

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Membaca Permulaan Siswa di Kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya

¹Aulia Kartika, ²Ahmad Sulhan, ³Silka Yuanti Draditaswari

¹Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Gajah Mada No. 100
Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: 220106097.mhs@uinmataram.ac.id

Received: October 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan di kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya yang valid dan paraktis menurut para ahli serta respon pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiridari 5 tahapan yaitu: analisis (analysis), desain (deisign), pengembangan (Devlopment), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian ini adala 17 siswa kelas 1 dan 1 guru kelas, dengan validasi ahli dilakukan oleh tiga ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan di Kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya. Konsep yang dibangun dalam media ini adalah berupa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan yang dibuat menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut; uji validasi terhadap media pembelajaran interaktif Poweroint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan divalidasi oleh tiga ahli, ahli materi dengan memperoleh nilai rata rata 84, 21% dengan kreteria sangat valid, dari ahli media dengan memperoleh nilai rata rata 80% dengan kreteria valid dan dari ahli bahasa dengan memperoleh nilai rata rata 84,21% dengan kreteria valid, sehingga produk tersebut dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu hasil angket respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan mendapatkan nilai rata rata sebesar 80% dan 80% dengan kreteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android dikatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan, memberikan implikasi positif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan yang lebih menyenangkan dan mandiri bagi siswa.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, PowerPoint, Aplikasi Android.

How to Cite: Kartika, A., Sulhan, A., & Draditaswari, S. Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Membaca Permulaan Siswa di Kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya. *Journal of Authentic Research*, 2434–2444. <https://doi.org/10.36312/525tws80>



<https://doi.org/10.36312/525tws80>

Copyright© 2025, Kartika et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Literasi membaca sejak dini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis anak. Tingkat literasi yang tinggi berbanding lurus dengan kemampuan seseorang untuk menerima, mengolah, dan menyikapi setiap informasi. Pada kelas 1 SD, kemampuan membaca permulaan sangat penting sebagai fondasi agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dan

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan literasi secara keseluruhan. Membaca permulaan merupakan tahapan awal, dimana anak dikenalkan dengan bentuk huruf abjad, pelafalan bunyinya, mengeja suku kata, hingga membentuk kata (Aryani & Hadi., 2025).

Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Membaca permulaan diberikan di kelas rendah (SD) yaitu di kelas satu sampai kelas tiga. Di sinilah anak-anak harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman (Muhammad., 2021).

Menurut Farida Rahim membaca permulaan merupakan tahap awal, membaca yang diajarkan di kelas rendah (kelas awal) sekolah dasar. Fokus utama pada permulaan ini yaitu menyuarakan hasil dari interpretasi tulisan atau simbol yang dilihat. Membaca permulaan merupakan tahapan awal sebelum seseorang dapat membaca. Dalam membaca permulaan, seseorang dapat belajar membaca dengan belajar mengenal huruf, mengeja huruf, mengeja suku kata, sampai pada kata (Galuh *et al.*, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Tampar Ampar Praya, terdapat tantangan dalam pembelajaran membaca permulaan yang dihadapi oleh siswa kelas 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yang hanya 30% mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), mengalami kesulitan membaca permulaan siswa diantaranya mereka sering membaca terbata-bata, kesulitan membedakan huruf yang serupa seperti "b" dan "d" serta tidak mampu menyambung suku kata atau kata. Salah satu masalah utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan guru masih monoton, seringkali mengandalkan buku teks. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi membaca secara efektif dengan berbagai macam kesulitan membaca dan keterbatasan media pembelajaran ini adalah penyebab hasil belajar siswa rendah. Siswa yang memiliki kesulitan membaca akan memiliki nilai yang buruk dalam berbagai mata pelajaran sebagai materi disajikan dalam bentuk teks. Selain itu, siswa yang memiliki kesulitan membaca juga membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan tugas (Sipayung *et al.*, 2025).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint yang dipadukan dengan aplikasi android dengan aplikasi Android, dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah di atas, dengan mengubah sistem penyampaian verbalistik menjadi lebih visual dan interaktif. PowerPoint, sebagai aplikasi presentasi, memungkinkan perancangan konten yang dikemas dengan gambar, audio, dan animasi yang mendukung visualitas pembelajaran. Penerapan media ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), di mana media visual dan interaktif dirancang untuk melibatkan indera siswa, memastikan informasi yang disampaikan dapat dikaitkan dengan pengetahuan awal, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik (Putri *et al.*, 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menurut efisiensi dan efektivitas dalam

pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian belajar yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran (Anshori.,2018). Menurut Azikiwe media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera, penglihatan, pendengaran, peraba penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar. Sedangkan Sudjana mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang dirangkum oleh guru dalam menata lingkungan belajarnya (Hasan dan Milawati., 2021).

PowePoint adalah suatu apliaksi persentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer dibawah *microsoft office powerpoint*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat persentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Persentasi powerpoint adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa slide, sehingga orang yang menyimak lebih dapat memahami penjelasan melalui visualitas yang terangkum dalam slide, baik berupa gambar, audio, vidio, animasi maupun audiovisual (Humairah., 2022).

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi Android pada materi membaca permulaan yang valid menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi Android berdasarkan respon guru dan siswa kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya. Serta mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi Android berdasarkan respon guru dan siswa kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya (Rosa dan Suastra., 2023).

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, penelitian ("Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Ispiring Pada Muatan Ipa kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan") oleh (Alfaris., 2018)). Menemukan bahwa Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yakni pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran ipa.

Kedua, penelitian ("Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil siswa pada materi organ pencernaan manusia dan hewan di kelas V Sekolah Dasar") oleh (Susilo dan Suwahyo., 2019). Menemukan bahwa Persamaan penelitian ini dengan penelitin yang dilakukan yakni pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Sedangkan perbedaannya yaitu hasil siswa pada materi organ pencernaan manusia dan hewan.

Ketiga, penelitian ("pengembangan media kartu kata suku bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan studi eksperimen di SDN Kota Baru VII kelas I) oleh (Havisa et al., 2021). Menemukan bahwa Persamaan penelitian ini dengan penelitin yang dilakukan yakni untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Sedangkan perbedaannya yaitu pengembangan media kartu kata suku bergambar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran membaca permulaan di SDN Tampar Ampar Praya. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android, diharapkan siswa dapat belajar lebih mandiri dan menyenangkan. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media ini untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi.

METODE

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau (Research and Development) dengan metode pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Waruwu., 2024). Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementaton, Dan Evaluation*. Konsep ini diterapkan untuk mengembangkan kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu dalam merancang produk pembelajaran yang efektif. ADDIE merupakan desain instruksional yang berfokus pada individu, memiliki fase yang langsung dan berjangka panjang, bersifat sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem dalam memahami pengetahuan dan pembelajaran manusia. (Siregar dan Rhamayanti., 2025)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 17 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan yang ditunjukkan oleh hasil belajar sebelumnya, di mana hanya 30% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (kuantitatif), dokumentasi dan observasi (kualitatif). Angket digunakan sebagai instrument pengumpulan data tentang tentang ketetapan isi, desain, kelayakan penggunaan media pembelajaran PowerPoint yang dikembangkan. Angket yang digunakan yaitu, angket penilaian ahli Menggunakan skala Likert, berfungsi mengumpulkan data tentang ketepatan isi, desain, dan kelayakan media. Ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep membaca permulaan (huruf, suku kata), dan ketersediaan CP, TP, dan indikator. Ahli media mencakup kualitas tampilan, kemenarikan gambar dan animasi, kemudahan navigasi, dan fungsionalitas tombol/fitur. Ahli bahasa mencakup kejelasan instruksi, kesesuaian penggunaan kosa kata sederhana untuk kelas 1, dan ketepatan tata bahasa (ejaan, tanda baca). Angket respon siswa dan guru Menggunakan skala Likert untuk mengukur kepraktisan dan kemudahan penggunaan media di kelas. Respon Siswa: Indikator mencakup tingkat ketertarikan, motivasi belajar, dan kemudahan dalam memahami materi melalui media. Respon Guru: Indikator mencakup efisiensi waktu, kemudahan penerapan dalam pembelajaran, dan kontribusi media terhadap pemahaman siswa.

