

The Influence of the Use Of Interactive Presentation Media on the Reading Comprehension Ability Of Primary School Students

Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar

Lady Lailatun Nabila¹, Ahmad Nurefendi Fradana²

¹)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*lady nabila591@gmail.com: thefradana@umsida.ac.id

Abstract. *Learning in the digital era requires innovative approaches to improve students' reading comprehension. This study aims to explore the effect of interactive presentation media on the reading comprehension ability of grade 4B students at SDN Lemah Putro 1. The research method used was experimental with a one group pretest-posttest design. Data were collected through pretest and posttest tests, and analyzed using paired samples T-test. The results showed that the use of interactive presentation media significantly improved students' reading comprehension skills. Before the treatment, the average pretest score was 70.68, while after the treatment, the average posttest score increased to 90.91, with an increase of 20.23%. The paired samples T-test results also showed significance ($p < 0.05$), confirming the positive effect of interactive presentation media on students' reading comprehension skills. The findings suggest that interactive presentation media can be an effective tool in improving students' reading comprehension in the digital era. The implication of this study is the importance of technology integration in learning to facilitate an engaging and effective learning experience. It is hoped that this research can contribute to the development of innovative and effective learning strategies in improving students' reading comprehension skills in primary schools.*

Keywords – *Interactive Media, Reading Comprehension, Elementary School*

Abstrak. Pembelajaran di era digital membutuhkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media presentasi interaktif terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa kelas 4B di SDN Lemah Putro 1. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, serta dianalisis menggunakan uji paired samples T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Sebelum perlakuan, Rata-rata nilai pretest adalah 70.68, sedangkan setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 90.91, dengan peningkatan sebesar 20.23%. Hasil uji paired samples T-test juga menunjukkan signifikansi ($p < 0.05$), menegaskan adanya pengaruh positif media presentasi interaktif terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media presentasi interaktif dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa di era digital. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berdaya guna dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci - *Media Interaktif, Pemahaman Membaca, Sekolah Dasar.*

I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah pendidikan yang fokus pada peningkatan kecerdasan dan sikap siswa, oleh karena itu sekolah sejak awal dijadikan sebagai lahan penerapan pendidikan formal, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan minatnya melalui pembelajaran. Dikatakan bahwa belajar adalah Suatu aktivitas atau kegiatan yang berguna untuk menaikkan kecerdasan seseorang, pengetahuan dan perubahan. Sikap belajar adalah suatu aktivitas yang bisa menyebarkan satu kali melalui pengalamannya sedemikian rupa yang mengacu pada penggunaan kemampuan belajar yang mana diarahkan dari guru. Kemajuan teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan sosial, ekonomi dan budaya di seluruh dunia. Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mau tidak mau berdampak pada sektor pendidikan juga. Teknologi informasi semakin memudahkan dalam mencari bahan pelajaran [1]. Selain itu, seiring dengan semakin berkembangnya teknologi, proses pembelajaran pun diharapkan ikut berkembang.

Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan selalu diperbarui dalam bidang pendidikan [2]. Perkembangan teknologi sangat membantu dalam bidang pendidikan karena tanpa pendidikan tujuan dan cita-cita negara ini tidak akan pernah tercapai [3]. Salah satu aspek terpenting dalam perkembangan teknologi adalah meningkatnya peningkatan konektivitas global. Internet memungkinkan kita terhubung dengan siapa saja, dimana

saja, kapan saja. Pembelajarannya bisa melalui teknologi, seperti pembelajaran tatap muka atau pembelajaran online. Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, perkembangan ilmu pengetahuan dan manusia serta cara pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin maju[4]. Misalnya, media presentasi interaktif dirancang untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan secara efektif. Salah satu keterampilan untuk meningkatkan komunikasi melalui presentasi interaktif adalah membaca.

