

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMBAR DAN SUARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Tarisa Sri Ramadhani¹, Sukirno², Juliati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Samudra

¹tarisasriramadhani01@gmail.com, ²sukirno@unsam.ac.id, ³juliati@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the fact that some first-grade students still experienced difficulties in beginning reading, while the learning media used were still dominated by conventional media that had not been able to optimally support the improvement of reading ability. This study aimed to determine the design, validity, practicality, and effectiveness of an interactive PowerPoint learning medium based on pictures and sound. This research employed the research and development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were first-grade students of SD Negeri 8 Langsa. The data collection instruments included observation sheets, interviews, validation questionnaires (for material, media, and language experts), teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest results. The results showed that the material validation obtained a score of 90% with the criterion "Very Valid", the media expert obtained 98% with the criterion "Very Valid", and the language expert obtained 100% with the criterion "Very Valid". At the implementation stage, the practitioner assessment obtained 100% with the criterion "Very Practical" and the student response obtained 93.25% with the criterion "Very Practical". The trial results showed that the N-gain value of the pretest and posttest results was 0.70 with the criterion "Medium" and the N-gain percentage was 69.55% with the criterion "Quite Effective". The suggestion of this research is that teachers utilise the developed interactive PowerPoint media based on pictures and sound in the learning process.

Keywords: Learning Media, Development, Interactive PowerPoint

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi: masih terdapat siswa kelas I yang mengalami kesulitan membaca permulaan, sementara penggunaan media pembelajaran masih didominasi media konvensional sehingga belum mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain, kevalidan, praktikalitas, dan keefektifan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 8 Langsa. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket validasi (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), angket respon siswa dan guru, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan perolehan validasi materi sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Valid", ahli media sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Valid", dan ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Valid". Pada tahap implementasi diperoleh penilaian praktisi sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Praktis" dan respon siswa sebesar 93,25% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai N-gain pada hasil pretest dan posttest memperoleh nilai 0,70 dengan kriteria "Sedang" dan N-gain persen 69,55% dengan kriteria "Cukup Efektif". Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan media PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, Powerpoint Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek

spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Abd Rahman et al., 2022). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban

bangsa yang bermartabat. Penyelenggaraan pendidikan tersebut perlu didukung oleh kurikulum yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui implementasi Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran sesuai karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik (Rosmana et al., 2023; Wardhani et al., 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan literasi, khususnya membaca permulaan, merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik sejak kelas awal karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah pada jenjang berikutnya. Karakteristik peserta didik kelas I yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret turut menjadi pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik pada tahap

ini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, objek nyata, gambar, maupun representasi visual dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak (Marinda, 2020), sehingga media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas I yang masih berada pada tahap membaca permulaan.

Sejalan dengan hal tersebut, Mayer (2001) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, dan suara, karena penggabungan unsur tersebut memungkinkan peserta didik menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang tepat pada tahap membangun kemampuan decoding. Teori tersebut menjadi landasan yang relevan dalam penelitian ini karena media pembelajaran yang dikembangkan memadukan teks, gambar, dan audio secara interaktif untuk membantu peserta didik memahami huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah PowerPoint

interaktif, yaitu media yang memungkinkan komunikasi antara guru dan peserta didik melalui tampilan teks, warna, gambar, animasi, serta audio yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Sya'ada & Turistiani, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Fase A/Kelas I SDN 8 Langsa terhadap delapan peserta didik, diperoleh data bahwa sebanyak lima peserta didik (62,5%) telah mencapai kategori mampu membaca meskipun belum sepenuhnya lancar, sedangkan tiga peserta didik (37,5%) masih berada pada kategori belum mampu membaca, khususnya dalam mengenali huruf, membaca suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Hasil wawancara dengan guru kelas I menunjukkan bahwa pembelajaran membaca masih menggunakan media seperti kartu huruf, balok huruf, papan tulis, dan alat peraga sederhana, sedangkan pemanfaatan media digital yang memadukan unsur gambar, suara, dan interaksi masih terbatas. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media digital menjadi

salah satu kendala dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, seperti PowerPoint interaktif, multimedia interaktif, media berbasis permainan edukatif, maupun aplikasi pembelajaran digital, dan menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian tersebut memiliki karakteristik pengembangan yang berbeda, baik dari segi subjek, konteks sekolah, maupun fitur media yang dikembangkan, sehingga masih diperlukan pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan gambar, audio pelafalan, dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara bukti empiris mengenai manfaat media interaktif dengan penerapannya dalam pembelajaran membaca permulaan di SDN 8 Langsa.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana

proses pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 8 Langsa; (2) bagaimana validitasnya; (3) bagaimana praktikalitasnya; dan (4) bagaimana efektivitasnya. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar, dengan batasan materi pada pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis berupa sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gambar dan suara, serta manfaat praktis bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti lain dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D),

yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Aliyya, 2023). Produk yang dikembangkan berupa media PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikemukakan oleh Branch (2024), karena tahapannya sistematis, sederhana, dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Rusmayana, 2021).