Prosedur Penelitian

Berbagai teori dari berbagai ahli akan menjadi masukan dalam proses penelitian dan pengembangan. Berikut penjelasan tahap pengembangan yang sejalan dengan metodologi penelitian dan pengembangan yang dipakai dalam proyek ini ialah ADDIE.

Analisis (Analysis), Pada tahap ini dimulai dengan analisis masalah yang ada dilapangan. Masalah tersebut dianalisis kemudian dibuat garis besar untuk memberikan solusi. Solusi tersebut bisa berupa produk yang sudah ada atau yang sudah diterapkan. Masalah tersebut biasanya terjadi karena produk yang di lapangan sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan dan kebutuhan lingkungan belajar. (Hanifahet., 2023). Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan (kekurangan media interaktif), analisis kurikulum (materi esensial membaca permulaan Bahasa Indonesia di kelas 1), dan analisis karakteristik siswa (siswa kelas 1 kesulitan membaca terbata-bata dan membedakan huruf serupa). Solusi yang dihasilkan adalah pengembangan media interaktif yang dapat digunakan di luar kelas (Hendayana et al., 2024).

Desain (Design), Kegiatan desain merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikut. (Rusmayana., 2021) Desain produk masih bersifat konseptual, meliputi: Tampilan Awal (Loading dan tombol Mulai), Tampilan Menu (Pilihan Materi dan Kuis), dan Tampilan Materi (Pengenalan huruf abjad, huruf vokal, suku kata bergambar, dan membaca kalimat sederhana). Pengembangan (Umar et al., 2025).

Development merupakan kegiatan relasasi atau membuat dan Menyusun materi sesuai dengan rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka koseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direlasasikan menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini juga peril dibuat instrument untuk mengukur kinerja produk. (Judijanto., 2024). Realisasi kerangka konseptual menjadi produk yang siap digunakan, termasuk pembuatan instrumen pengukuran kinerja produk. Media dikembangkan menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint dan kemudian dikonversi menjadi aplikasi Android menggunakan iSpring Suite. Selain itu, dilakukan validasi oleh tiga ahli: untuk kesesuaian konten. Ahli Media untuk aspek tampilan, navigasi, dan interaktivitas dan Ahli Bahasa untuk kejelasan dan ketepatan Bahasa.

Implementasi (Implementation), Pada pase pelaksanaan adalah fasilitator. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, memantau proses peserta didik belajar dan mengidentifikasi cara-cara untuk meningkatkan hasil belajar. Perlu dipastikan pada tahap ini semua produk dapat berjalan sebagaimana mestinya. Terdapat dua bentuk evaluasi yakni evaluasi formtif, yang dilakukan pada masing masing tahapan, serta evaluasi sumatif untuk mengukur sampai seberapa jauh peserta proses pembelajaran berjalan dengan baik serta memperoleh umpan balik dari pihak terkait. (Eni dan Winayarti., 2021) Pada tahap ini produk sedang dalam tahap pengujian dimana siswa dan guru akan mengujinya ruang kelas. Skenario Pembelajaran: Siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan aplikasi di perangkat Android mereka secara individu selama 45 menit sesi uji coba. Guru bertindak sebagai fasilitator, memantau proses belajar, dan mengidentifikasi cara-cara peningkatan hasil belajar. Pengumpulan Data: Setelah uji coba, siswa dan guru mengisi angket untuk mengetahui kepraktisan media.

