



Contents lists available at [Journal IICET](#)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengembangan media powerpoint interaktif untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar

Afrina Sari Siregar^{*)1}, Siti Quratul Ain¹

¹Universitas Islam Riau

Article Info

Article history:

Received Aug 12th, 2025

Revised Sep 22th, 2025

Accepted Oct 31th, 2025

Keyword:

Kemampuan membaca
Model ADDIE
PowerPoint interaktif
Sekolah dasar

ABSTRACT

Pembelajaran membaca di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang kurang memfasilitasi interaksi dan keterlibatan siswa, tercermin dari hasil observasi awal di kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu yang menunjukkan bahwa Sebagian siswa belum mencapai KKM dalam membaca pemahaman. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media PowerPoint interaktif yang valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dasar, khususnya pada aspek menemukan informasi dan memahami isi bacaan tema "Sayang Lingkungan". Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analysis, design, dan development. Media dirancang dengan fitur navigasi interaktif, animasi visual, serta kuis dengan umpan balik langsung sebagai elemen kebaruan yang menyesuaikan karakteristik belajar siswa kelas II. Subjek penelitian meliputi satu guru kelas II, 28 siswa, serta enam validator yang dipilih berdasarkan kompetensi akademik di bidang materi, media, dan bahasa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi yakni ahli materi 92,3%, ahli bahasa 95%, dan ahli media 93,8%, yang mengindikasikan kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan kualitas tampilan. Respons guru (90,85%) dan siswa (94%) mengonfirmasi bahwa media praktis, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan media interaktif berbasis PowerPoint yang kontekstual, mudah diterapkan guru, serta dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran sejenis. Penelitian selanjutnya disarankan melanjutkan tahap implementasi dan evaluasi untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca secara lebih komprehensif.



© 2025 The Authors. Published by IICET.

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

Corresponding Author:

Afrina Sari Siregar,
Universitas Islam Riau

Email: afrinasarisiregar@student.uir.ac.id

Introduction

Pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar keterampilan akademik siswa, termasuk keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan memahami lingkungan sekitar. Salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengasah keterampilan tersebut adalah Bahasa Indonesia (Ramdhani & Fadly, 2024). Pada tingkat kelas II sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya difokuskan pada kemampuan membaca, tetapi juga pada pemahaman isi bacaan dan pengembangan sikap positif terhadap lingkungan, seperti yang terdapat dalam materi "Sayang Lingkungan" (Yuliarsih, 2024).

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi keterampilan berbahasa siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca menempati posisi yang sangat penting karena menjadi dasar bagi proses belajar pada semua bidang studi. Dengan kemampuan membaca yang baik, siswa dapat memahami isi pelajaran, menggali informasi, serta mengembangkan pola pikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, keterampilan membaca tidak hanya sebatas kemampuan mengenali huruf atau melafalkan kata-kata, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap isi bacaan dan kemampuan menafsirkan makna secara utuh.

Jenjang kelas rendah sekolah dasar, terutama kelas II, penguatan kemampuan membaca sangat diperlukan karena siswa masih berada dalam tahap perkembangan membaca. Kemampuan membaca permulaan mencakup pengenalan huruf, kesadaran bunyi, dan pemahaman (Dewi et al., 2025). Membaca merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Irania & Titaley, 2025). Untuk menunjang keterampilan ini, proses pembelajaran harus dirancang secara menarik dan komunikatif, sehingga siswa termotivasi untuk membaca dan memahami isi teks dengan lebih mudah. Sayangnya, dalam praktik di lapangan, pembelajaran membaca masih kerap dilakukan secara konvensional dan kurang variatif, yang berdampak pada rendahnya minat baca serta lemahnya pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut strategi dan media yang mampu menunjang keterampilan dasar ini agar siswa mampu mengikuti perkembangan materi dengan baik (Rohmah et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran perlu dikembangkan dalam sistem Pendidikan (Iswahyuono et al., 2023).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung proses belajar mengajar (Arijumati et al., 2021). Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran di beberapa sekolah dasar masih jarang diterapkan dan cenderung dilakukan secara konvensional. Guru sering kali belum memaksimalkan potensi media yang bervariasi dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, sarana dan prasarana penunjang yang sebenarnya tersedia di sekolah pun belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan lemahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Arsyad, 2020).

