

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT BERBASIS KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SDN 1 LIMBANGAN BARAT

Badruzia Hanafiah¹, Uda Hudaya², Ayu Puji Rahayu³
^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia

Email: badruziahanafian@gmail.com, udahudaya19@gmail.com,
ayupujirahayu14@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas tiga di SDN 1 Limbangan Barat pada materi “Aku dan Si Merah” berdasarkan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas tiga. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman bacaan, lembar observasi, kuesioner respons siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 57,22 (pre-test) menjadi 83,63 (post-test), atau peningkatan sebesar 26,41 poin (46,15%). Persentase siswa dalam kategori Baik dan Sangat Baik meningkat dari 25,93% menjadi 77,77%. Respons siswa terhadap media tersebut sangat positif (92,6% menyatakan media tersebut menyenangkan dan mudah digunakan). Media ini selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, PowerPoint, pemahaman bacaan, Kurikulum Merdeka, model ADDIE, sastra anak.

Abstract

This study aims to develop an interactive PowerPoint-based learning media to improve the reading comprehension skills of third-grade students at SDN 1 Limbangan Barat on the material “Aku dan Si Merah” based on the Merdeka Curriculum. The research employed the ADDIE development model within a Research and Development (R&D) approach. The subjects were 27 third-grade students. Data were collected through reading comprehension tests, observation sheets, student response questionnaires, and documentation.

The results showed an increase in the average score from 57.22 (pre-test) to 83.63 (post-test), or an improvement of 26.41 points (46.15%). The percentage of students in the Good and Very Good categories rose from 25.93% to 77.77%. Student responses to the media were very positive (92.6% stated it was enjoyable and easy to use). The media aligns with

the principles of the Merdeka Curriculum, emphasizing student-centered, flexible, contextual, and enjoyable learning.

Keywords: : *Interactive learning media, PowerPoint, reading comprehension, Merdeka Curriculum, ADDIE model, children's literature.*

Pendahuluan

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan. Menurut Darmawan dan Winataputra (2020), Kurikulum Merdeka berusaha memperkuat kemandirian siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan potensi individu. Pendekatan ini selaras dengan teori pendidikan progresif John Dewey yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pengalaman belajar langsung, dan integrasi berbagai disiplin ilmu untuk pengembangan holistik.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD, kemampuan membaca pemahaman merupakan kompetensi inti yang mencakup pemahaman literal, inferensial, serta kemampuan mengungkapkan kembali isi teks (Kemendikbudristek, 2022). Richard E. Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning (2002) menegaskan bahwa integrasi efektif antara teks, visual, dan elemen interaktif dapat mengurangi beban kognitif serta meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, karena manusia memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan. Namun, observasi awal di SDN 1 Limbangan Barat menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III masih mengalami kesulitan membaca lancar, memahami isi cerita, mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teacher-centered memperburuk kondisi tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan tradisional sering kali kurang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mendalam pada siswa SD, terutama dalam literasi.

Berbagai studi menunjukkan potensi media interaktif untuk mengatasi permasalahan ini. Abdul Samat dan Abdul Aziz (2020) menyimpulkan bahwa multimedia learning efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya melalui kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual. Penelitian serupa di Indonesia juga membuktikan bahwa media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan pemahaman siswa SD, serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Mayanda, 2026; Qohar dalam berbagai proceeding).

Penelitian ini bertujuan mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada materi cerita anak "Aku dan Si Merah". Pemilihan materi ini didasarkan pada kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari siswa (seperti merawat hewan peliharaan dan tumbuhan) serta potensinya untuk dikembangkan secara digital interaktif, sehingga mendukung pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi juga kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan

pendapat, sejalan dengan prinsip student-centered learning yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, iteratif, dan fleksibel, sehingga sangat sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Pendekatan R&D bertujuan menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Penelitian dilaksanakan di Kelas III SDN 1 Limbangan Barat, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Waktu pelaksanaan pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 orang (12 laki-laki dan 15 perempuan). Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling karena kelas tersebut sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi pada tahap analisis

Penelitian ini mengikuti lima tahap model ADDIE sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis) Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik siswa. Kegiatan meliputi: observasi pembelajaran, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, analisis dokumen kurikulum, serta pemberian pre-test membaca pemahaman. Hasil analisis menjadi dasar penentuan tujuan dan desain media.
2. Design (Desain) Merancang blueprint media pembelajaran interaktif. Kegiatan meliputi: penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi cerita anak "Aku dan Si Merah", perancangan alur cerita, tampilan antarmuka, navigasi hyperlink, elemen animasi, audio narasi, dan instrumen evaluasi (lembar validasi, angket respons siswa, serta soal pre-test dan post-test).
3. Development (Pengembangan) Merealisasikan desain menjadi produk jadi. Media dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint 365 dengan fitur hyperlink, trigger, animasi, dan audio. Dukungan editing audio menggunakan Audacity, serta desain visual menggunakan Canva. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi (dosen Bahasa Indonesia SD), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), dan ahli bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan saran validasi sebelum diujicobakan.
4. Implementation (Implementasi) Media diujicobakan pada subjek penelitian selama 2 pertemuan (2 × 70 menit) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas.
5. Evaluation (Evaluasi) Evaluasi dilakukan secara formatif (pada setiap tahap) dan sumatif (setelah implementasi). Evaluasi mencakup efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman serta respons siswa.