Dampak media presentasi interaktif merupakan fenomena yang signifikan di era digital saat ini. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pengguna media presentasi interaktif dapat terus meningkatkan kemampuan membaca seseorang. Dengan elemen multimedia yang menarik. Terlihat dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan pembelajaran berupa buku khusus yang disediakan pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga menyulitkan siswa untuk memahami dan memudahkan pemahamannya. Kebosanan membuat siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajarnya. Kurangnya rasa prestasi akademik disebabkan oleh kurang memuaskannya kemajuan dalam proses pendidikan[5]. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu mengembangkan lingkungan belajar yang aktif dan inovatif[6] dalam lingkungan pembelajaran saat ini [7]. Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat atau alat pengajaran. Kehadiran media merupakan pilihan guru untuk menarik minat siswa dan dalam minat belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar[8]. Media Power Point ini media yang bisa untuk mengemas materi menjadi animasi yang ringkas, efisien dan sangat komprehensif. Keunggulan dari riset ini adalah adanya alat edukasi Power Point interaktif buatan peneliti sendiri yang dapat digunakan untuk menyajikan teks materi edukasi dan soal-soal media interaktif yang belum pernah digunakan guru dalam pembelajaran sebelumnya. Sehingga Power Point, dapat ditingkatkan siswa pada minat, kemampuan konsentrasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, semoga dapat memberi petunjuk tentang apa yang terjadi dalam pembelajaran. Media pembelajaran Interaktif Power Point memberikan dampak bagi siswa demikian pula dilakukan peneliti[9] hasil belajar siswa meningkat karena penggunaan lingkungan belajar yang interaktif .

Tujuan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi efektif lisan dan tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa yang termasuk dalam muatan bahasa Indonesia adalah membaca. Literasi hendaknya fokus pada satu keterampilan, yaitu pemahaman membaca. Membaca pemahaman adalah membaca yang memusatkan perhatian pada pembaca dan pemahamannya. Membaca merupakan upaya sadar siswa untuk mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi yang disampaikan penulis melalui media atau bahasa tulis (Susilo & Garnisya, 2018), hingga mahir (4, 5, 6) membaca teks yang panjang 150-200 kata dan dapat meminta siswa untuk membaca. Skor rendah (1, 2, 3) ini hanya membaca teks yang pendek dan 150 kata dengan simbol berbeda, gambar yang menarik. Pemahaman membaca dalam multiliterasi dilakukan oleh guru di era digital, guru memantau dan pengajaran dengan mengunggah video pendidikan dari youtube, untuk meningkatkan pembelajaran, namun sebagian siswa masih mengalami kendala pada pemahaman membaca, penalaran, pemahaman kritis dan kreatif.

Keterampilan mengajar pada guru merupakan poin terpenting dan terakhir dalam pembelajaran khususnya membaca. Sudah saatnya kita mengembangkan solusi inovatif dan efektif yang dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran jika permasalahan terus berlanjut. Fitur interaktif memungkinkan pembaca berpartisipasi aktif dalam memahami teks dan mengatasi tantangan. Ini secara efektif meningkatkan pemahaman mereka dan mengembangkan keterampilan kritis dan analitis mereka. Jadi ini sangat berbeda dari yang kami miliki sebelumnya. Pemahaman membaca merupakan faktor membaca merupakan faktor yang memahami dan mewakili faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Graesser Kondeou multi talenta[10]. Kemampuan siswa dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah faktor fisiologis (telinga, penglihatan, cara) dan juga adanya gejala kesulitan belajar membedakan bentuk alfabet, angka, dan kata[11].

Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang berfokus pada makna isi teks[12]. Ketika seorang pembaca telah memahami bahan bacaan dengan baik, maka seseorang itu dapat mengetahui dan menentukan judul bacaan, tokoh-tokoh dalam teks bacaan, isi/informasi bacaan, dan amanat yang terkandung dalam isi bacaan. Memahami isi bacaan akan memudahkan setiap orang untuk mengambil keputusan. Proses pembelajaran menuntut siswa untuk memahami makna dari apa yang dibacanya, sehingga keterampilan membaca menjadi penting. Memperoleh informasi melalui membaca merupakan tujuan pemahaman, sekaligus memahami makna teks itu sendiri. Tujuan akhirnya adalah memahami isi dari apa yang dibaca [13]. Salah satu pihak yang berperan dalam membiasakan anak membaca adalah guru. Guru adalah sosok yang bisa ditiru dan ditiru. Guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dipilih oleh pendidik berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan cara ini, pendidik harus selektif dalam memilih. Namun saat ini Indonesia dinilai masih memiliki tingkat literasi yang mencakup pemahaman yang rendah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa, serupa dengan penelitian internasional yaitu Student Assessment of 2006 (PISA) yang membagikan hasil siswa dan literasi di Indonesia dan mendapat skor konsisten sebesar 393. Literasi ini ditandai dengan lemahnya keterampilan antara lain: mengidentifikasi wawasan baru dalam paragraf, membaca diagram, membuat hubungan antar berita, penalaran linguistik dan menemukan ide.