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN 011 Lenggadai Hulu yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025, diketahui bahwa tingkat kemampuan membaca dan memahami pembelajaran di kalangan siswa masih rendah. Sekitar 36% siswa yang belum mampu membaca dengan lancar dan memahami isi pelajaran dengan baik. Guru menyebutkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama permasalahan tersebut. Materi yang disampaikan secara konvensional sering kali sulit dipahami siswa, terutama bagi mereka yang masih dalam tahap perkembangan membaca awal. Rendahnya kemampuan membaca ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan serupa juga ditemui oleh (Ginayah et al., 2024) Salah satu penyebab kesulitan membaca adalah guru tidak menggunakan media yang menarik untuk mengajar, membuat siswa jenuh dan bosan. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh semua siswa, terutama dalam materi yang berhubungan dengan sikap peduli terhadap lingkungan (Pramayshela, 2023). Selain itu, menurut (Abrahams & Cendana, 2023) mengatasi kesenjangan yang terjadi, maka guru perlu menghadirkan pembelajaran membaca yang menyenangkan sesuai karakteristik siswa yang masih senang bermain dan juga digital native. Solusinya adalah guru menggunakan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan minat membaca siswa

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah PowerPoint interaktif. Dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan audio, PowerPoint interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan media ini memungkinkan siswa lebih fokus, meningkatkan minat baca, serta membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Selain itu, PowerPoint interaktif dapat diintegrasikan dengan berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis, permainan sederhana, atau simulasi situasi, yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa (Laili et al., 2024). Media powerpoint dipilih karena media pembelajaran Powerpoint ini dikarenakan ciri khas peserta didik yang berada pada Sekolah Dasar (SD) yang perhatiannya masih terlalu tertarik pada gambar peragaan (animasi) (Saputri & Ain, 2022).

Melihat pentingnya inovasi dalam media pembelajaran, maka pengembangan media PowerPoint interaktif pada materi Bahasa Indonesia Bab Sayang Lingkungan di kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu menjadi sebuah kebutuhan. Diharapkan melalui media ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh,

(Nurmalasari, 2022) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media PPT Interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh (Neliyah et al., 2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran PPT interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I di MI Salafiyah 1. Begitu juga dengan penelitian (Kanthiana et al., 2023) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar saat siswa sebelum dan sesudah diberikan powerpoint sebagai media pembelajaran. Sehingga disimpulkan media pembelajaran powerpoint berbasis classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, celah penelitian (research gap) muncul dari belum adanya pengembangan media PowerPoint interaktif khusus untuk siswa kelas II sekolah dasar yang memadukan tombol navigasi interaktif, animasi kontekstual, dan kuis dengan umpan balik langsung sebagai satu kesatuan fitur pembelajaran membaca. Penelitian sebelumnya umumnya menghasilkan media PowerPoint yang bersifat umum, tidak berfokus pada materi "Sayang Lingkungan", serta belum menerapkan model ADDIE secara terbatas pada tahap analysis, design, dan development. Selain itu, sebagian studi hanya menilai aspek kevalidan tanpa menguji kepraktisan penggunaan media oleh guru dan siswa secara bersamaan.

PowerPoint interaktif memiliki sejumlah keistimewaan yang membuatnya unggul sebagai sarana pembelajaran modern. Salah satu keistimewaannya adalah adanya navigasi interaktif yang menyerupai aplikasi, memungkinkan pengguna untuk memilih bagian materi sesuai kebutuhan, tidak harus mengikuti urutan linear seperti pada PowerPoint konvensional. Media ini juga mengintegrasikan materi dan kuis dalam satu platform, sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi juga langsung berlatih memahami materi. Desain visual yang edukatif dan konsisten, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan usia siswa sekolah dasar, membuat media ini mudah dipahami dan menarik. Selain itu, tampilan pembuka dan penutup yang profesional dengan tombol seperti "Mulai" dan "Thank You" menambah kesan interaktif dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu, yaitu masih tingginya jumlah siswa yang belum mampu membaca dan memahami pembelajaran serta kurangnya variasi media yang digunakan, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. PowerPoint interaktif dipilih karena mampu menyajikan materi secara lebih visual dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pemilihan media powerpoint interaktif ini diperkuat oleh pendapat (Dias, 2021) bahwa menggunakan media pembelajaran Power Point Interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran Power Point Interaktif tampak memberikan perubahan yang positif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampak positif tersebut terlihat dari peserta didik yang aktif, semangat, dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media PowerPoint interaktif yang valid dan praktis untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada penggunaan media konvensional seperti kartu huruf, big book, atau aplikasi literasi digital untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, sementara penggunaan media PowerPoint interaktif masih jarang dikembangkan, terutama untuk siswa kelas II SD yang berada pada tahap awal perkembangan literasi. Sebagian besar media yang ada bersifat pasif dan belum memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 7–8 tahun.

Penelitian ini memiliki keterbaruan (novelty) berupa pengembangan media PowerPoint interaktif yang tidak hanya menampilkan materi, tetapi juga dilengkapi tombol navigasi, animasi, efek suara, dan latihan membaca dengan umpan balik langsung. Fitur-fitur ini membuat PowerPoint tidak lagi sekadar alat untuk mempresentasikan slide, tetapi menjadi media belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini berbeda dari PowerPoint interaktif yang sudah ada, karena siswa bisa berinteraksi langsung dengan materi, memilih menu, menjawab kuis, dan mendapat umpan balik otomatis. Dengan cara ini, pembelajaran membaca untuk siswa kelas II menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Method