Tahap analisis (Analyze) dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas I untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan sistem penyampaian pembelajaran, serta menyusun rencana pengelolaan proyek. Tahap desain (Design) dilakukan dengan menyusun capaian

dan tujuan pembelajaran, materi membaca permulaan, storyboard media, rancangan tampilan PowerPoint interaktif, instrumen validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest. Tahap pengembangan (Development) dilakukan dengan membuat media menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint, kemudian memvalidasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dan merevisinya berdasarkan saran validator. Tahap implementasi (Implementation) dilakukan dengan menerapkan media dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, didahului dengan penjelasan penggunaan media kepada guru dan siswa, serta pengisian angket respon guru dan siswa setelah pembelajaran. Tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan dengan memberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media, kemudian hasilnya dianalisis dengan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Langsa yang beralamat di Gang Macan, Jalan Panglima Polem,

Gampong Jawa, Kecamatan Langsa Kota, Kota Langsa, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas I yang berjumlah delapan orang, terdiri atas empat siswa laki-laki dan empat siswa perempuan, sedangkan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terhadap kondisi pembelajaran dan kemampuan membaca awal peserta didik, wawancara dengan guru kelas I, angket berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta angket respon guru dan siswa, dan tes berupa pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana, serta menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 (1 = sangat tidak layak, 2 = tidak layak, 3 = netral, 4 = layak, 5 = sangat layak) untuk lembar validasi dan angket respon.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah catatan, saran, dan komentar dari hasil validasi maupun angket sebagai dasar revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli, angket respon, serta hasil pretest dan posttest. Validitas dan praktikalitas produk dihitung menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = nilai akhir; F = total skor yang diperoleh; N = total skor tertinggi; 100% = konstanta.

Tabel 1 Kriteria Validitas dan Praktikalitas Media

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kepraktisan
81 - 100	Sangat Valid	Sangat Praktis
61 - 80	Valid	Praktis
41 - 60	Cukup Valid	Cukup Praktis
21 - 40	Tidak Valid	Kurang Praktis
0 - 20	Sangat Tidak Valid	Tidak Praktis

Sumber: (Dzakiyatul Imtiyas et al., 2024) dan (Matondang & Karo, 2023), dimodifikasi oleh penulis.

Efektivitas media dianalisis menggunakan hasil pretest dan posttest yang dihitung dengan rumus N-Gain berikut:

$$\text{N-Gain} = (\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}) / (\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest})$$

Nilai N-Gain kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria dari Hake (1999), yaitu kategori tinggi apabila $g > 0,70$; kategori sedang apabila $0,30 \leq g \leq 0,70$; dan kategori rendah apabila $g < 0,30$. Tingkat keefektifan dalam bentuk persentase N-Gain diinterpretasikan menggunakan kriteria dari Nashiroh (2020), yaitu kategori tidak efektif ($< 40\%$), kurang efektif (40-55%), cukup efektif (56-75%), dan efektif ($> 76\%$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara pada pembelajaran membaca Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar, yang dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE.

Pada tahap analisis, hasil observasi terhadap delapan peserta didik Fase A/Kelas I SDN 8 Langsa menunjukkan lima peserta didik (62,5%) telah mencapai kategori mampu membaca meskipun belum sepenuhnya lancar, sedangkan tiga peserta didik (37,5%)

masih mengalami kesulitan membaca. Hasil wawancara dengan guru kelas I menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi media konvensional dan pemanfaatan media digital masih belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan membaca yang diharapkan dengan kemampuan membaca peserta didik yang sebenarnya, sehingga diperlukan pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara. Selanjutnya ditetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran materi "Bunyi Apa" kelas I, sasaran penelitian sebanyak delapan peserta didik, sumber daya yang dibutuhkan berupa laptop, LCD proyektor, dan speaker, sistem penyampaian melalui pembelajaran tatap muka, serta rencana pengelolaan proyek mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Pada tahap desain, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest berdasarkan capaian dan tujuan

pembelajaran. Peneliti juga menyusun storyboard media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, materi pengenalan huruf vokal dan konsonan, suku kata, kata, dan kalimat sederhana yang masing-masing dilengkapi audio pelafalan, latihan soal interaktif dengan umpan balik langsung, halaman kesimpulan materi, dan halaman biodata pengembang media.

Pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan, latar belakang, warna, gambar animasi, serta tombol navigasi berbasis hyperlink, kemudian diintegrasikan pada Microsoft PowerPoint untuk menambahkan video pengenalan huruf dan audio pelafalan pada setiap slide. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan angket skala Likert, dan direvisi berdasarkan saran validator hingga dinyatakan layak diujicobakan. Hasil validasi akhir setelah revisi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Validator	Rata-Rata Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	4,5	90%	Sangat Valid
Ahli Media	4,9	98%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	5,0	100%	Sangat Valid

Sumber: hasil pengolahan data penelitian.

Berdasarkan Tabel 2, validasi ahli materi memperoleh persentase 90%,

Tabel 3 Hasil Respon Kepraktisan Guru dan Siswa

Responden	Rata-Rata Skor	Persentase	Kriteria
Guru (praktisi)	5,0	100%	Sangat Praktis
Siswa (8 orang)	4,66	93,25%	Sangat Praktis

Sumber: hasil pengolahan data penelitian.

Berdasarkan Tabel 3, respon guru terhadap kepraktisan media memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Praktis", sedangkan respon siswa memperoleh persentase 93,25% dengan kriteria "Sangat Praktis", sehingga media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN 8 Langsa.

ahli media 98%, dan ahli bahasa 100%, yang seluruhnya berada pada kriteria "Sangat Valid" sehingga media dinyatakan layak diujicobakan kepada guru dan siswa. Pada tahap implementasi, media diterapkan langsung dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I. Setelah pembelajaran, guru dan siswa mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, dengan hasil yang disajikan pada Tabel 3.

Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media, kemudian menganalisis hasilnya menggunakan uji N-Gain. Rekapitulasi hasil pretest,

posttest, dan N-Gain disajikan pada Tabel 4. **Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain**

Data	Nilai	Kategori	Ket.
Rata-rata Pretest	58,75	-	Belum Tuntas
Rata-rata Posttest	87,50	-	Tuntas
N-Gain	0,70	Sedang	-
N-Gain Persen	69,55%	Cukup Efektif	-

Sumber: hasil pengolahan data penelitian (n = 8 siswa).

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 58,75 dengan

kategori "belum tuntas" meningkat menjadi 87,50 dengan kategori "tuntas" pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,70 termasuk kategori "sedang", dan N-Gain persen sebesar 69,55% termasuk kategori "cukup efektif", sehingga media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara memenuhi kriteria valid, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Tingginya persentase validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kaidah kebahasaan yang benar, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I.

Tingkat kepraktisan media dari perspektif guru menunjukkan bahwa tampilan yang sederhana serta navigasi

yang jelas memudahkan guru mengoperasikan media sehingga perhatian guru dapat lebih difokuskan pada penyampaian materi dan pembimbingan siswa. Kondisi ini sejalan dengan Cognitive Load Theory yang dikemukakan Sweller (1988) dan diperkuat oleh Skulmowski dan Xu (2022), yang menjelaskan bahwa media dengan desain sederhana dapat mengurangi extraneous cognitive load sehingga pengguna tidak terbebani oleh aspek teknis penggunaan media. Respon positif peserta didik dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer (2001), yaitu peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Pada media yang dikembangkan, informasi disajikan dalam bentuk gambar, teks, video, serta audio pelafalan sehingga peserta didik memperoleh informasi melalui kedua saluran tersebut secara bersamaan dan membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi membaca permulaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Makhtum et al. (2025) dan Inayah (2023) yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif sangat praktis dan layak digunakan oleh guru karena mudah dioperasikan

dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi, serta penelitian Abrahams dan Wiputra Cendana (2023) dan Neliyah, Ummah, dan Setiawan (2024) yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.

Efektivitas media yang berada pada kategori cukup efektif menunjukkan bahwa media mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan meskipun peningkatannya belum berada pada kategori tinggi. Berdasarkan National Reading Panel (2000), pembelajaran membaca permulaan yang efektif mencakup lima komponen utama, yaitu phonemic awareness, phonics, fluency, vocabulary, dan reading comprehension. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini terutama mendukung komponen phonics melalui audio pelafalan huruf, suku kata, dan kata, mendukung fluency melalui latihan membaca yang bertahap dan berulang, serta memperkaya vocabulary melalui pemaduan gambar dan kata, sedangkan komponen reading comprehension belum menjadi fokus

utama pengembangan media. Salah satu faktor yang memengaruhi besarnya peningkatan kemampuan membaca adalah keterbaruan media bagi peserta didik. Merujuk pada Cognitive Load Theory (Sweller, 1988), peserta didik yang belum terbiasa berinteraksi dengan media digital perlu mengalokasikan sebagian kapasitas kognitifnya untuk mempelajari cara mengoperasikan media (extraneous load) sebelum kapasitas tersebut sepenuhnya digunakan untuk memproses materi membaca (germane load), sehingga pada penerapan yang hanya berlangsung satu kali sesi pembelajaran, proses adaptasi tersebut belum tentu selesai sepenuhnya.