Evaluasi (Evaluation), Pada fase ini pendidik merivisi apa yang telah dilakukan mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, dan pelaksanaan. Jika terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, maka perlu diidentifikasi untuk kemudian hari disempurnakan (Eni dan Winayarti., 2021). Dalam evaluasi produk, evaluasi dilakukan ahli materi. Umpan balik serta saran ahli dipakai dalam meningkatkan produk. revisi produk berdasarkan umpan balik dari ahli materi, media, bahasa, dan hasil uji coba. Terdapat dua bentuk evaluasi: formatif (pada setiap tahapan) dan sumatif (mengukur proses pembelajaran secara keseluruhan) (Khorunnisak et al., 2024).

Indikator Keberhasilan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator sebagai berikut: media dinyatakan valid apabila hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori layak/valid, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,21% dengan kategori sangat layak/sangat valid, ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 84,21% dengan kategori sangat layak/sangat valid, penilain guru memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis, serta angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Analisis Data

Teknik Analisis Data Analisis Kuantitatif (Validitas dan Kepraktisan): Menggunakan analisis deskriptif persentase.

Tabel 1. Analisis validasi

No	Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
1	Kurang valid	36-51,9%	Direvisi
2	Cukup valid	52-67,9%	Direvisi
3	Valid	68-83,9%	Tidak perlu revisi
4	Sangat valid	84-100%	Tidak perlu revisi

Analisis kepraktisan yang dilakukan untuk menilai praktis tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan, pada analisis kepraktisan dibagi menjadi 2 yaitu: Hasil observasi terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi android kemudian data diolah dengan deskriptif yaitu dengan pengolahan data yang di deskripsikan dalam bentuk kata kata. Kemudian Data angket didapatkan dengan cara menghitung skor peserta didik yang telah mengisi angket masing masing item yang terdapat pada angket. Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis kepraktisan dan kelayakan

Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
1 Kurang praktis	36-51,9%	Direvisi
2 Cukup praktis	52-67,9%	Direvisi
3 Praktis	68-83,9%	Tidak perlu revisi
4 Sangat praktis	84-100%	Tidak perlu revisi

Analisis Kualitatif: Dilakukan terhadap komentar dan saran terbuka dari validator dan guru/siswa yang tercantum dalam angket, serta hasil observasi. Data

kualitatif ini diolah secara deskriptif untuk mengidentifikasi aspek yang perlu direvisi dan untuk memperkuat temuan kepraktisan media (Mufida et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi Android dikembangkan melalui model ADDIE. Setelah revisi tahap pertama, media divalidasi oleh tiga ahli, dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi


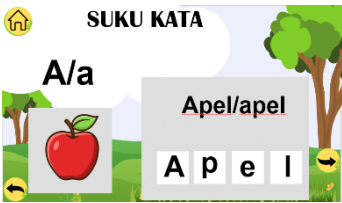


No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli materi	84, 21 %	Sangat valid
2	Ahli media	80 %	Valid
3	Ahli bahasa	84,21 %	Sangat valid

Secara keseluruhan, media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut pembahasan hasil validasi dan revisi produk Analisis Revisi Berdasarkan Penilaian Awal (35% - 42%)

Pada penilaian awal (pra-revisi), skor validasi dari ketiga ahli berkisar antara 35,78% hingga 42,10% dengan kategori Sangat Kurang/Kurang Valid. Penyebab utama rendahnya skor ini adalah:

- Ahli materi



Tabel 4. Perbaikan materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
 <p>- penggunaan huruf kapital</p>	
 <p>Tidak ada CP, TP, dan indikator</p>	 <p>Sudah mencatumkan CP, TP dan indikator</p>

Dilakukan penambahan slide khusus untuk CP, TP, dan indikator, serta penyesuaian konsistensi huruf kapital (seperti pada tampilan suku kata Apel/apel). Skor meningkat tajam menjadi 84,21% (Sangat Valid).