Kajian lain terkait pemahaman membaca adalah Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS), sebuah kajian Internasional terhadap siswa sekolah dasar yang dikoordinasikan oleh International Assosiation for the Assessment of Educational (IEA). Kajian yang dilakukan PIRLS mengukur dua aspek : yaitu: (1) tujuan membaca dan proses pemahaman. Pada tahun 2006, Indonesia menduduki peringkat ke-41 dari 45 negara yang disurvei. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah, ulangan harian, dan penilaian tengah semester, serta prestasi akademik siswa yang cukup rendah. Menurut Somadoyo, seseorang dapat dikatakan memiliki pemahaman membaca ketika pembaca mengenali kata dan kalimat yang dibaca serta memahami makna kontekstualnya, menghubungkan makna pengalaman pembaca dengan makna bacaannya, dan memberikan penilaian. Isi bacaan didasarkan pada pengalaman membaca.

Pemahaman membaca merupakan salah satu cara untuk mempelajari keterampilan membaca dan berbahasa di sekolah dasar. Di era digital ini, media presentasi interaktif digunakan sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk memprediksi bagaimana bunyi teks tersebut, sehingga mendorong siswa untuk memikirkan informasi dalam teks yang dibacanya. Pemahaman membaca pada siswa kelas 4 SD mencakup kemampuan memahami dan menafsirkan teks dengan lebih baik. Hal ini mencakup pemahaman pesan utama, detail, dan makna tersembunyi dari teks tersebut. Siswa umumnya belajar mengidentifikasi penulis dan tujuan, menghubungkan informasi, dan menarik kesimpulan dari teks yang mereka baca. Ini juga melibatkan pengenalan struktur teks dan penggunaan konteks untuk memahami arti kata dan kalimat. Keterampilan ini membantu siswa lebih memahami apa yang dibaca. Salah satu sumber media yang dapat digunakan adalah power point interaktif. Pembelajaran menggunakan tayangan slide interaktif dengan fitur tambahan untuk melibatkan anak-anak dan meningkatkan pemahaman membaca di siswa kelas empat. Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran melalui multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat membuat dan menggunakan media PowerPoint interaktif untuk tujuan pendidikan. Namun penelitian ini memiliki pendekatan yang unik karena mendorong pengembangan media ini dalam konteks kurikulum IPS yang mencakup fenomena alam dan buatan, khususnya menasar siswa sekolah dasar berusia 5 tahun[8]. Dengan demikian, diharapkan peneliti dengan menggunakan media PowerPoint interaktif akan meningkatkan kinerja membaca dalam presentasi siswa kelas 4B sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas maka rumusan masalah dan tujuan peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif mempengaruhi pemahaman membaca siswa kelas 4B SDN Lemah Putro 1 dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruhnya menggunakan media presentasi interaktif untuk peningkatan kemampuan pemahaman membaca kelas 4B sekolah dasar.

II. METODE

Secara umum metode penelitian adalah suatu metode ilmiah yang mengumpulkan data dengan tujuan dan fungsi tertentu[14]mendefinisikan bahwa secara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu.

Peneliti melakukan eksperimen dengan satu kelompok saja, satu kelompok eksperimen yang tidak memiliki kelas kontrol, atau juga dikenal sebagai one group pretest- posttest design. Sebelum peneliti memberikan perlakuan (treatment) kelompok eksperimen diberikan terlebih dahulu. Kemudian diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media atau diberikan posttest[15]. Populasi penelitian terdiri dari semua siswa kelas 4B SDN Lemah Putro 1 yang totalnya berjumlah 22 orang.

Kemudian berhubungan dengan metode pengumpulan data seperti observasi, tes, dan dokumentasi. Tes adalah suatu alat atau metode untuk mengetahui atau mengukur sesuatu yang ditentukan. Tes dalam penelitian ini mengukur kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran. Tesnya terdiri dari pretest dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa dan seberapa jauh mereka telah berkembang.

Kemampuan pemahaman membaca pada siswa sebelum penerapan media powerpoint interaktif yang berisi beberapa bacaan dan digunakan posttest untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media powerpoint interaktif terhadap siswa kelas 4B SDN Lemah Putro 1.

Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : tes awal (*pretest*) siswa sebelum diberikan perlakuan

O2 : tes akhir (*posttest*) setelah siswa diberikan perlakuan

X : perlakuan terakhir yaitu diberikan soal untuk mengetahui terjadinya perubahan setelah diberikannya pengaruh tersebut atau disebut *posttest*[17].

Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa SDN Lemah Putro 1 dan menghitung jumlah siswa yang terdaftar dalam dokumen. Peneliti menggunakan Uji Sampel Paired T untuk menganalisis data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Media Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan Media Power Point interaktif terhadap kemampuan pemahaman membaca pada siswa kelas 4B di SDN Lemah Putro 1. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest. Pelaksanaan penelitian ini yaitu, memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan media power point interaktif dalam mengembangkan kemampuan pemahaman membaca pada siswa[18].

