

**MEDIA PEMBELAJARAN PPT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Finta Mayanda¹, Bunga Mulyahati², Mahlianurrahman³

¹²³Universitas Samudra, Kota Langsa, Indonesia

fintamayanda13@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is that students still have difficulty understanding and distinguishing similar letters. Therefore, this study aims to develop interactive PPT learning media to improve early reading skills in elementary school Indonesian subjects. This type of research is R&D with the ADDIE model which is divided into five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The validation results from Indonesian language material experts obtained a percentage of 88.2% with the criteria of "very valid", media experts obtained a percentage of 90% with the criteria of "very valid" and question validation obtained a percentage of 90% with the criteria of "very valid". The results of the practicality of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 97.5% with the criteria of "very practical". The results of the effectiveness of the application of interactive PPT learning media obtained a result of 100% with the category of "very effective". It can be concluded that interactive PPT learning media to improve early reading skills in elementary school Indonesian subjects is very feasible to be applied in Indonesian language learning.

Keywords: *Beginning Reading Skills, Learning Media, Interactive PPT*

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah siswa masih kesulitan memahami dan membedakan huruf yang mirip. Oleh sebab itu, penelitian ini ditujukan guna mengembangkan media pembelajaran PPT interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terbagi dalam lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil validasi dari ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan presentase 88,2% berkriteria "sangat valid", ahli media mendapatkan presentase 90% berkriteria "sangat valid" dan validasi soal mendapatkan presentase 90% berkriteria "sangat valid". Hasil kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan presentase 97,5% berkriteria "sangat praktis". Hasil efektivitas penerapan media pembelajaran PPT interaktif memperoleh hasil 100% dengan kategori "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD sangat layak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca Permulaan, Media Pembelajaran, PPT Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi oleh suatu negara untuk membina SDM yang punya kemampuan berpikir kritis serta kreatif dalam menghadapi tantangan masa depan (Mahlianurrahman, 2018: 72). Adapun kualitas pendidikan sangat erat kaitannya dengan kompetensi guru dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran secara efektif (Ramadhani et al., 2021: 2396). Guru berperan sebagai faktor kunci dalam pendidikan, di mana kompetensi profesional yang dimiliki guru berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa (Mahlianurrahman et al., 2025: 347). Pembelajaran yang efektif menuntut guru untuk mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa (Ramadhani et al., 2022: 793), terlebih dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang memerlukan pendekatan sesuai dengan perkembangan zaman (Sari et al., 2025: 98).

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman dan teknologi, paradigma pendidikan mengalami perubahan yang signifikan (Maulida et al., 2024: 147). Perkembangan IPTEK yang sangat cepat turut mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Putra & Novita, 2020: 228), termasuk bidang pendidikan (Fransyaigu et al., 2024:

37). Abad ke-21 dikenal sebagai era digital, yakni suatu masa ketika hampir semua aspek kehidupan mengandalkan teknologi digital (Ayudia & Prasetya, 2023: 49). Hal ini berdampak besar terhadap dunia pendidikan, di mana paradigma pengajaran dan pembelajaran turut berubah (Rafli et al., 2024: 46). Oleh sebab itu, sistem pendidikan saat ini dituntut untuk mampu mengimbangi laju perkembangan teknologi dan informasi melalui penerapannya pada kegiatan pembelajaran (Kenedi et al., 2022: 7088).

Inovasi menjadi hal yang tak terpisahkan dari perkembangan dunia pendidikan (Rafli et al., 2022: 103). Kurikulum Merdeka menuntut guru agar memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Asnawi et al., 2023: 63). Untuk itu, guru harus mahir dalam menggunakan teknologi digital sebagai penunjang proses belajar mengajar (Aprilia, 2023: 241). Apalagi, tuntutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat, terutama bagi guru sekolah dasar (Fransyaigu et al., 2024: 879). Dalam perannya yang baru, guru bukan hanya sebagai sumber utama pengetahuan, namun juga sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam upaya menggali dan menyusun pengetahuan mereka sendiri (Sari et al., 2025: 87)

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis media. Pembelajaran berbasis teknologi memberi pengalaman belajar lebih mandiri serta interaktif bagi siswa, yang tidak lagi sepenuhnya bergantung pada guru (Aprilia & Hartutik, 2024: 1527). Peran media pembelajaran untuk hal ini sangat penting karena berhubungan erat dengan pengalaman belajar peserta didik (Mulyahati et al., 2025: 195). Bahkan, perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran yang semakin bervariasi dan fleksibel (Kenedi et al., 2019: 722). Oleh karena itu, model pembelajaran masa kini harus mengadopsi cara tertaeknik yang relevan pada kebutuhan siswa dan tuntutan zaman (Sari et al., 2025: 98).

