



# Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Delina Rosa<sup>1\*</sup>, I Wayan Suastra<sup>2</sup>, Sariyasa<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 30, 2023

Accepted August 12, 2023

Available online October 25, 2023

### Kata Kunci :

Media, pembelajaran interaktif, keterampilan membaca permulaan

### Keywords:

Media, interactive learning, skills, beginning reading.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Banyak peserta didik yang kurang dalam keterampilan membaca permulaan, seperti mengenal huruf. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga belajar peserta didik rendah. Hal ini dilihat dari kesulitannya peserta didik menyusun huruf menjadi sebuah kata. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, 5 guru dan 9 peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data diperoleh dari hasil skor validasi ahli materi dan ahli media 4,73 kategori sangat valid. Skor rata-rata hasil dari penilaian guru dan peserta didik diperoleh 4,76 termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan rata-rata nilai pretest adalah 61,16 dan rata-rata posttest adalah 90,66. Maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Implikasi media interaktif ini adalah meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca permulaan sehingga dapat memudahkan guru dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran.

## ABSTRACT

Many students lack initial reading skills, such as recognizing letters. The learning process is still centered on the teacher so that student learning is low. This can be seen from the difficulty of students composing letters into a word. The purpose of this study was to develop interactive learning media in improving valid, practical and effective beginning reading skills in Indonesian in class I elementary school. This study uses the ADDIE model. The research subjects were 2 material experts, 2 media experts, 5 teachers and 9 first grade elementary school students. The data collection method used is a questionnaire. The results of data analysis were obtained from the results of the validation score of material experts and media experts 4.73 very valid category. The average score of the results of the assessment of teachers and students obtained 4.76 including the very practical category. While the average pretest score was 61.16 and the posttest average was 90.66. Then the interactive learning media developed is effective for use. The implication of this interactive media is to improve students' skills in beginning reading so that it can make it easier for teachers to optimize students' understanding during the learning process.

## 1. PENDAHULUAN

Membaca di sekolah dasar menekankan pemahaman, penerapan pesan atau gagasan yang tertulis yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami huruf, kata dan kalimat. Membaca merupakan kunci utama yang harus dimiliki oleh peserta didik khususnya pada kelas rendah, karena pembelajaran yang sangat sulit disebabkan oleh peserta didik yang belum mengenal lambang abjad dengan baik atau yang belum mampu membaca (Chasanah et al., 2021; Ekayani et al., 2018). Membaca adalah dasar awal bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu dalam proses berpikir yang berisi memahami, menceritakan, menafsirkan dalam lambang-lambang tertulis yang melibatkan pengelihat, gerak mata dan ingatan (Harianto et al., 2020). Membaca permulaan biasanya berada di kelas rendah yaitu kelas I sampai dengan kelas 3. Pada tahap ini peserta didik dilatih untuk mampu membaca dengan lancar.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [delinar04@gmail.com](mailto:delinar04@gmail.com) (Delina Rosa)

Tujuan membaca permulaan adalah sebagai pemahaman peserta didik lancar dalam membaca. Faktor yang dapat menyebabkan peserta didik rendah dalam keterampilan membaca diantaranya kurang minat dalam membaca dan kurangnya kesadaran diri akan pentingnya membaca yang dapat meningkatkan pengetahuan (Iskandar et al., 2021; Oktaviyanti et al., 2022). Hal paling utama yang perlu diketahui oleh peserta didik dalam membaca permulaan yaitu diawali dengan mengenal bentuk huruf yang menjadi suatu tindakan seorang peserta didik, karena membaca permulaan pada peserta didik tidaklah mudah didapatkan sesuai dengan perkembangan usianya (Lukács et al., 2021). Pemanfaatan sebuah teknologi dalam pendidikan memudahkan guru khususnya dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, yang nantinya akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya (Andriyani & Hermanto, 2022; Siegelman et al., 2020). Pembelajaran dengan menggunakan sebuah teknologi akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan (Aryawan et al., 2018; Kurniawati & Nita, 2018). Pemanfaatan teknologi yang memberikan hasil cukup signifikan dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Setiawan 1 & Oka, 2020)