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang menggunakan model ADDIE. Secara teoritis, model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap Analysis–Design–Development (A–D–D). Pembatasan ini dapat diterima secara metodologis karena beberapa ahli, seperti Branch (2009), menjelaskan bahwa model ADDIE bersifat fleksibel dan dapat digunakan secara parsial sesuai tujuan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, fokus utamanya adalah menghasilkan dan memvalidasi produk media PowerPoint interaktif sehingga tahap implementasi dan evaluasi penuh tidak dilakukan. Subjek penelitian meliputi 28 siswa kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu dengan rentang usia 7–8 tahun, satu guru kelas II, serta enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media. Seluruh siswa

dijadikan subjek dengan teknik total sampling karena jumlah peserta didik relatif kecil dan seluruhnya mengikuti proses pembelajaran membaca. Para validator dipilih berdasarkan kriteria yakni memiliki pengalaman mengajar atau meneliti pada bidangnya serta memiliki kompetensi akademik yang sesuai.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi materi, bahasa, dan media, serta angket respons guru dan siswa. Lembar validasi memuat indikator yang menilai kesesuaian materi, kelayakan bahasa, dan kualitas tampilan serta interaktivitas media, dengan skala penilaian 1–5. Sementara itu, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan komentar dan saran dari para validator sebagai dasar revisi media. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Skor tiap indikator dijumlahkan, dihitung rata-ratanya, dan dikonversi menjadi persentase kelayakan dengan rumus yang telah ditetapkan. Proses validasi dilakukan melalui pemberian produk media kepada validator, kemudian penilaian mereka digunakan untuk memperbaiki media sebelum diuji kembali. Setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga pengembangan produk, dilakukan secara sistematis sesuai model ADDIE. Seluruh kegiatan penelitian dilaksanakan dengan izin sekolah dan persetujuan guru sebagai bentuk pemenuhan etika penelitian. Berikut adalah persentase kelayakan dengan rumus:

$$P \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

n = Skor tertinggi

f = jumlah sekor data yang digunakan

Hasil pengolahan data menggunakan rumus persentase yang telah dijelaskan sebelumnya menghasilkan nilai yang merepresentasikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai persentase tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media serta menjadi landasan dalam melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, Bahasa dan media, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Persentase %	Kelayakan
84% - 100%	Sangat Valid
64% - 83,9%	Valid
52% - 63,9%	Cukup Valid
36% – 51,9%	Kurang Valid
<35,9	Tidak Valid

Sumber: Sudarman et al. (2022)

Jika media pembelajaran memperoleh persentase skor antara 81% hingga 100%, maka materi tersebut dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu revisi. Namun, apabila hasil evaluasi belum mencapai rentang persentase 61%, maka media pembelajaran perlu direvisi hingga memenuhi kriteria validitas dengan persentase minimal 62%, kemudian diajukan kembali kepada validator untuk dilakukan penilaian ulang.

Results and Discussions

Penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan tahapan pengembangan media PowerPoint interaktif untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian mencakup seluruh proses mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga validasi produk oleh para ahli dan respon guru serta siswa. Setiap tahapan dijelaskan secara sistematis untuk menggambarkan bagaimana media dikembangkan hingga mencapai bentuk akhir yang layak dan praktis untuk digunakan. Selain itu, pada bagian ini juga disajikan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari penilaian validator materi, bahasa dan media, serta interpretasi terhadap hasil tersebut untuk menilai tingkat kelayakan dan kepraktisan produk.

Tahap Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II, diperoleh informasi bahwa pembelajaran membaca masih menghadapi beberapa kendala. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa belum mampu membaca lancar dan memahami isi bacaan dengan baik. Proses pembelajaran selama ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti membaca bersama di depan kelas dan latihan membaca dari buku teks, sehingga siswa cepat merasa bosan. Selain itu, keterbatasan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar membuat guru kesulitan menciptakan suasana belajar yang menarik. Guru juga menyatakan bahwa media berbasis PowerPoint yang selama ini digunakan hanya bersifat informatif dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan membaca. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media PowerPoint yang lebih interaktif, atraktif, dan mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran membaca.