Salah satu media yang bisa dioptimalkan ialah PowerPoint (PPT) interaktif. Media ini mampu menyajikan konten dalam berbagai format seperti audio, visual, maupun kinestetik (Septiana et al., 2024). Keunggulan lain dari PPT interaktif yaitu menciptakan pembelajaran jadi lebih menarik, dinamis, fleksibel, dan tidak membosankan (Natalia & Tangkin, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, keterampilan membaca merupakan salah satu fokus utama. Proses belajar Bahasa Indonesia memerlukan media sebagai penunjang pelaksanaan serta

pencapaian tujuan pembelajaran (Maisarah et al., 2022: 66). Keterampilan membaca itu sendiri merupakan keterampilan reseptif dalam bahasa tulis, yaitu proses interaktif untuk memahami makna dari simbol-simbol tertulis (Maisarah & Ayu, 2023: 105). Keterampilan ini tidak hanya menekankan pada kecepatan, tetapi lebih pada pemahaman isi bacaan (Juliati et al., 2024: 581). Literasi membaca mencakup kemampuan mengenali kata, memahami kalimat, paragraf, serta mengidentifikasi informasi penting dalam teks (Ayudia et al., 2023: 70). Literasi juga menjadi kunci kemajuan pendidikan karena sangat terkait dengan kemampuan siswa dalam membaca secara kritis dan analitis (Maulida et al., 2025: 151).

Untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, diperlukan berbagai strategi yang bisa diaplikasikan pada pembelajaran (Mulyahati & Mursina, 2018: 3). Strategi tersebut harus mempertimbangkan tahapan perkembangan siswa, karena kegiatan pembelajaran merupakan tahapan pada pengembangan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa (Juliati & Syafriansyah, 2018: 16). Terlebih lagi, proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar sangat berbeda dengan jenjang menengah, sehingga dibutuhkan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak (Asnawi et al., 2023: 461).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar adalah membaca permulaan, yaitu langkah pertama dalam mengenalkan peserta didik pada huruf, kata, kosakata, dan kalimat (Setiawan, 2021). Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 2 Meurandeh, proses pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 masih bergantung pada media konvensional seperti papan tulis, buku cetak, serta gambar tempel. Sayangnya, media tersebut belum cukup membantu siswa memahami huruf secara akurat. Banyak peserta didik yang masih kesulitan membedakan huruf yang mirip. Misalnya, ketika diminta membaca kata “buku”, beberapa siswa justru membacanya menjadi “duku”. Dari wawancara dengan guru diketahui bahwa dari 21 peserta didik, 11 di antaranya masih mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan huruf.

Masalah tersebut memerlukan sebuah solusi untuk bisa meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Karena itu, inovasi media yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan sebagai solusi yang tepat. Salah satunya ialah melalui penerapan dan pengembangan media PPT interaktif sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, artikel ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan proses dari pengembangan PPT interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pelajaran bahasa Indonesia di SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)*, yang diterapkan guna memperoleh sebuah produk yang bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran (Sukirno et al., 2023: 1126), dengan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini ialah seorang guru dan 21 siswa kelas 1 SDN 2 Meurandeh. Sedangkan objeknya ialah media PPT interaktif yang dikembangkan. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket serta tes. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif data berupa kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara yang dikumpulkan untuk data pelaksanaan penelitian, sedangkan teknik analisis data kuantitatif diterapkan untuk menguji kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media. Berikut ini pedoman pengolahan data kuantitatif.

1) Analisis Data Kevalidan dan Praktikalitas Produk

Data kevalidan produk bersumber dari angket validitas yang

dinilai oleh para ahli, sedangkan data praktikalitas bersumber dari angket respon guru dan siswa. Setelah data dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maximum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media

Kriteria	Presentase (%)
Sangat Valid/Praktis	80-100%
Valid/Praktis	70-79,9%
Cukup Valid/Praktis	50-69,9%
Kurang Valid/Praktis	20-49,9%

Sumber: Hasil Modifikasi (Olivia, 2022)

2) Analisis Data Keefektifan

Analisis Eksperimen

Analisis eksperimen pada penelitian ini ialah 21 siswa kelas 1 SD. Dengan instrumen yang dipakai adalah *pretest* yaitu dilakukan tes keterampilan membaca permulaan siswa sebelum mengikuti pembelajaran menerapkan media PPT interaktif. Dan *prottest* yaitu pelaksanaan keterampilan membaca permulaan diakhir pembelajaran untuk dapat mengukur pengaruh media pembelajaran PPT interaktif yang telah dilaksanakan terhadap pembelajaran (Kurniawan et al., 2024).