Pada kenyataannya permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan proses pembelajaran adalah peserta didik kurang mampu dalam mengenal huruf abjad, pada saat membaca masing-masing terbata-bata, sulit membedakan ng dan ny, belum mengenal suku kata dan merangkainya menjadi sebuah kata dengan baik (Anyan et al., 2020; Sutrisno & Puspitasari, 2021). Permasalahan ini sering ditemukan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I bahwa terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu membaca. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang belum mengenal huruf abjad dan suku kata dengan baik dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu hanya menggunakan sebuah metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurangnya minat dalam membaca. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan begitu saja maka akan berdampak buruk pada perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran supaya terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Solusi yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya sebuah media akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran yang dikatakan efektif apabila seorang guru menerapkan kepada peserta didik dengan pembelajaran berbasis multimedia (Park, 2022; Siregar et al., 2022). Hal ini disebabkan karena media pembelajaran interaktif sangat penting dan berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Media berasal dari Bahasa Latin yang berbentuk jam kata medium secara harfiah adalah perantara atau pengantar selain itu media juga merupakan sebuah materi dan kondisi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dan keterampilan dengan baik (Annisa et al., 2018). Selain itu seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dengan kebiasaan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif ini (G. C. S Dwiqi et al., 2020). Dengan media pembelajaran kegiatan proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena diharapkan dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar leluasa dalam menggunakannya dan menumbuhkan minat belajar serta dapat berkolaborasi dengan temannya (Dewi & Kristiantari, 2022). Media pembelajaran yang diciptakan harus dapat menarik minat belajar peserta didik karena memiliki daya tarik tinggi. Maka media pembelajaran akan sangat penting yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan sekali mengajak peserta didik mengenal lebih dekat media tersebut.

Media interaktif adalah sebuah potensi yang dapat merangsang peserta didik agar dapat merespon materi pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi komputer (Astuti et al., 2018; Wiana, 2018). Media interaktif merupakan sebuah media yang cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasi konkret yang sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman (Zain & Pratiwi, 2021). Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang penggunaannya berkaitan antara pengguna dengan media tersebut yang artinya terdapat pengaruh satu dengan yang lain dengan tujuan untuk menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Andrizal & Arif, 2017). Keunggulan media interaktif ini adalah dapat menciptakan suasana yang tidak bosan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan adanya interaksi benar atau salah setelah pengguna menggunakan media interaktif tersebut (Donna et al., 2021; Duwika & Paramasila, 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Adapun kebaharuan dari penelitian ini adalah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi yang membutuhkan komputer atau laptop tidak sama dengan media yang sudah ada sebelumnya yaitu yang kebanyakan guru menggunakan media kartu kata

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sangatlah membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Media pembelajaran interaktif dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam menyajikan materi menggunakan program-program komputer, untuk membuat bahan materi pembelajaran (Poerwanti & Mahfud, 2018; Yanti et al., 2017). Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018; Mahendra, 2021). Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik khususnya sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan media tersebut dan menciptakan suasana yang kondusif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik. kelebihan penelitian ini adalah dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan bahan ajar serta mengoptimalkan pemahaman peserta didik dan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif ini karena menggunakan *software microsop power point* yang sering digunakan oleh banyak orang khusus nya oleh seorang guru dalam membuat media interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Adanya pengembangan media ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik yang belum mampu membaca, mengenal huruf dan kata menjadi lebih mudah memahaminya.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan sebuah produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas I sekolah dasar. Ada beberapa alasan penggunaan model ADDIE diantaranya model ADDIE merupakan model yang beradaptasi dengan berbagai kondisi yang memungkinkan model ADDIE dapat digunakan hingga saat ini yang masih sangat baik. Tingkat fleksibilitas yang dapat menjawab permasalahan dengan baik dan model ADDIE juga sangat dikenali oleh banyak orang dengan nama singkatannya tersebut. Model ADDIE mempersiapkan kerangka kerja umum yang sudah terstruktur dan adanya revisi dan evaluasi pada setiap pembelajarannya (Lukman et al., 2019). Langkah- langkah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan yaitu model ADDIE. Tahapan pertama analisis (*analysis*) diantaranya analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan informasi serta data yang diperlukan dalam mengembangkan media interaktif. Tahap kedua desain (*design*), mempersiapkan alur atau flowchart sebagai dasar yang akan digunakan dalam pembuatan media interaktif. Serta pemilihan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam mengembangkan media interaktif tersebut yaitu dengan menggunakan *Microsoft power point* versi tahun 2019 sebagai pembuatan media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga pengembangan (*development*) bertujuan untuk menyiapkan dan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif pada materi menyusun huruf menjadi kata yang dikemas dalam bentuk file. Tahap keempat implementasi (*implementation*), media interaktif yang sudah divalidasi tahap selanjutnya yaitu uji coba. Bertujuan untuk uji ke efektifan penggunaan dari media interaktif yang dikembangkan pada saat proses pembelajaran. Tahap evaluasi (*evaluation*), tahap pada penelitian ini dilakukan untuk menilai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada setiap tahapan dalam pengembangan media interaktif ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi umpan balik bagi pengembang dan perbaikan media interaktif yang dihasilkan.