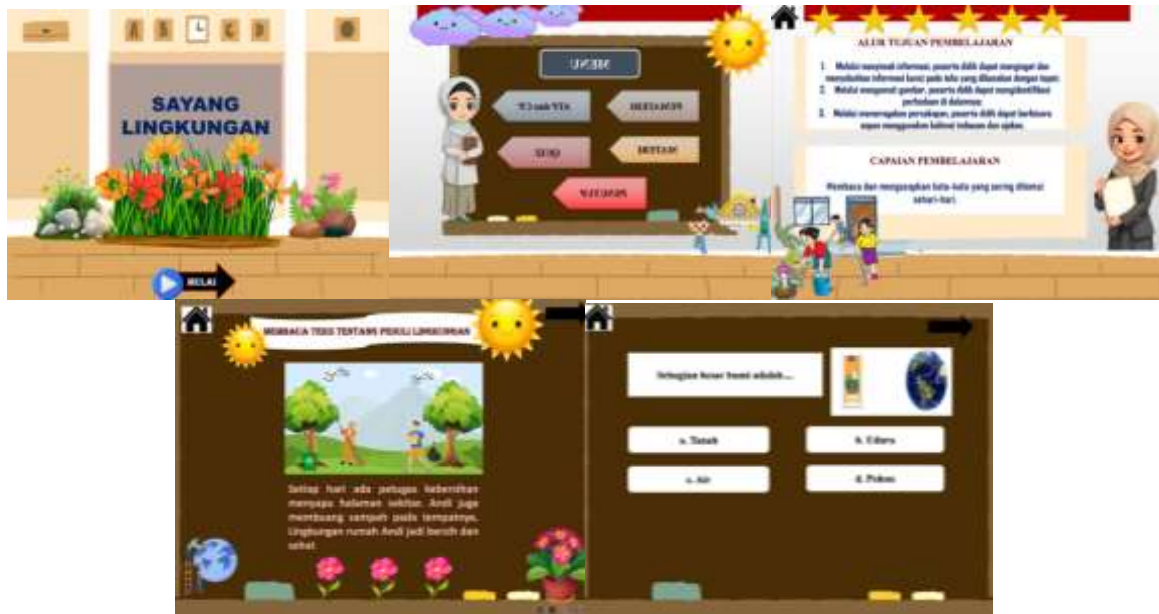
Hasil observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas II masih berada pada tahap awal perkembangan membaca, di mana mereka mampu mengenali huruf dan kata sederhana, namun masih kesulitan memahami isi bacaan secara utuh. Siswa juga cenderung cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran hanya menggunakan teks atau gambar statis tanpa dukungan visual dan audio yang menarik. Selain itu, siswa lebih antusias ketika terlibat dalam kegiatan belajar yang bersifat interaktif, seperti permainan membaca, animasi, atau latihan dengan umpan balik langsung. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menstimulasi berbagai indera sekaligus melalui suara, gambar bergerak, dan aktivitas interaktif, sehingga mereka dapat belajar membaca dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Materi yang digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas II SD mengacu pada kurikulum sekolah dasar yang mencakup pengenalan kata, kalimat sederhana, dan pemahaman isi teks pendek mengenai "Sayangi lingkungan". Berdasarkan analisis terhadap buku teks dan sumber belajar yang digunakan guru, materi disajikan dengan cara yang masih monoton dan kurang memanfaatkan unsur visual maupun interaktif. Materi bacaan cenderung bersifat informatif, belum banyak menekankan pada aktivitas yang melatih keterampilan siswa terhadap isi bacaan. Oleh karena itu, dalam pengembangan media PowerPoint interaktif ini, materi disusun dengan memperhatikan keterpaduan antara teks, gambar, animasi, dan audio, serta dilengkapi dengan latihan membaca berbasis interaksi untuk memperkuat kemampuan memahami makna bacaan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap desain merupakan langkah perancangan media PowerPoint interaktif "Sayang Lingkungan" yang berfungsi sebagai dasar pengembangan produk. Pada tahap ini, rancangan media dibuat dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan dari guru, siswa, dan materi, sehingga tampilan dan isi media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Desain media dibuat berwarna cerah, komunikatif, dan interaktif untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi membaca.

Bagian cover dirancang dengan tampilan halaman depan berisi judul "Sayang Lingkungan", dihiasi ilustrasi bunga, bebatuan, dan warna-warna alami yang menumbuhkan kesan ramah lingkungan. Tombol interaktif "Mulai" ditambahkan untuk mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya, memberikan pengalaman belajar yang dinamis. Pada bagian menu utama, ditampilkan beberapa tombol navigasi berupa panah berwarna yang mengarahkan ke bagian Pemateri, ATP dan CP, Materi, Quiz, serta Penutup. Desain menu disertai karakter animasi guru dan anak-anak, lengkap dengan elemen visual seperti matahari dan awan tersenyum untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan ramah bagi anak usia dini. Halaman ATP dan CP menampilkan alur tujuan pembelajaran serta capaian pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum sekolah dasar. Desain halaman ini menggabungkan teks, ilustrasi guru, dan gambar siswa yang sedang menjaga kebersihan lingkungan agar pesan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Pada bagian materi, siswa disajikan teks bacaan berjudul "Membaca Teks tentang Peduli Lingkungan" yang disertai ilustrasi kegiatan menjaga kebersihan, seperti menyapu halaman dan membuang sampah pada tempatnya. Teks ditulis dengan kalimat sederhana dan ukuran huruf besar agar mudah dibaca oleh siswa kelas II, sementara elemen visual membantu memperkuat pemahaman terhadap isi bacaan. Terakhir, bagian kuis dirancang dalam bentuk latihan pilihan ganda dengan empat opsi jawaban (a, b, c, d) yang menampilkan gambar pendukung agar siswa dapat memahami konteks soal secara visual. Kuis berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi bacaan sekaligus melatih kemampuan membaca dan berpikir kritis. Setiap komponen dalam tahap desain ini saling terintegrasi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan minat baca dan kesadaran menjaga lingkungan pada siswa kelas II sekolah dasar. Berikut adalah tampilan media powerpoint interaktif yang terdiri dari cover, menu, ATP dan CP, materi, dan kuis:



Gambar 1. Tampilan Media PowerPoint Interaktif

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan (development) merupakan proses realisasi dari rancangan media PowerPoint interaktif “Sayang Lingkungan” menjadi produk pembelajaran yang siap divalidasi. Pada tahap ini, seluruh elemen desain yang telah dirancang sebelumnya diimplementasikan ke dalam bentuk media digital yang interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint dengan fitur hyperlink, trigger animation, dan custom navigation button. Media dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa kelas II membutuhkan pembelajaran membaca yang menarik, kontekstual, serta memanfaatkan unsur visual dan audio untuk meningkatkan fokus serta pemahaman isi bacaan. Berikut adalah hasil uji validasi dan uji kepraktisan.

Validasi Ahli

Setelah media PowerPoint interaktif “Sayang Lingkungan” selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk dari berbagai aspek agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca di kelas II sekolah dasar. Berikut adalah hasil uji validasi oleh ahli materi, Bahasa dan media:

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai ketepatan isi materi yang disajikan dalam media “Sayang Lingkungan” agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aspek yang dikaji meliputi kesesuaian kompetensi dasar, keakuratan konsep, kedalaman dan keluasan materi, serta keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi oleh validator 1 yakni bapak MN dan validator 2 yakni Ibu C:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Diamati	Hasil Validator 1	Hasil Validator 2
Kesesuaian materi	92%	92%
Unsur desain materi	100%	100%
Penyajian	80%	90%
Rata-Rata	90,6%	94%
Rata-Rata Keseluruhan Kriteria	92,3%	
	Sangat Valid	

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli materi, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 90,6% dari validator pertama dan 94% dari validator kedua, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 92,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk dalam

kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran membaca di kelas II sekolah dasar. Secara analitis, hasil tersebut mengindikasikan bahwa isi, penyajian, dan rancangan materi telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sebagai tindak lanjut dari hasil validasi, dilakukan beberapa revisi minor pada bagian materi agar lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Revisi tersebut berupa penambahan materi bertema “Sayang Lingkungan” yang berfokus pada upaya menumbuhkan kepedulian terhadap alam dan lingkungan sekitar. Materi ini memuat teks bacaan sederhana tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sekolah, membuang sampah pada tempatnya, serta mencintai tumbuhan dan hewan di sekitar.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk meninjau penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, mencakup aspek keterbacaan, kejelasan makna, struktur kalimat, dan tingkat kesesuaian dengan kemampuan berbahasa siswa kelas rendah. Tujuan dari validasi ini adalah agar bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, serta mendukung keterampilan membaca siswa secara efektif. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli Bahasa oleh validator 1 yakni bapak OK dan validator 2 yakni Ibu N:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Diamati	Hasil Validator 1	Hasil Validator 2
Lugas	100%	100%
Interaktif	100%	100%
Kesesuaian huruf	100%	100%
Penggunaan symbol & istilah	80%	80%
Rata-Rata	95%	95%
Rata-Rata Keseluruhan	95%	
Kriteria	Sangat Valid	

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi dari dua orang ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 95% dari masing-masing validator dengan rata-rata keseluruhan 95%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi standar kelayakan tinggi, baik dari segi kejelasan, keterbacaan, maupun kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas II sekolah dasar. Secara analitis, capaian ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif, mudah dipahami, serta mampu mendukung keterampilan membaca siswa secara efektif. Sebagai bentuk penyempurnaan minor, dilakukan revisi pada bagian materi dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Kalimat-kalimat dalam teks bacaan disusun secara ringkas, jelas, dan sesuai dengan kemampuan berbahasa anak usia sekolah dasar. Selain itu, penggunaan huruf dan tanda baca juga disesuaikan agar lebih tepat dan konsisten, sehingga meningkatkan keterbacaan serta membantu siswa dalam memahami isi bacaan dengan benar. Jenis huruf dipilih yang ramah anak dan berukuran proporsional agar nyaman dibaca, sementara tanda baca digunakan secara tepat untuk menumbuhkan kebiasaan membaca dengan lafal dan intonasi yang benar. Dengan revisi tersebut, aspek kebahasaan dalam media pembelajaran interaktif menjadi semakin baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran membaca secara efektif dan menyenangkan.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi aspek tampilan visual, interaktivitas, konsistensi desain, kemudahan navigasi, serta daya tarik media secara keseluruhan. Penilaian ini penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli media oleh validator 1 yakni Ibu POH dan validator 2 yakni Ibu R:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Diamati	Hasil Validator 1	Hasil Validator 2
Materi	100%	100%
Ilustrasi	90%	90%
Kualitas & tampilan media	100%	100%
Daya tarik	90%	80%
Rata-Rata	95%	92,5%
Rata-Rata Keseluruhan	93,8%	
Kriteria	Sangat Valid	