Berikut tahapan analisis eksperimen:

a) Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah guna melihat apakah data nilai *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal atau tidak (Kurniawan et al., 2024), dengan syarat jika tingkat signifikan $\alpha > 0.05$ (Ismail, 2022). Uji

ini menggunakan *IBM SPSS statistic 25*

b) Uji Hipotesis (Paired Sampel T-Test)

Uji hipotesis adalah pengujian yang dipakai guna melihat pengaruh keterampilan membaca permulaan peserta didik dengan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran PPT interaktif. Uji hipotesis ini dapat dilakukan guna mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* ada perbedaan signifikan atau tidak (Kurniawan et al., 2024). Data yang bersifat kuantitatif yang didapati dari tes diolah dengan bantuan *program IBM SPSS statistic 25*. Dengan demikian kriteria jika nilai *sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika *sig (2-tailed)* $\geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak (Ismail, 2022).

Keterangan:

H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap penerapan media PPT interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan.

H_a = Ada perbedaan signifikan terhadap penerapan media pembelajaran PPT interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan.

Analisis Persentase

Media pembelajaran PPT interaktif dianggap efektif jika 80% lebih peserta didik mendapatkan skor baik (70-80) atau sangat baik (80-100). Rumus berikut dapat digunakan untuk mengetahui analisis data persentase keterampilan membaca permulaan:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase

N = Jumlah siswa yang keterampilan membaca permulaan tuntas

N = Jumlah total siswa

Tabel menunjukkan kriteria yang digunakan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran PPT interaktif, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Efektivitas

Kriteria	Presentase (%)
Kurang Efektif	20-49,9%
Cukup Efektif	50-69,9%
Efektif	70-79,9%
Sangat Efektif	80-100%

Sumber: Hasil Modifikasi (Olivia, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan ini menerapkan prosedur pengembangan ADDIE yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kurikulum serta kebutuhan siswa guna mengetahui keadaan, kondisi serta hal-hal yang diperlukan pada pembuatan serta penggunaan produk media pembelajaran. Pada analisis kurikulum ditujukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas I, diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan di SDN 2 Meurandeh ialah kurikulum merdeka. Kemudian pada analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan media yang berbasis teknologi guna mendukung berlangsungnya pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada

kelas I SDN Meurandeh. Mengingat sarana dan prasarana sekolah yang mendukung, namun belum diterapkan sepenuhnya pada kegiatan pembelajaran.

2. Desain (Rancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk dan pembuatan instrument penilaian produk. Adapun instrumen penilaian media pembelajaran PPT interaktif terdiri dari angket kelayakan dan kepraktisan produk. Pada perancangan media, peneliti membuat *Flowchart* yang bertujuan untuk memudahkan pengembangan media hingga selesai. Berikut ini rancangan media pembelajaran PPT interaktif dengan menggunakan *Flowchart* yaitu:



3. Depeloment (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan yang dilakukan dengan cara memvalidasi produk yang telah dirancang dengan melalui validasi oleh ahli media, materi dan bahasa, serta melakukan perbaikan media sesuai saran serta masukan para ahli. Validasi dilakukan guna memastikan produk telah memenuhi standar kelayakan yang dikembangkan atau tidak (Sukirno et al., 2020: 211). Pada tahap validasi ini, dilakukan juga validasi pada instrument soal. Berikut adalah

penjabaran pada validasi yang sudah dilakukan.

a. Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia

Validasi materi bahasa Indonesia bertujuan guna memvalidasi materi yang dimuat dalam media PPT interaktif, yakni materi temanku berbeda agar sesuai dengan kriteria atau muatan yang seharusnya di ajarkan pada pembelajaran tersebut. Adapun kegiatan validasi dilakukan 1 kali tahapan dan mendapati presentase 88,2% atau dapat dikategorikan sangat layak. Pada tahapan validasi, ahli materi bahasa Indonesia memberikan saran dan masukan guna penyempurnaan produk.