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar observasi kegiatan pembelajaran.
2. Lembar wawancara.
3. Tes membaca pemahaman (pre-test dan post-test) yang telah divalidasi.
4. Lembar validasi ahli (materi, media, dan bahasa) dengan skala Likert.
5. Angket respons siswa terhadap media (skala Likert dan pertanyaan terbuka).
6. Lembar observasi keterlibatan siswa selama implementasi.
7. Pengumpulan Data dilakukan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan pada tahap Analysis menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 1 Limbangan Barat masih berada pada tingkat yang rendah. Berdasarkan pre-test yang dilakukan sebelum penerapan media, diperoleh rata-rata skor sebesar **57,22** dengan kategori “Cukup”. Hanya **25,93%** siswa yang berada pada kategori Baik dan Sangat Baik, sementara sisanya berada pada kategori Cukup dan Kurang.

Kesulitan utama siswa terdapat pada aspek pemahaman inferensial (menarik kesimpulan), menentukan urutan cerita, serta mengungkapkan kembali isi cerita (retelling). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi cerita anak.

Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama “Yuk Kita Belajar Bahasa Indonesia – Aku dan Si Merah” dalam format Microsoft PowerPoint (.pptx) dengan ukuran file ±41,6 MB. Media ini dirancang berbasis model ADDIE dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif sebagai berikut:

1. Audio narasi profesional untuk setiap halaman cerita
2. Animasi dan highlight teks secara otomatis
3. Hyperlink dan action button untuk navigasi bebas
4. Kuis interaktif dengan umpan balik langsung (benar/salah)
5. Desain visual yang cerah, ramah anak, dan sesuai karakteristik siswa SD

Media telah melalui proses validasi oleh tiga ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) dengan rata-rata skor validasi **4,65** (kategori Sangat Valid). Revisi dilakukan pada aspek tampilan dan kedalaman soal kuis sesuai masukan ahli. Media juga telah diuji kompatibilitasnya pada beberapa perangkat laptop dan proyektor sekolah.

Implementasi media dilakukan selama dua pertemuan (2 × 70 menit) dengan pendekatan student-centered. Pada pertemuan pertama, siswa mendengarkan cerita secara interaktif dan menjawab pertanyaan pemahaman literal serta reorganisasi. Pada pertemuan kedua, siswa lebih banyak berinteraksi dengan kuis, aktivitas retelling, dan diskusi kelompok dengan bantuan media. Selama implementasi, siswa terlihat sangat antusias. Hampir seluruh siswa aktif mengklik tombol, menjawab kuis, dan secara sukarela maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan animasi media. Hasil evaluasi sumatif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Berikut perbandingan hasil pre-test dan post-test:

<u>Uraian</u>	<u>Pre-test</u>	<u>Post-test</u>	<u>Peningkatan</u>
Rata-rata Skor	57,22	83,63	+26,41
Kategori Sangat Baik	14,81%	44,44%	+29,63%
Kategori Baik	11,11%	33,33%	+22,22%
Persentase Siswa ≥ 75	25,93%	77,78%	+51,85%

Berdasarkan hasil angket respons siswa, 92,6% siswa menyatakan bahwa media “sangat menyenangkan” dan “mudah digunakan”. Aspek yang paling disukai adalah audio narasi, animasi, dan kuis interaktif. Dari observasi juga terlihat peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan menceritakan kembali isi cerita.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III. Peningkatan rata-rata skor sebesar 26,41 poin dan persentase siswa yang mencapai KKM naik hingga 51,85% menunjukkan efektivitas yang tinggi.

Temuan ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui berbagai saluran (visual, verbal, dan interaktif) dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi serta pemahaman siswa. Kombinasi narasi audio, animasi, dan interaksi langsung pada media ini sesuai dengan prinsip multimedia principle dan modality principle.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan keunggulan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media yang interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman literal dan inferensial, tetapi juga motivasi serta kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapat — sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menyenangkan.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini terbukti sistematis dan efektif karena setiap tahap dilakukan secara bertahap dengan evaluasi formatif, sehingga menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan di kelas. Keberhasilan media ini juga tidak terlepas dari kedekatan materi “Aku dan Si Merah” dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu jumlah pertemuan yang relatif sedikit dan hanya dilakukan di satu kelas. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas dan waktu yang lebih Panjang

Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan judul “Yuk Kita Belajar Bahasa Indonesia – Aku dan Si Merah”. Media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 1 Limbangan Barat. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa yang signifikan dari rata-rata skor pre-test 57,22 menjadi 83,63 pada post-test, atau meningkat sebesar 26,41 poin (N-Gain Score sebesar 46,15% kategori sedang hingga tinggi). Selain itu, 92,6% siswa memberikan respons sangat positif terhadap media, menyatakan bahwa media menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami cerita anak. Media pembelajaran ini telah mendukung prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan. Penggunaan elemen multimedia (audio narasi, animasi, hyperlink, dan kuis interaktif) sesuai dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021) sehingga mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri siswa dalam membaca dan mengungkapkan kembali isi teks.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hamalik, O. (2018). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Evaluasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*.
<https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2021). *Kurikulum Merdeka: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2020). *Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Rahim, F. (2017). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2018). Educational Psychology: Theory and Practice. Boston: Pearson.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Statistika untuk Penelitian. Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2014). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.