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media terhadap produk media pembelajaran interaktif, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 95% dari validator pertama dan 92,5% dari validator kedua, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 93,8%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan tinggi dari segi tampilan, kualitas desain, serta daya tarik visual. Secara analitis, hasil ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan memiliki komposisi visual yang proporsional, ilustrasi yang mendukung pemahaman materi, dan interaktivitas yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa revisi minor yang dilakukan untuk menyempurnakan tampilan media agar lebih sesuai dengan tema “Sayang Lingkungan.” Revisi tersebut meliputi penambahan ornamen-ornamen seperti kupu-kupu, rumput, bunga-bunga, dan hewan-hewan kecil yang merepresentasikan kepedulian terhadap alam, serta perubahan warna pada PowerPoint interaktif menjadi lebih berwarna-warni dan menarik guna meningkatkan daya tarik visual bagi siswa. Selain itu, gambar pada halaman kedua dan halaman terakhir diganti dengan ilustrasi wanita berjilbab agar tampilan media lebih sopan dan sesuai dengan nilai kesantunan dalam konteks pendidikan dasar. Dengan revisi minor tersebut, media pembelajaran PowerPoint interaktif dinilai semakin layak digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas II sekolah dasar tanpa memerlukan perubahan signifikan terhadap aspek isi maupun fungsi media.

Respon Guru dan Siswa

Respon Guru

Tahap uji respons guru dan siswa merupakan bagian penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, karena memberikan gambaran nyata mengenai tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media di lingkungan belajar sebenarnya. Uji respons ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media PowerPoint interaktif yang dikembangkan mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung kegiatan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Respons guru berfokus pada aspek keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaannya, serta relevansinya terhadap karakteristik siswa dan kurikulum.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Aspek yang Diamati	Hasil Respon Guru
Desain pembelajaran	92,5%
Komunikasi visual	89,2%
Rata-Rata Keseluruhan	90,85%
Kriteria	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji respons guru terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90,85% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai media tersebut memiliki desain pembelajaran yang baik dan komunikasi visual yang jelas, sehingga mudah digunakan serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran membaca di kelas II sekolah dasar. Secara analitis, nilai tersebut mencerminkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga fungsional dalam membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Respon Siswa

Respons siswa lebih diarahkan pada aspek ketertarikan, kemudahan memahami isi bacaan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tampilan interaktif yang disajikan. Hasil dari tahap ini menjadi dasar penting dalam menentukan tingkat kepraktisan media dan memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga efektif dan menyenangkan ketika diterapkan di kelas.

Berdasarkan hasil uji respons terhadap 10 siswa kelas II sekolah dasar, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun kesenangan dalam belajar. Secara analitis, temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sekaligus mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan. Tingginya tingkat kepraktisan juga menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan oleh siswa tanpa memerlukan bimbingan yang rumit, serta berhasil memotivasi mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dari hasil respons siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan membaca di kelas II sekolah dasar.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Nama Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
AH	45	50	90%	Sangat praktis
FAC	47	50	94%	Sangat praktis
KZ	48	50	96%	Sangat praktis
MAZ	45	50	90%	Sangat praktis
BFZ	50	50	100%	Sangat praktis
SA	50	50	100%	Sangat praktis
SQ	46	50	92%	Sangat praktis
ANTW	48	50	96%	Sangat praktis
WR	45	50	90%	Sangat praktis
ZHT	46	50	92%	Sangat praktis
Rata-rata			94%	
Kriteria				Sangat Praktis

Sumber: Olah Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil selama penelitian menggunakan model ADDIE, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berada pada kategori sangat valid. Temuan ini sejalan dengan teori kognitivisme yang menekankan pentingnya penyajian informasi secara visual, terstruktur, dan menarik agar memudahkan proses pemrosesan informasi dalam memori. Fitur navigasi, animasi, dan kuis dengan umpan balik langsung terbukti mendukung prinsip pengulangan (rehearsal) dan penguatan (reinforcement) yang menjadi inti teori tersebut. Selain itu, temuan ini juga mendukung pandangan konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar aktif. Fitur interaktif memungkinkan siswa memilih materi, mengerjakan latihan, dan mendapatkan umpan balik secara mandiri, sehingga mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut pendapat Vygotsky (dalam Nenditha & Kelana, 2023) siswa memiliki dua tingkatan perkembangan dalam belajarnya yaitu perkembangan aktual dan juga potensial, tingkat perkembangan aktual dapat terjadi karena siswa dapat menggunakan kemampuan kognitifnya secara fungsional.

Meskipun nilai validasi media menunjukkan hasil yang sangat tinggi, proses uji coba tetap mengungkap beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar media menjadi lebih layak dan efektif digunakan. Para validator merekomendasikan penambahan materi bertema "Sayang Lingkungan" untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap alam di sekitar mereka. Revisi juga dilakukan pada bagian materi dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, ringkas, dan mudah dipahami sesuai kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Kalimat dalam teks bacaan disusun secara jelas dengan penggunaan huruf serta tanda baca yang tepat dan konsisten untuk meningkatkan keterbacaan serta membantu siswa membaca dengan lafal dan intonasi yang benar. Selain itu, tampilan visual ikut disempurnakan melalui penambahan ornamen seperti kupu-kupu, rumput, bunga, dan hewan-hewan kecil yang mencerminkan nilai kepedulian terhadap lingkungan, serta penggunaan warna yang lebih cerah agar media tampak lebih menarik bagi siswa. Pada bagian ilustrasi, gambar di halaman kedua dan terakhir diganti dengan karakter wanita berjilbab sehingga tampilannya lebih sopan dan sesuai dengan nilai kesantunan dalam konteks pendidikan dasar.