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Materi Bahasa Indonesia

No.	Sebelum	Sesudah
1.	 Bagian pengucapan huruf kata pengucapan nya.	 Bagian pengucapan huruf setelah dilakukan perbaikan pengucapannya.
2.	 Bagian kata keatas dan dibelakang.	 Bagian kata ke atas dan di belakang setelah dilakukan diperbaiki.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan guna memvalidasikan media berdasarkan indikator-indikator yang telah dibuat. Sehingga media PPT interaktif yang telah dibuat dapat digunakan dengan layak dalam pembelajaran dikelas. Validasi ini dilakukan dalam dua tahapan. Tahap pertama mendapatkan persentase 70% atau dapat dikatakan layak, dan pada tahap kekedua mendapatkan angka persentase 90% atau dapat dikatakan

sangat layak. Pada tahapan validasi, ahli media memberikan saran dan masukan guna penyempurnaan produk.

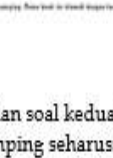
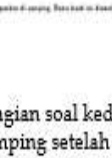
Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Media

No.	Sebelum	Sesudah
1.	 Bagian awal tambahkan karakter pemandu menggunakan author yang sama.	 Bagian awal setelah dilakukan perbaikan telah dilakukan penambahan karakter pemandu yang menggunakan author yang sama.
2.	 Bagian menu tambahkan ice breaking.	 Bagian menu setelah ditambahkan ice breaking.
3.	 Bagian Bina dengan bolanya rapikan posisi gambar, ukuran font dan warna.	 Bagian Bina dengan bolanya setelah dirapikan posisi gambar, ukuran font dan warna.
4.	 Bagian pengucapan huruf sebelum ditambahkan video pengucapan huruf.	 Bagian pengucapan huruf setelah ditambahkan video pengucapan huruf.

c. Validasi Soal

Validasi soal bertujuan untuk mengetahui bahwa soal yang telah dibuat sudah layak dalam mengukur kemampuan yang ingin diukur. Validasi soal dilakukan 1 kali tahapan dan mendapatkan presentase 90% atau dapat dikategorikan sangat layak. Pada tahap validasi, ahli validasi soal memberikan saran dan masukan perbaikan demi penyempurnaan soal.

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Soal

No	Sebelum	Sesudah
1.	 Bagian soal pertama kata manakah yang menggunakan tanda titik-titik yang seharusnya menggunakan tanda tanya.	 Bagian soal pertama setelah diperbaiki.
2.	 Bagian soal kedua kata disamping seharusnya di spasi.	 Bagian soal kedua kata di samping setelah diperbaiki.
3.	 Bagian soal ketiga kata diatas seharusnya dispasi dan penambahan kata adalah.	 Bagian soal ketiga kata di atas dan penambahan kata adalah setelah direvisi.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah proses penerapan rancangan produk yang selesai dikembangkan secara langsung di dalam kelas (Putra et al., 2023: 7653). Pada tahap ini, produk diujicobakan pada siswa kelas I SDN Meurandeh. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Setelah diujicobakan, guru mengisi angket praktikalitas media dan angket tersebut mendapatkan penilaian kepraktisan sebesar 97.5% atau dapat dikategorikan pada kriteria sangat praktis. Pada tahap implementasi, juga diberikan soal tes kepada siswa dengan tujuan mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

1. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan mengevaluasi proses pengembangan serta melihat apakah media yang dikembangkan telah valid, praktis serta efektif ketika diterapkan pada siswa.

a. Kevalidan Media

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi Media

No	Validasi Ahli Tahapan Ahli	Persentase	Kategori
1	Materi Bahasa	88.2%	Sangat Valid
2	Media	90%	Sangat Valid
3	Soal	90%	Sangat Valid
	Rata-Rata	89,4%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi penilaian validasi ahli, pada setiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan, dan berkategori sangat layak dengan persentase 89,4%, ini berarti media yang dikembangkan sangat valid untuk diterapkan.

b. Kepraktisan Media

Tabel 7. Hasil Praktikalitas dari Respon Guru

No	Validasi Ahli Tahapan	Persentase%	Kategori
1	Guru	97,5%	Sangat Praktis

Hasil penilaian praktikalitas dari respon guru menunjukkan hasil yang memuaskan dan mendapatkan persentase 97,5% yang berkategori sangat praktis. Hal ini berarti media yang dikembangkan sangat praktis diterapkan pada siswa kelas I.