Waktu yang direncanakan dalam pelaksanaan (*treatment*) adalah 1 jam, proses pretest dilakukan selama 1 jam. Dengan soal pretest mereka mengisi soal essay pada lembar kerja siswa (LKPD) sebanyak 5 butir. Lembar kerja siswa berisi soal cerita untuk melihat seberapa kemampuan siswa saat membaca dan menjawab soal essay tersebut. Setelah siswa menerima perlakuan(*treatment*), peneliti melakukan *posttest* untuk menentukan dampak penggunaan media interaktif terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Sebelumnya, peneliti menjelaskan cara mengerjakan soal essay pada media interaktif terlebih dahulu dan diberikan waktu 1 jam mengerjakan soal essay sebanyak 5 butir, Peneliti kemudian menanyakan kepada siswa apakah media PowerPoint interaktif ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan media. Kegiatan *treatment* ini dilakukan oleh peneliti dengan relatif lancar. Selanjutnya, peneliti akan memberikan penjelasan tentang dari penelitian tentang proses pembelajaran pemahaman membaca, termasuk hasil dan analisis data sebelum dan sesudah tes. Di bawah ini adalah ringkasan dari temuan penelitian yang telah dilakukan:

Tabel 1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	001	75	90
2.	002	70	100
3.	003	60	80
4.	004	80	90
5.	005	60	80
6.	006	70	80
7.	007	75	85
8.	008	60	85
9.	009	70	90
10.	010	50	80
11.	011	80	95
12.	012	65	95
13.	013	80	100
14.	014	70	100
15.	015	50	90
16.	016	50	90
17.	017	70	100
18.	018	80	95
19.	019	85	100
20.	020	90	85

21.	021	85	100
22.	022	80	90

Pada tabel 1 menunjukkan hasil tes siswa sebelum dan setelah dilakukannya treatment, dengan menggunakan lembar kerja siswa dan media interaktif PowerPoint. Selain skor yang diperoleh, peneliti menentukan hasil perbandingan siswa dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Perbedaan Nilai Pretest dan Posttest

No.	Tes	Rata-Rata Nilai
1.	Pretest	70.68
2.	Posttest	90.91
	Peningkatan (%)	20.23%

Pada tabel 2 dapat dikatakan bahwa dari nilai pretest rata-rata yang didapat siswa adalah 69,31, kemudian analisis memberikan perlakuan kemampuan membaca sebanyak 5 pertanyaan yang diberikan peneliti kepada siswa. Kemudian dilakukan posttest pada siswa dan nilai normal posttest siswa bertambah menjadi 88,18. Hasil penanganan informasi menunjukkan bahwa sebelum peneliti memberikan perlakuan pada siswa, hasilnya kurang memuaskan, namun setelah diberikan perlakuan hasilnya lebih baik.

B. Media Interaktif dan Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa

Setelah mendapatkan data pretest dan posttest, langkah berikutnya adalah untuk mengetahui bagaimana data pretest dan posttest 2berbeda dari hasil peneliti. Peneliti kemudian mulai menghitung pengaruh data pretest dan posttest dengan menggunakan uji Paired Samples T test. Paired sampel T test dilakukan untuk mengamati apakah ada perbedaan hasil antara pretest dan posttest pada siswa eksperimen[19]. Setelah itu, hasil perhitungan akan dihasilkan, dan hasil ini akan dibandingkan dengan tabel. Peneliti melakukan analisis dengan program SPSS 25. Hasil pengujian hipotesis dibuat dengan SPSS 25 untuk windows yang memiliki tingkat signifikansi yang berbeda 0,05. Uji normalitas distribusi data dilakukan sebelum uji paired sample T-test. Hasil perhitungan pengujian hipotesis lebih merinci akan dijelaskan menjadi berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data pre-test dan post-test pada siswa eksperimen. Uji normalitas diperoleh dari uji Kolmogorov-Smirnov yang dibantu dengan SPSS 25 for windows. Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data memenuhi distribusi normal, asalkan data tersebut memenuhi standar nilai $sig > 0,05$, maka memenuhi distribusi normal[19]. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kemampuan Pemahaman Membaca	.159	22	.156
	Posttest kemampuan Pemahaman Membaca	.165	22	.123

Pada table 3 menggunakan sampel sebanyak 22 siswa. Tabel tersebut menyatakan bahwa data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Nilai signifikansi pretest telah diketahui berdasarkan hasil uji normalitas $0,156 > 0,05$ dan posttest $0,123 > 0,05$. Setelah melakukan uji normalitas data nilai npretest dan posttest selanjutnya akan diuji menggunakan uji paired sample T- test.