Selain itu, respons siswa menunjukkan bahwa mereka antusias menggunakan media ini, terutama pada bagian kuis interaktif. Namun, observasi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan bantuan guru dalam menggunakan beberapa fitur, terutama ketika berpindah antar-menu. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan interaktivitas sudah baik, tetapi belum sepenuhnya optimal bagi semua siswa, sehingga masih memungkinkan adanya peningkatan pada aspek keterpahaman ikon dan arahan penggunaan.

Pembahasan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk melakukan generalisasi luas, mengingat penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel terbatas. Oleh karena itu, efektivitas media yang ditemukan dalam penelitian ini terutama berlaku pada konteks siswa kelas II SDN 011 Lenggadai Hulu dan tidak dapat secara otomatis diterapkan pada seluruh sekolah dasar tanpa pengujian lebih lanjut. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menunjukkan bagaimana fitur interaktif seperti tombol navigasi dan kuis berumpan balik dapat diimplementasikan secara efektif dalam media pembelajaran berbasis PowerPoint di kelas rendah. Secara ilmiah, penelitian ini memperluas temuan penelitian sebelumnya dengan menambahkan bukti bahwa PowerPoint tidak hanya dapat digunakan sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media belajar interaktif yang mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa pada materi "Sayang Lingkungan". Penelitian ini juga menunjukkan proses pengembangan media dari versi awal hingga versi akhir, sehingga memberikan gambaran nyata bagaimana revisi dilakukan berdasarkan validasi ahli. Hal ini memperkuat kontribusi penelitian dalam bidang pengembangan media literasi dasar yang relevan dengan kebutuhan siswa kelas rendah. Siswa kelas rendah memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Rusmawandani et al., 2023). Dari aspek

afektif, media ini juga mampu menumbuhkan minat baca karena menggabungkan unsur visual, warna, dan interaktivitas yang menarik.

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan telah valid, menarik, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Telah banyak penelitian yang menyebutkan bahwa media interaktif powerpoint ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Misalnya saja pada penelitian yang dilakukan dengan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang telah dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan (Nyoman et al., 2022). Sejalan dengan pendapat (Az-Zahrah et al., 2025) pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca dan pemahaman yang dimiliki siswa. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan memperkuat motivasi belajar (Saputri & Ain, 2024). Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengajarkan keterampilan membaca secara lebih efektif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD. Penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap siswa dan guru. Siswa menjadi aktif dan penuh semangat dalam belajar karena media yang digunakan guru bersifat interaktif dan menarik, sehingga kemampuan membaca siswa seperti kemampuan membedakan huruf, melafalkan huruf dan kata yang hampir sama, serta kemampuan membaca dengan lancar dapat meningkat. Gurupun juga menjadi kreatif dalam melakukan inovasi pembelajaran dan merancang media berbasis teknologi digital (Aulia et al., 2023).

Diyakini bahwa penggunaan multimedia dalam suatu kegiatan belajar mampu meningkatkan hasil kegiatan belajar. Microsoft Power Point menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian dan bisa meningkatkan motivasi belajar anak. Adapun hubungan power point interaktif dengan literasi membaca pemahaman yaitu, siswa bisa membaca bukan hanya menggunakan media buku tetapi siswa bisa membaca menggunakan media power point interaktif yang bisa dibuka menggunakan laptop maupun handphone yang di dalamnya terdapat banyak materi tentang literasi membaca pemahaman (Halidu et al., 2023). Dengan adanya media elektronik berupa power point interaktif ini siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus membawa buku. Selain itu, dalam penelitiannya, (Makhtum et al., 2025) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif ini dapat meningkatkan minat, memotivasi siswa dan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya. Hal ini juga mencerminkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton.

Menurut media pembelajaran berbasis PowerPoint dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Melalui adanya media pembelajaran powerpoint interaktif siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti belajar mengajar karena mereka akan terfokus pada materi pada media dan siswa akan dapat lebih memahami materi serta pengetahuan siswa tentang teknologi yang berbasis komputer akan bertambah (Puspita et al., 2020). Hal ini terjadi karena ini berhubungan dengan perkembangan kognitif anak terutama anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, dimana anak lebih mudah memahami benda konkret (Rahmawati, 2022). Menurut Wulandari (dalam Winda & Nukman, 2025) media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint yang sudah dikembangkan lebih memuat dari sekedar materi, namun juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar lewat PowerPoint yang digunakan tersebut. Siswa dapat lebih dari sekedar membaca materi, tetapi juga dapat mengamati isi dari media pembelajaran yang disajikan. Kemampuan membaca dan memahami isi teks merupakan prasyarat penting untuk menguasai dan meningkatkan pengetahuan siswa (Muliawanti et al., 2022).