c. Keefektifan Media

1) Uji Normalitas

Pada uji normalitas, karena berjumlah 21 (kurang dari 50) maka uji

normalitas yang dipakai ialah *Shapiro-Wilk*. Hasil uji mendapati seluruh data kelas eksperimen baik pretest maupun posttest telah memperoleh nilai sig *Shapiro-Wilk* $0,418 \geq 0,05$ untuk pretes dan $0,455 \geq 0,05$ untuk posttes. Maka, bisa disimpulkan bahwa dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran PPT interaktif berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Hasil uji paired sample test mendapati nilai $t_{hitung} = 16.242$ dan nilai sig (2-tiled) = 0,000 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan t_{tabel} dilihat dari tabel statistik dengan signifikan $0,05 : 2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (df) $21-1 = 20$, hasil diperoleh untuk $t_{tabel} = 2,086$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan pada penerapan media PPT interaktif pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD

3) Keefektifan Media

Data tes sebelum menerapkan media PPT interaktif diperoleh hasil persentase 28,5% dengan kategori “sangat kurang efektif” sedangkan sesudah menerapkan media PPT interaktif memperoleh hasil persentase 100% yang menunjukkan hasil yang “memuaskan”. Berdasarkan penilaian media pembelajaran PPT interaktif dari data tersebut memperoleh nilai sebanyak 100% termasuk kategori “sangat efektif”. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I.

E. Kesimpulan

Tingkat kevalidan media pembelajaran PPT interaktif pada penelitian ini sangat valid diterapkan sesuai hasil validasi ahli. Hasil validasi dari aspek materi bahasa mendapati skor 88,2% yang berkategori sangat valid atau layak. Hasil validasi dari aspek media tahap pertama mendapati skor 70% yang berkategori valid atau layak sedangkan pada tahap kedua mendapati skor 90% berkategori sangat valid atau layak. Hasil validasi soal mendapati skor 90% berkategori “sangat valid”. Kemudian tingkat kepraktisan media pembelajaran PPT interaktif didapati berdasarkan penilaian dari angket respon guru pada saat uji coba. Berdasarkan angket respon guru mendapati skor sebesar 97.5% yang berkategori “sangat praktis”.

Tingkat efektivitas media pembelajaran PPT interaktif diperoleh berdasarkan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Hasil penilaian sebelum menggunakan media pembelajaran PPT interaktif mendapat nilai 28,5% dan sesudah menggunakan media pembelajaran PPT interaktif mendapatkan nilai 100% sehingga diketahui bahwa media pembelajaran PPT interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan sangat efektif dan praktis untuk dapat digunakan peserta didik kelas 1 SD Tahun Ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R. (2023, May). Innovative Teaching Methods for the Post-pandemic Era: Utilizing Wordwall as a Learning Media in Social Studies. In *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)* (pp. 240-248). Atlantis Press.
- Aprilia, R., & Hartutik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.
- Asnawi, A., Sahudra, T. M., Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Aosi, G., Wardhana, M. R., & Khalil, N. A. (2023). Development of digital diagnostic test instruments for differentiated learning process in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 460-466.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Ayudia, I., Sidiq, F., Sarjani, T. M., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di Sekolah Dasar kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 69-75.
- Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuni, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi Instrumen Penilaian Digital Untuk Meningkatkan Digital Skill Guru Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 36-43.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilila, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 878-885.
- Ismail, S. (2022). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 8(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Juliati, J., Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU MEMBACA PEMAHAMAN KELAS IV SD NEGERI 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578-597.
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Kenedi, A. K., Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095.
- Kenedi, A. K., Miaz, Y. Y., Miaz, Y., Monfajri, S. W., & Helsa, Y. (2019, December). Educative learning

- media for elementary school students. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 722-727). Atlantis Press.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mahlianurrahman, M. (2018). Pengembangan dan implementasi lembar kerja siswa berbasis problem based learning. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 72-81.
- Mahlianurrahman, M., Rafli, M. F., & Oktari, S. W. (2025). Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 347-357.
- Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 104-112.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2).
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2024). Pemahaman teori pendidikan dalam konteks pendidikan kontemporer: Sebuah kajian literatur. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial dan Lingkungan*, 1(2), 146-156.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan iklim Inklusivitas melalui "Augmented Reality" di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194-201.
- Mulyahati, B., & Mursina, M. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI MEMBACA TERARAH PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 1-7.
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1017–1025.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Olivia, N. (2022). *Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pengembangan Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 06 Kampung Lapai*. 203 hlm. <http://repo.bunghatta.ac.id/3293/3/36> ARIF MURANDA 1510017411019 BAB I.pdf
- Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236.

Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary schoolâ€™s. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.

Rafli, M. F., Landong, A., & Suryatama, Y. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 103-108.

Rafli, M. F., & Pangabean, D. S. (2024). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK ANAK KELAS RENDAH. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*, 9(1), 44-54.