Subjek pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi (dosen) Pascasarjana, 5 orang guru (praktisi) di Gugus 6 Kecamatan Tabanan dan 30 peserta didik di sekolah dasar. Adapun data penelitian ini di dapatkan dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner. Wawancara diperoleh dari guru kelas I sedangkan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan hasil tanggapan atau penilaian dosen ahli, guru dan peserta didik bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran interaktif tersebut. Instrumen pada penelitian ini diantaranya kuesioner uji validitas materi pembelajaran berisi kriteria- kriteria untuk menentukan nilai kevalidan dalam media pembelajaran interaktif. Uji validitas media pembelajaran hal yang perlu diperhatikan yaitu uji tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan. Uji respon guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kemampuan pada tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif melalui tiga aspek yakni kualitas dari media, penyajian materi dan manfaat bagi guru dan peserta didik. Tes dalam instrumen ini untuk mengetahui validitas isi

yang merupakan evaluasi sebagai alat ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik secara representatif terhadap materi yang telah dipelajari. Data yang telah diperoleh. Adapun langkah selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data validitas, kepraktisan dan keefektifan seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Konversi Skala Lima**

Interval	Kategori
$4,00 < M_v \leq 5,00$	Sangat Valid
$3,00 < M_v \leq 4,00$	Valid
$2,00 < M_v \leq 3,00$	Cukup
$1,00 < M_v \leq 2,00$	Tidak Valid
$0,00 < M_v \leq 1,00$	Sangat Tidak Valid

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD, yang telah melalui beberapa tahapan uji dan sudah dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran maupun masukan yang diberikan oleh para ahli. Rancangan dari penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Tahapan pertama yakni analisis (*Analyze*) pada tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dilakukannya analisis dari sebuah masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran siswa kelas I di SD Islam Tabanan. Dengan melakukan beberapa analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter dari peserta didik. Kemudian hasil dari analisis ini ditentukan sebuah solusi pemecahan masalah tersebut. Analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara adalah beberapa peserta didik yang masih belum mengetahui huruf dan suku kata dengan benar dan kurangnya kreativitas dalam penggunaan sebuah media pembelajaran. Analisis kurikulum, pada tahap analisis kurikulum ini di kaji dari Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang terdapat di kelas I. Kemudian dirumuskan menjadi TP (tujuan pembelajaran) dari CP dan TP.

Analisis karakter peserta didik pada penelitian pengembangan ini, peserta didik yang menjadi sasaran adalah ada siswa kelas I, yang berada pada tahap perkembangan kognitif, peserta didik dapat berpikir secara kongkrit sehingga nantinya pada saat pengembangan media interaktif yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan ini. Tahapan kedua yaitu desain (*design*) pada tahap ini merupakan tahap perancangan produk. Diawali dengan mempersiapkan alur atau flowchart sebagai dasar yang digunakan dalam pembuatan media interaktif, serta pemilihan perangkat lunak (*Software*) *microsof power point* versi tahun 2019 sebagai pembuatan media interaktif. Langkah selanjutnya mencari template sebagai background, pemilihan teks, warna, animasi, suara dan gambar yang didapatkan dari *canva*, *pinterest* dan *remove bg*. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun materi yang akan disajikan dalam media interaktif dengan memperhatikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan di intergrasikan kedalam media interaktif tersebut. Tahapan ketiga pengembangan (*Devlopment*) terlebih dahulu melakukan revisi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para dosen ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Adapun saran dan masukan perbaikan yang diberikan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi “membaca permulaan” dikemas dalam bentuk file. Hal ini dibuat berdasarkan pemilihan *software*, pembuatan garis besar isi media dan tahap membuat *flowchat* dan desain *interface* yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahapan keempat penerapan (*Implementation*) bertujuan untuk menguji validitas dan kelayakan dari sebuah produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah tahap implementasi produk diantaranya: a. validasi produk yang dilakukan oleh para ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. b. uji coba produk meliputi: (a) uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang siswa yang diambil dari kelas I SD Islam Tabanan. Dari ketiga orang tersebut dipilih 1 orang siswa dengan hasil belajar yang tinggi, 1 orang siswa dengan hasil belajar yang sedang, dan 1 orang siswa dengan hasil belajar rendah. (b) uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 9 siswa yang diambil dari kelas I SD Islam Tabanan. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang dimiliki oleh guru kelas I. dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.