2. Uji Paired Sample T test

Uji sampel berpasangan T, juga dikenal sebagai uji t sampel, digunakan untuk mengukur digunakan untuk memastikan perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang cocok. Dalam penelitian ini, hasil pretest dan posttest menunjukkan sebuah perbedaan dalam hasil belajar sebelum dan sesudahnya perlakuan[17]. Perhitungan uji sampel berpasangan T dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25. Kriteria untuk pemeriksaan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < Alpha Penelitian 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- 2) Jika nilai Signifikasnsi (2-tailed) > Alpha Penelitian 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Tabel 4 Hasil Analisis Uji Paired Simple T-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-18.8636	8.58179	1.82964	-22.66859 -15.05868	-10.310	21	.000
		4						

Berdasarkan hasil uji paired t- test sederhana yang ditunjukkan pada tabel di atas, mungkin dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji t-test sig (2-tailed) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media presentasi interaktif terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif, seperti Power Point, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas 4B di SDN Lemah Putro 1. Terbukti dari perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media interaktif, menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan pemahaman membaca siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di era digital ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN Lemah Putro 1 yang telah memberikan izin melakukan penelitian terhadap siswa kelas 4B SDN Lemah Putro 1. Terimakasih banyak juga kepada seluruh siswa kelas 4B SDN Lemah Putro 1. Serta mengucapkan terimakasih banyak yang sebesar-besarnya kepada Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga segala hambatan dan kesulitan dapat peneliti selesaikan. Dan tak lupa terimakasih banyak kepada kedua orang tua dan keluarga yang selalu mensupport dan memberikan do'a. Dan tak lupa terimakasih banyak kepada teman-teman yang selalu memberikan support satu sama lain.

REFERENSI

- [1] Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 31–43,
- [2] S. Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 94–100, 2018, doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- [3] P. S. Nugroho and A. R. Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung," *J. Educ. Inf. Commun. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–87, 2019.
- [4] B. Lian, "Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman bagi Perguruan Tinggi," *Educatio*, no. 2, pp. 40–45, 2019.
- [5] M. D. Dewi and N. Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2020, doi: 10.31941/delta.v8i2.1039.
- [6] M. Zaenal Fais, I. Listyarini, and A. Nashir Tsalatsa, "Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, p. 26, 2019, doi: 10.23887/jppp.v3i1.17097.
- [7] E. Y. P. Nasution and N. F. Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi," *Tarbawi J. Ilmu Pendidik.*, vol. 15, no. 2, pp. 205–221, 2019, doi: 10.32939/tarbawi.v15i02.466.
- [8] S. Mulyanto and A. Mustadi, "Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar," vol. 7, no. 1, pp. 110–116, 2023.
- [9] J. M. Sumilat, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran," *Inventa*, vol. 2, no. 1, pp. 40–46, 2018, doi: 10.36456/inventa.2.1.a1624.
- [10] M. R. Fauzi, "Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar kelas tinggi dengan menentukan ide pokok paragraf melalui metode concentrated language encounter," *J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 4, pp. 147–161, 2020, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4851>
- [11] F. Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar (5th Ed.)*. Jakarta: Bumi Aksara., 2018.
- [12] L. Mardiyanti, L. H. Maula, A. R. Amalia, D. Heryadi, and I. Ramdani, "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Big Book Sukuraga di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6387–6397, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3227.
- [13] V. Anggia *et al.*, "Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui implementasi model circ berbantuan media cetak," vol. 1, no. 2, pp. 95–104, 2018.
- [14] P. D. Sugiyono, *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2022.
- [15] Fatimah and Nuryaningsih, *Buku Ajar*. 2018.
- [16] Suharsimi Arikunto, *Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- [17] A. R. Putri, S. D. Ardianti, and D. Ermawati, "Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 1192–1199, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.3162.
- [18] Amalia Yunia Rahmawati, "濟無No Title No Title No Title," vol. 08, no. July, pp. 1–23, 2020.
- [19] M. N. Febrian Syah, R. S. Hidayatullah, W. D. Kurniawan, and N. A. Susanti, "Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan," *Jmel*, vol. 9, no. 1, pp. 1–7, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Article History:

Received: 26 June 2018 | Accepted: 08 August 2018 | Published: 30 August 2018