Media Powerpoint ini memiliki keuntungannya meliputi (Budianti et al., 2023): a) dapat menunjukkan objek yang secara fisik tidak ada atau disebut citra. Pembelajaran kognitif dengan menggunakan mental images meningkatkan kegigihan siswa dalam mengingat mata pelajaran, b) mengetahui cara mengembangkan materi pembelajaran khususnya membaca dan menyimak, c) adalah kemampuan untuk menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian, d) mampu menyesuaikan diri dengan siswa sesuai dengan metode belajarnya, terutama yang bersifat visual, auditori, kinestetik atau lainnya.

Conclusions

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media PowerPoint interaktif untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II SD dinyatakan sangat valid dan praktis, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi

ahli materi sebesar 92,3%, ahli bahasa sebesar 95%, ahli media 93,8%, serta respons positif dari guru sebesar 90,85% dan siswa sebesar 94%. Temuan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual, sekaligus memberikan kontribusi konseptual pada pengembangan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Meskipun demikian, kesimpulan ini tetap mempertimbangkan keterbatasan metodologis, seperti sampel uji coba yang kecil, penggunaan model ADDIE yang hanya sampai tahap pengembangan, dan belum adanya uji efektivitas, sehingga kelayakan media belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh sebab itu, media ini direkomendasikan untuk digunakan secara terbatas sebagai alat bantu pembelajaran, dan penelitian lanjutan perlu dilakukan hingga tahap implementasi dan evaluasi untuk memastikan efektivitasnya secara lebih mendalam.

References

- Abrahams, S. Q., & Cendana, W. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Upaya Peningkatan Minat Membaca Permulaan Siswa Kelas. *Jurnal IKA: IKATAN ALUMNI PGSD*, 13(1), <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3090>.
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Heri Setiawan. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Masa Pandemi Di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4).
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran (revisi)*. Raja Grafindo. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Az-Zahrah, S. S., Zuliana, E., & Setiawaty, R. (2025). Implementasi Model Pembelajaran STAD berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kata pada Siswa Kelas 1 SDN 3 Keling. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 277–288. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i2.3982>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Dewi, A., Asis, A., Rauf, S. M., & Ilyas, S. N. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Kartu Kata Berbasis Powerpoint Pada Anak Kelompok B di TK Aulia Samata, Kabupaten Gowa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 239–251. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26891>
- Dias, A. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Menggunakan Media Power Point Interaktif pada Siswa SD Kelas II SDN 1 Teras Kec. Teras Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53777>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Halidu, S., Pahrin, E. H., Ratnarti, & Choirunisa. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Literasi Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 11 Batudaa Pantai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 3(4), 855–868. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.855-868.2023>
- Irania, F. P., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan Powerpoint Interaktif Tema Familie Berbasis Canva Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI SMAN 1 Gedangan. *E-Journal Laterne*, 14(02), 175–184. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p175-184>
- Iswahyuono, A. A., Wahyuni, I., & Fariyah, U. (2023). Development of Islamic-based interactive Powerpoint learning media on the material of many-sided flat buildings grade 4 Primary School. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 6(4), 371~377. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v6i4.251>

-
- Kanthiana, R. T. J., Putra, D. A., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Media Gambar Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 02(01), 96–110. <https://journal.um-surabaya.ac.id/J-SES/article/view/18471>
- Laili, N., Koeshandayanto, S., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Sipeda Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 32–42. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i2.13596>
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Andani, M. F. P., Ilaah, R., Istiqfaroh, N., & Kharisma, N. V. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/DOI:%252010.61476/gsf8m927>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Neliyah, 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. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v11i2.10383>
- Nenditha, I., & Kelana, J. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDP Al- Basyariah. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(2), 120–129. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i2.12281>
- Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 120–126. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.51>
- Nyoman, P. N., Tanggu, R. N., & Maylani, A. N. (2022). Tingkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Interaktif Powerpoint Berbasais Lingkungan. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49275>
- Pramayshela, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3).
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgtritreggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(1), 187–192. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i1.287>
- Ramdhani, F., & Fadly, A. (2024). Peran Literasi Baca Tulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setiabudi Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2809–2814. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24183>
- Rohmah, I. H., Rismawati, R., & Julianto, I. R. (2025). Strategi Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Teknologi. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 3(1). <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.20>
- Rusmawandani, R. P., Listyarini, I., & Sary, R. M. (2023). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Microsoft Powerpoint pada Keterampilan Membaca Nyaring Kelas II SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 553–561. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i3.3065>
- Saputri, A. A., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal*

Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 4(1), 248-262 249.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1274>

Saputri, Y., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 461–470. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16494>

Winda, & Nukman, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 344–356. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4373>

Yuliarsih, T. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar, Pada Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Tiara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 328–346. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15770>