Tahapan kelima yakni evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui validasi produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan melalui uji para ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta dilakukan uji coba perorangan, kelompok kecil, respon peserta didik dan guru. Uji kelayakan produk dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Uji kelayakan produk ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner/angket yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah disetujui oleh pembimbing yang diberikan kepada subjek penelitian. Hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran interaktif disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji	Hasil	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	4,85	Sangat Valid
2.	Ahli Media	4,73	Sangat Valid
3.	Uji Coba Perorangan	4,95	Sangat Valid
4.	Uji Coba Kelompok Kecil	4,96	Sangat Valid
5.	Uji Respon Peserta didik	4,63	Sangat Praktis
6.	Uji Respon Guru	4,9	Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan pada [Tabel 2](#). tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 4,85, rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 3,73, rata-rata validasi produk uji coba perorangan yaitu 4,95, rata-rata validasi produk uji kelompok kecil yaitu 4,96 disesuaikan dengan tabel konveksi berada pada rentang  $4,00 < Mv \leq 5,00$  dengan kategori valid. Sedangkan rata-rata penilaian siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran media interaktif sebesar 4,63 dan hasil rata-rata penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebesar 4,9 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini termasuk pada kategori sangat praktis. Kemudian untuk uji keefektifan dari media pembelajaran interaktif ini dianalisis dengan menggunakan N-Gain dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh adalah nilai pretest 61,16, skor posttest 90,66 dan hasil N-Gain memperoleh skor 79,09 Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan merupakan media dengan kategori tinggi dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas I.

### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada muatan Bahasa Indonesia kelas I SD dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE, karena memiliki tahapan-tahapan yang telah tersusun secara sistematis dan relevan. Pengembangan model ADDIE ini sangat efektif digunakan untuk menciptakan produk yang valid dalam pengembangan sebuah media ([Geni et al., 2020](#); [Sudewa et al., 2021](#)). Media interaktif ini digunakan dalam proses pembelajaran yang dibuat untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik yang merujuk pada buku-buku kemendikbud, maka jangkauan dalam isi materi di sesuaikan dengan kurikulum merdeka yaitu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu penyampaian dari isi materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang terdapat dalam media, dirancang sedemikian rupa, sesuai dengan tata bahasa, penulisan yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahaminya, dan disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan media interaktif, inovatif dan kreatif seperti media interaktif ini dapat menunjang pemahaman peserta didik agar lebih baik.

Produk hasil pengembangan media telah melakukan uji coba untuk menentukan kelayakan dari produk tersebut, sesuai dengan sudut pandang ahli seperti ahli media, ahli materi, guru dan siswa yang berperan sebagai pengguna produk. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas I sekolah dasar. Hal ini didasarkan dari hasil uji coba para ahli materi dan ahli media, serta uji coba produk dan subjek termasuk kedalam kualitas baik. Hasil pengembangan tersebut telah dibuat sesuai dengan pedoman pada tujuan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dilihat dari berbagai aspek seperti tampilan dan warna yang ditampilkan pada media pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan mudah diketahui oleh peserta didik karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dalam media pembelajaran interaktif ini diisi dengan suara atau audio berupa musik instrumen. Sementara untuk penggunaannya sudah dilengkapi dengan petunjuk atau arahan agar mempermudah peserta didik dalam menggunakannya. Hal tersebut telah sejalan dengan tujuan yang dirancangnya sebuah media pembelajaran yakni untuk meningkatkan keterampilan membaca dan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan merupakan media yang efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas I. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif ini sangat memotivasi peserta didik. Pemilihan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar, sehingga peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media karena lebih mudah memahami materi (Jannah & Djannah, 2021; Yasa et al., 2021). Media pembelajaran interaktif dapat menarik minat belajar peserta didik serta mudah untuk digunakan oleh peserta didik sekolah dasar dan bagi guru dapat mempermudah proses kegiatan belajar mengajar (Arifin et al., 2021; Biassari et al., 2021). Media pembelajaran interaktif yang berisi soal latihan, tutorial, dan simulasi yang dapat memudahkan peserta didik sehingga dapat menambah pemahaman konsep dan berpikir kritis. Peserta didik merasa bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan sebuah media interaktif karena dapat menarik minat belajar (Valengia et al., 2022; Zahara Konita, 2021). Dengan demikian menyatakan bahwa pentingnya sebuah media pembelajaran interaktif dalam kegiatan proses pembelajaran guna lebih memperluas pengetahuan yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Terlebih media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memahami materi pembelajaran. Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan (Anyan et al., 2020).

