktif terhadap pemahaman siswa lima dua

mengenai struktur teks rakyat di SDS Bani Adam AS. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest* hanya untuk satu kelompok. *pretest -posttest* hanya untuk satu kelompok, sampel terdiri dari 21 siswa yaitu kelas V A . Sebelum menerima perlakuan, siswa terlebih dahulu menyelesaikan *pretest* untuk menilai kompetensi awal mereka. Selanjutnya, siswa terlibat dalam pembelajaran melalui presentasi *PowerPoint* interaktif yang mencakup struktur cerita rakyat, termasuk orientasi, kerumitan, resolusi, dan koda. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik di berikan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah perlakuan diberikan.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut menjalani validasi dan pengujian reliabilitas menggunakan SPSS. Sebagian besar item lolos uji validitas, sehingga dapat digunakan sebagai alat penelitian. Instrumen ini memiliki

tingkat reliabilitas yang mengagumkan dan sesuai untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, menurut penilaian reliabilitas, yang menghasilkan Alpha Cronbach sebesar 0,758. Untuk memverifikasi bahwa data terdistribusi normal, dilakukan uji normalitas. Tingkat signifikansi pretest dan posttest masing-masing adalah 0,536 dan 0,308. untuk menguji hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan, data penelitian harus terdistribusi secara seragam dan kedua nilai tersebut harus lebih dari 0,05.

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
pretest - posttest	-36,429	13,887	3,030	-42,750	-30,107	-12,211	2,000	

Tingkat signifikansi (Sig.2-tailed) dari uji sampel berpasangan t adalah 0,000 .2-tailed) dari berpasangan sampel uji t adalah 0,000 . angka ini kurang dari 0,05, yang berarti bahwa H0 ditolak dan H1 diterima . Akibatnya, siswa kelas lima di SDS Bani Adam A.S. secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur cerita dongeng melalui penggunaan *PowerPoint* interaktif.

b. Pembahasan

Menurut hasil penelitian, pemahaman siswa tentang organisasi teks dongeng ditingkatkan melalui penggunaan *PowerPoint* interaktif. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil pembelajaran yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi . Penggunaan *PowerPoint* interaktif memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran melalui penggunaan presentasi yang terorganisir dengan baik dan menarik yang diperkaya dengan elemen visual termasuk gambar, teks, dan animasi. Hal ini memfasilitasi peningkatan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* interaktif memfasilitasi identifikasi siswa terhadap komponen struktural teks cerita rakyat, khususnya arah, kerumitan, resolusi, dan koda. Interaktivitas materi meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar, yang secara signifikan memengaruhi hasil belajar. Studi menunjukkan bahwa materi *PowerPoint* interaktif secara

signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur cerita rakyat di kelas V di SDS Bani Adam AS .

D. Kesimpulan dan Saran

a. Simpulan

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas lima di SD Bani Adam AS menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berpengaruh positif terhadap pemahaman struktur naratif cerita rakyat. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan siswa setelah keterlibatan mereka dengan media *PowerPoint* interaktif dibandingkan sebelum intervensi. Media *PowerPoint* interaktif dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang komponen struktural teks cerita rakyat, termasuk orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda, dengan memberikan presentasi yang lebih menarik, jelas, dan mudah diakses.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal dan memenuhi kriteria pengujian hipotesis .dari Analisis data menunjukkan bahwa data

penelitian terdistribusi secara normal dan memenuhi kriteria untuk pengujian hipotesis . tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sekitar 0,000, yang berada di bawah 0,05. Temuan penelitian menunjukkan dampak *PowerPoint* interaktif terhadap pemahaman siswa kelas lima tentang struktur cerita rakyat di SD Bani Adam AS. Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif memengaruhi pemahaman siswa terhadap struktur teks .

b. Saran

Berikut beberapa rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan temuan studi tersebut:

1. Bagi Guru

Diharapkan bahwa media *PowerPoint* interaktif akan digunakan sebagai media pendidikan alternatif, terutama dalam pengajaran bahasa Indonesia. Media interaktif dan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa akan menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam proses pembelajaran serta secara efektif memanfaatkan media pendidikan yang digunakan oleh instruktur untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur teks cerita rakyat dan sumber daya pengajaran lainnya.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk meningkatkan proses pendidikan dengan membuatnya lebih efektif dan inovatif melalui fasilitasi penggunaan materi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memenuhi kebutuhan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil yang lebih komprehensif dan jelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan melakukan studi pengelompokan dengan ukuran sampel yang lebih

besar, termasuk kelompok kontrol, atau menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsi, A. (n.d.). *REALIBILITAS INSTRUMEN DENGAN MENGGUNAKAN SPSS*. 1–8.
- Auliah, N., Ramadhani, I. A., Pgsd, P., Pendidikan, U., & Sorong, M. (2023). *Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar*. 5(1), 89–94.
- Halidu, S., Hasim, E., Pahrin, R., & Choirunisa. (2023). Pengembangan media power point interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V SDN II batudaa pantai. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 03(4), 855–868.
- Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest Measuring the Level of Understanding of Character Design Training with Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest*. 6, 91–97.
- Junianti, D., Haryadi, H., Abdul, L., & Sadli, M. (2025). *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Isi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat*. 1(1), 8–13.
- Kadir. (2015). *STATISTIKA TERAPAN: konsep. contoh dan analisis data dengan program SPSS/ Lisrel dalam penelitian* (edisi kedua). PT Raja Grafindo Persada.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Lailia ulfa, Drajat Friansyah, T. J. H. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT*

*INTERAKTIF PADA MATERI
PEREDARAN DARAH KELAS V
SDN REJOSARI. 4(2015), 106–
118.*

Nunuk, S. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif: dan Pengembangannya* (latifah Pipih (ed.); edisi kedu). PT Remaja Rosdakarya.

Prastiwi, K., & Sudigdo, A. (2022). *Analisis nilai pendidikan karakter pada buku dongeng dan cerita rakyat untuk siswa sekolah dasar. 8, 1398–1401.*

Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Validitas and Reliabilitas. 06(02), 10967–10975.*

Usmadi. (2020). *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS. 7(1), 50–62.*

Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas. 1(2), 55–68.*