b. Ahli media


Tabel 5 perbaikan media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>tidak ada petunjuk penggunaan aplikasi</p>	 <p>Sudah dipaparkan petunjuk penggunaan aplikasi</p>

Dilakukan penambahan slide Petunjuk Penggunaan yang menjelaskan fungsi setiap tombol navigasi (Home, panah kembali/lanjut). Skor meningkat menjadi 80% (Valid).

c. Ahli bahasa

Tabel 6 Perbaikan Bahasa

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <ul style="list-style-type: none"> - gunakan contoh kosa kata sederhana - Perhatikan penggunaan kata sambung 	 <ul style="list-style-type: none"> - sudah menggunakan kosa kata sederhana - Penggunaan kata sambung sudah benar

Kosakata disederhanakan dan penggunaan kata sambung diperbaiki, misalnya penggunaan kalimat yang lebih relevan dan sederhana seperti "Beni membaca buku". Skor meningkat menjadi 84,21% (Sangat Valid).

Perubahan signifikan dalam desain dan kelengkapan materi ini menegaskan pentingnya fase Pengembangan (Development) dan Evaluasi Formatif dalam model ADDIE untuk memastikan produk akhir memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Pembahasan Hasil Kepraktisan (Implementasi)

Setelah media dinyatakan valid, dilakukan uji coba dan pengumpulan data kepraktisan melalui angket respon.

Tabel 7. Respon Terhadap Pembelajaran

Subjek uji	Persentase (%)	Kategori
1 Respon siswa	80 %	Tidak perlu revisi
2 Respon guru	80%	Tidak perlu revisi

Catatan: Data respon guru yang terbaru adalah 80% (Tabel 7), yang dikategorikan Valid. Namun, kesimpulan akhir menyebutkan guru 82,1% dengan kriteria Sangat Praktis. Mengacu pada Tabel 3.7, 80% berada di kategori Praktis (68-83,9%) jika menggunakan kriteria validasi atau Praktis jika menggunakan kriteria kepraktisan yang persentasenya sama, tetapi karena artikel menyimpulkan Sangat Praktis (di atas 84%), perlu diklarifikasi. Jika menggunakan data persentase yang disajikan di tabel (80%), maka kategorinya adalah Praktis.

Analisis Per Aspek Respon Siswa

Meskipun rata-rata persentase siswa adalah 80% (Praktis/Valid), analisis lebih detail dari angket menunjukkan:

- Kemenarikan: Siswa merespon positif terhadap tampilan yang dilengkapi gambar, audio, dan kuis (konsep fun learning).
- Kemudahan Penggunaan: Meskipun awal ada kendala (Ahli Media), petunjuk yang ditambahkan membuat navigasi tombol menu dan materi menjadi mudah. Siswa dapat menggunakan aplikasi ini secara mandiri (aspek berbasis Android).
- Kejelasan Materi: Media ini membantu siswa yang sebelumnya kesulitan membedakan huruf serupa dan menyambung suku kata, karena media menawarkan visualisasi dan interaksi yang jelas.

Perbandingan dengan Penelitian Sejenis

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat kepraktisan yang tinggi (80% dari siswa/guru) melampaui asumsi di pendahuluan bahwa metode monoton hanya mengandalkan buku teks, membuktikan bahwa media interaktif berbasis Android jauh lebih fungsional dan disukai oleh pengguna. Kelebihan dan Kelemahan Media pada Tabel 8.

Tabel 8. Kelebihan dan Kelemahan Penelitian

	Kelebihan	kelemahan
1	Validasi Tinggi (80%-84%) dari tiga ahli.	Skor validasi awal sangat rendah (35-42%), memerlukan revisi ekstensi
2	angat Praktis (80% siswa/guru) di kelas 1	Pengembangan produk (konversi PPT ke Android) memerlukan software pendukung khusus (iSpring Suite) dan keahlian teknis.
3	Mampu mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas (fleksibel karena berbasis Android).	Diperlukan ketersediaan perangkat Android yang memadai bagi setiap siswa untuk optimalisasi penggunaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian “pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis aplikasi android pada materi membaca permulaan siswa di kelas 1 SDN Tampar Ampar Praya” dapat disimpulkan bahwa,

pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu dimulai dari Analisis kebutuhan akan media interaktif, Desain tampilan dan konten, Pengembangan produk dengan iSpring Suite dan validasi ahli, Implementasi (uji coba) di kelas, dan Evaluasi (revisi) berdasarkan saran ahli.