Temuan dalam penelitian ini diperkuat dengan temuan sebelumnya mengenai pengembangan media interaktif yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Arifin et al., 2021; Nopiani et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif power point ini pada muatan Bahasa Indonesia dalam materi membaca pemahaman menyusun huruf menjadi kata belum pernah dikembangkan sebelumnya, sehingga penelitian ini menjadi pembaharuan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran membawa pengaruh positif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai (Pratiwi & Tirtayani, 2021; Wirantini et al., 2022). Media interaktif sangatlah efektif karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan baik (Gede Cris Smaramanik Dwiqi et al., 2020). Implikasi dari penelitian ini pada dunia pendidikan yakni bertambahnya ketersediaan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang praktis dan efektif serta relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada kelayakan media pembelajaran membaca permulaan pada muatan Bahasa Indonesia kelas I SD, sehingga diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan berbagai macam media pembelajaran berkualitas.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas I SD telah dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil penilaian para ahli serta guru dan peserta didik siswa kelas I SD. Pembaharuan pada penelitian pengembangan ini, untuk pelaksanaan pendidikan dengan adanya ketersediaan sebuah media pembelajaran membaca permulaan yang telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan perkembangan zaman teknologi. Kemudian mampu meningkatkan semangat belajar dan dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dapat direkomendasikan bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian pengembangan media dengan materi pembelajaran lain dan bagi guru agar tergerak untuk lebih meningkatkan inovasi dalam menyediakan fasilitas belajar peserta didik.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, F. L., & Hermanto, H. (2022). Application of the SAS Method in Beginning Reading Learning in the 21st Century. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.42995>.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.

- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Astuti, F., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N., & Duong, N. (2018). Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.2018.020101>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644–3650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>.
- Dewi, N. K. A. A., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46150>.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1382>.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Dwiqui, Gede Cris Smaramanik, Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Ekayani, N. L. P., Arini, N. W., & Jayanta, I. N. L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC terhadap Kemampuan Membaca Intensif. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2), 120–127. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v6i2.19467>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Harianto, A. F., Fuad, N., & Sugiarto, S. (2020). Evaluation of Implementation of Public Elementary School Regrouping Policy in South Jakarta Region. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(4). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i4.2552>.
- Iskandar, R., Zulela, M. S., & Fahrurrozi, F. (2021). Menstimulasi Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 330–336. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.34362>.
- Jannah, P. I., & Djannah, R. S. N. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 15(4), 245–252. <https://doi.org/10.35842/mr.v15i4.286>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Lukács, B., Asztalos, K., & Honbolygó, F. (2021). Longitudinal associations between melodic auditory-visual integration and reading precursor skills in beginning readers. *Cognitive Development*, 60, 101095. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101095>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Mahendra, I. G. E. (2021). Pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” melalui SFH untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 290–301. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244537>.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 276–286. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36058>.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4),

- 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.
- Park, E. E. (2022). Expanding Reference through Cognitive Theory of Multimedia Learning Videos. *The Journal of Academic Librarianship*, 48(3), 102522. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2022.102522>.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>.
- Pratiwi, N. K. A., & Tirtayani, L. A. (2021). Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35362>.
- Siegelman, N., Rueckl, J. G., Steacy, L. M., & Bunt, M. van den. (2020). Individual differences in learning the regularities between orthography, phonology and semantics predict early reading skills. *Journal of Memory and Language*, 114, 104145. <https://doi.org/10.1016/j.jml.2020.104145>.
- Siregar, E. S., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). *Multimedia as a Learning Tool in Training Reading Skills of Elementary Schools Students*. 6(2), 299–307.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>.
- Sutrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>.
- Valengia, H., Utin, S., & Susiaty, D. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Creative Problem Solving melalui Google Meet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Materi Trigonometri. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(2), 142–151. <https://www.embada.com/index.php/jeid/article/view/132>.
- Wiana, W. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012024>.
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.
- Yanti, H., Wahyuni, S., Maryani, & Putra, P. D. A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada Pokok Bahasan Tekanan di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 348–355. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/6224/4620>.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Zahara Konita, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75–81. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>.