Faktor lain yang turut memengaruhi tingkat efektivitas adalah variasi kemampuan awal membaca peserta didik, dengan rentang nilai pretest antara 30 hingga 80. Menurut Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2001), pengetahuan awal (prior knowledge) memengaruhi proses pengolahan informasi, sehingga peserta didik dengan kemampuan membaca awal yang lebih rendah memerlukan latihan dan pengulangan yang lebih banyak dibandingkan peserta didik yang telah memiliki

kemampuan membaca lebih baik. Selain itu, efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh pendampingan guru dalam memberikan arahan, contoh pelafalan, koreksi, dan penguatan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media yang dikembangkan berperan sebagai salah satu faktor pendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan, bukan sebagai satu-satunya faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widagdo dan Rahmawati (2022) dan Neliyah, Ummah, dan Setiawan (2024) yang juga menyatakan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media PowerPoint interaktif, serta relevan dengan tahapan perkembangan membaca permulaan yang dikemukakan oleh Sari dan Liansari (2022) dan Maulidyana dan Sari (2022), maupun temuan kesulitan membaca permulaan yang diuraikan oleh Nurani dan Fajar Nugraha (2021) dan Rika, Rahayu, dan Wardhani (2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama,

media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas I SDN 8 Langsa. Kedua, validitas media memperoleh persentase 90% dari ahli materi, 98% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa, yang seluruhnya berada pada kriteria "Sangat Valid" sehingga media layak diujicobakan. Ketiga, praktikalitas media memperoleh persentase 100% dari respon guru dan 93,25% dari respon siswa, yang keduanya berada pada kriteria "Sangat Praktis". Keempat, efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 58,75 menjadi 87,50 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 (kategori sedang) dan N-Gain persen sebesar 69,55% (kategori cukup efektif). Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sesuai dengan tujuan penelitian, serta terbukti dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gambar dan suara sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik dan interaktif, serta agar peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi pembelajaran lain serta mengujicobakannya pada jumlah subjek yang lebih banyak agar diperoleh gambaran efektivitas yang lebih luas. Media yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan, yaitu penggunaannya masih memerlukan pendampingan guru karena peserta didik kelas I belum sepenuhnya terbiasa menggunakan media pembelajaran digital secara mandiri, serta belum dilengkapi fitur yang dapat menilai ketepatan pelafalan peserta didik secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Jurnal Pengertian Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Journal Article*, 2(1).
- Abrahams, S. Q., & Wiputra Cendana. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Minat Membaca Permulaan Siswa Kelas 1. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 13(1), 161-172.
- Branch, R. M. (2024). *The ADDIE Approach* (Vol. 2).
- Dzakiyatul Imtiyas, A., Truelovin Hadi Putri, R., Pea Yuanita Meishanti, O., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(3), 40-56.
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186-195.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Inayah, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas I SDN 1 Wringinanom. *Social Science Academic*, 1(1), 193-200.
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Ilaah, R., Putri Andani, M. F., Istiqfaroh, N., & Enun Kharisma, N. V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary*

- Issues in Primary Education, 3(1), 28-36.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Matondang, F. Z., & Karo, D. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Berbantuan Hyperlink pada Tema 5 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8186-8192.
- Maulidyana, M., & Sari, P. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2812-2822.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nashiroh, P. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Materi Indonesiaku Kaya Budaya Muatan Pelajaran IPS Kelas IV SDN 1 Air Deras. 7, 239-247.
- Neliyah, N., Ummah, I., & Setiawan, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 165-174.
- Nurani, R. Z., & Fajar Nugraha, H. H. M. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1462-1470.
- Rika, F., Rahayu, W., & Wardhani, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. 4(2), 688-698.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Ayuni, F., Hafizha, F. Z., Fireli, P., & Devi, R. (2023). Kesiapan Sekolah dalam Proses Penerapan Kurikulum Merdeka di SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 3161-3172.
- Sari, H. S. E., & Liansari, V. (2022). Analysis of Beginning Reading Ability in Elementary School. *Academia Open*, 6, 10-21070.
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: A New Perspective on Extraneous Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 34(1), 171-196.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. (2021). Penggunaan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII-D SMP Negeri 1 Temayang. *Bapala*, 8(4), 17-30.
- Wardhani, G. A. P. K., Susanty, D., Oksari, A. A., Nurhayati, L., Nuranzani, A., & Faridha, F. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

di Program Studi Kimia Universitas
Nusa Bangsa. Jurnal Pendidikan
dan Pembelajaran Sains Indonesia,
5(1), 53-59.

Widagdo, A., & Rahmawati, O. C.
(2022). Pengembangan Media PPT
Interaktif dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia Kelas II SD.
Joyful Learning Journal, 12(4), 195-
200.