Uji validitas terhadap media pembelajaran interaktif PowerPoint pada materi membaca permulaan divalidasi oleh tiga validator dengan memperoleh nilai rata rata sebesar 84,21%, 80% dan 84,21% dengan kriteria valid, sehingga produk tersebut dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Media dinyatakan praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif PowerPoint pada materi membaca permulaan mendapatkan nilai rata rata sebesar 80% dan respon guru 80% dengan kriteria sangat praktis, sehingga media pembelajaran pada penelitian ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Implikasi Hasil Penelitian bagi guru dan sekolah adalah disediakannya alat bantu ajar yang efektif dan interaktif untuk mengatasi masalah membaca permulaan, serta mendorong implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa fokus pada aspek kelayakan dan kepraktisan media. Penelitian ini belum mengukur secara spesifik efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 secara kuantitatif.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, Saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian selanjutnya adalah sebaiknya dalam melaksanakan pengembangan produk dengan model ADDIE dilakukan dengan cermat, terutama dalam tahap analisis data dan perumusan tujuan. Bagi guru dan sekolah, media ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu utama atau suplemen dalam pembelajaran membaca permulaan, baik di kelas maupun untuk penugasan belajar mandiri di rumah. Bagi pengembang media, disarankan untuk meningkatkan kualitas produk dari segi materi maupun teknis, misalnya dengan menambahkan fitur speech recognition untuk membantu siswa melafalkan huruf dan kata.

REFERENSI

- Alfaris, R. (2018). Pengembangan media game edukatif astrodent berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sistem tata surya kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(8).
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Eni., dan Winayarti., H. (2021). *Celuler Model Of RD&D*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.dani.
- Galuh, G. A. M., Artharina, F. P., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Tambakrejo 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4721-4730.
- Hanifahet, D. P. (2023) teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran, Sukoharjo: CV pradana pustaka group.
- Hasan., M. & Milawati. (2021).f *Media Pembelajaran*. jawa tengah:tahta media group..Aryani, I., & Hadi, M. S. (2025). Implementasi gerakan literasi di sekolah

- dasar: Implikasinya pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 329-338.
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23-31.
- Hendayana, A. F., Hartati, T., & Giwangsa, S. F. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Fase A di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 255-268.
- Humairah, E. (2022). Media pembelajaran berbasis power point guna mendukung pembelajaran IPA SD. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 249-256.
- Judijanto., L. (2024) *Metodologi Research and Development*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoirunnisak, A., Abi Aufa, A., & Shofiyuddin, A. (2024). Pengembangan Asesmen Formatif Disertai Feedback Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(3), 269-279.
- Muammar. (2021) *membaca pemulaan disekolah dasar*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Mufida, I. L., Utami, S., & Hermawan, A. (2022). Pengembangan Media LUBEL Dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 70-83.
- Putri, N. A. M., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., & Putra, E. C. S. (2024). Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 195-202.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443-450.
- Sipayung, D. S. B., Purba, N., & Sitohang, S. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 091254 Batu Anam Jl. Asahan Km 6. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 11579-11596.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Susilo, M. A., & Suwahyo, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran wheel alignment. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2).
- Umar, N. J., Hamid, F. Z., Sulaiman, N., & Faiqoh, E. (2025). Desain learning kit tipografi modular sebagai media pengenalan huruf untuk siswa SD. *Jurnal Desain*, 12(3), 709-726.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.