

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PETUALANGAN SI DARAH MERAH” BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH NGUPASAN

Anggita Lestari¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ¹²Universitas PGRI Yogyakarta
anggitalestari2602@gmail.com

ABSTRACT

Reading literacy is an important ability for elementary school students because it involves understanding information, identifying essential ideas, interpreting content, and drawing conclusions from texts. This study focused on developing an interactive PowerPoint learning medium entitled “Petualangan Si Darah Merah” (The Red Blood Cell’s Adventure) to support the improvement of reading literacy among fifth-grade elementary school students. The study applied a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SD Muhammadiyah Ngupasan, Yogyakarta. Data were obtained through observation, interviews, questionnaires, and reading literacy tests. Product feasibility was determined through assessments by media and subject matter experts, while practicality was examined through teacher and student responses. Product effectiveness was evaluated using pretest and posttest results supported by normality, homogeneity, independent sample t-test, and N-Gain analyses. The validation results indicated that the media expert assessment reached 95% and the subject matter expert assessment reached 100%, both categorized as highly feasible. The practicality assessment resulted in 88.3% from the teacher and 87.5% from students, indicating a very practical category. In the field trial, the experimental class increased from 64.50% in the pretest to 81.92% in the posttest, whereas the control class increased from 56.29% to 71.63%. The independent sample t-test produced a significance value of 0.002, indicating a significant difference between the two groups. The mean N-Gain percentage was 57.51% for the experimental class and 38.18% for the control class. These findings indicate that the “Petualangan Si Darah Merah” PowerPoint-based interactive learning medium is feasible and practical and provides sufficient effectiveness in supporting the reading literacy development of fifth-grade students.

Keywords: *Interactive learning media, PowerPoint, reading literacy*

ABSTRAK

Literasi membaca merupakan kemampuan penting bagi siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan memahami informasi, menemukan gagasan

penting, menafsirkan isi bacaan, dan menyusun kesimpulan berdasarkan teks. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint untuk mendukung peningkatan keterampilan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, serta tes keterampilan literasi membaca. Kelayakan produk ditentukan melalui penilaian ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan diperoleh melalui respons guru dan siswa. Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest yang didukung oleh uji normalitas, uji homogenitas, independent sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase 95% dan ahli materi 100%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Penilaian kepraktisan memperoleh persentase 88,3% dari guru dan 87,5% dari siswa sehingga termasuk kategori sangat praktis. Pada uji coba lapangan, persentase kelas eksperimen meningkat dari 64,50% pada pretest menjadi 81,92% pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 56,29% menjadi 71,63%. Hasil independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,002 yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 57,51%, sedangkan kelas kontrol sebesar 38,18%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint dinyatakan layak dan praktis serta cukup efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan literasi membaca siswa kelas V.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Powerpoint, Literasi membaca

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca menjadi salah satu aspek yang perlu memperoleh perhatian sejak pendidikan dasar. Keterampilan tersebut tidak terbatas pada kemampuan membaca teks secara lancar, tetapi juga mencakup proses memahami informasi, mengidentifikasi gagasan utama, menghubungkan informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan. Dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan tersebut

diperlukan agar siswa mampu memperoleh informasi dari berbagai sumber dan menggunakannya untuk memahami materi yang dipelajari.

Permasalahan mengenai literasi membaca masih ditemukan pada jenjang sekolah dasar. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa capaian membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami dan mengolah informasi dari bacaan

masih perlu diperkuat melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan teks dan informasi. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman membaca yang bermakna.

Permasalahan serupa ditemukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang tercantum dalam penelitian, sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan membaca secara lancar, tetapi masih menghadapi kesulitan ketika harus memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, dan menyusun kesimpulan. Selain itu, kegiatan membaca cenderung dilakukan ketika siswa memperoleh arahan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya bahan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus memberikan aktivitas membaca secara terarah.

Pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung kebutuhan tersebut.

Media pembelajaran yang mengombinasikan teks dengan unsur visual dan interaktif berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. PowerPoint tidak hanya dapat digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga memungkinkan pengintegrasian gambar, audio, video, animasi, serta tombol navigasi. Dengan pengaturan tersebut, PowerPoint dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti materi dan aktivitas secara lebih mandiri.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Putri dan Rezkita (2019) mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis PowerPoint interaktif untuk siswa sekolah dasar dan memperoleh penilaian yang baik. Penelitian Sintia Dewi dan Surya Manuaba (2021) juga menunjukkan hasil positif dalam pengembangan PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPA. Penelitian Liu (2025) selanjutnya menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V

dapat memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda. Media “Petualangan Si Darah Merah” dikembangkan secara khusus untuk materi sistem peredaran darah manusia dan diarahkan untuk mendukung keterampilan literasi membaca siswa kelas V. Media tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memuat aktivitas membaca, menemukan informasi penting, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, serta menyusun kesimpulan. Dengan demikian, pengembangan media dalam penelitian ini mengintegrasikan pembelajaran IPAS dengan aktivitas literasi membaca.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam mendukung peningkatan keterampilan literasi membaca siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint dan mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta pada tahun ajaran 2026/2027. Uji coba terbatas melibatkan 10 siswa kelas V dan satu guru kelas V. Selanjutnya, uji coba lapangan melibatkan 24 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tahap Analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara, hasil analisis digunakan untuk menentukan permasalahan, karakteristik siswa, kebutuhan media, serta materi yang akan dikembangkan.

Tahap Design dilakukan dengan Menyusun rancangan media, materi sistem peredaran darah manusia, tampilan visual, aktivitas literasi membaca, Latihan soal, dan

instrumen penelitian. Struktur media dirancang agar siswa dapat mengikuti materi melalui navigasi yang tersedia dan melakukan aktivitas membaca secara bertahap.

Pada tahap Development, rancangan tersebut diwujudkan menjadi media PowerPoint interaktif. Produk dilengkapi materi, ilustrasi, animasi, video, audio, tombol navigasi, dan latihan soal. Produk kemudian dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan media melalui respons guru dan siswa. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji terbatas, media digunakan pada uji coba lapangan untuk melihat efektivitas penggunaannya.

Tahap Evaluation dilakukan secara berkelanjutan dengan memperhatikan hasil penilaian ahli, respons guru dan siswa, serta hasil uji coba. Evaluasi digunakan untuk memastikan bahwa produk yang

dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, serta tes keterampilan literasi membaca. Kelayakan produk ditentukan berdasarkan persentase hasil validasi ahli media dan ahli materi. Kepraktisan ditentukan berdasarkan respons guru dan siswa. Sementara itu, efektivitas dianalisis menggunakan hasil pretest dan posttest, uji normalitas, uji homogenitas, independent sample t-test, dan N-Gain

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

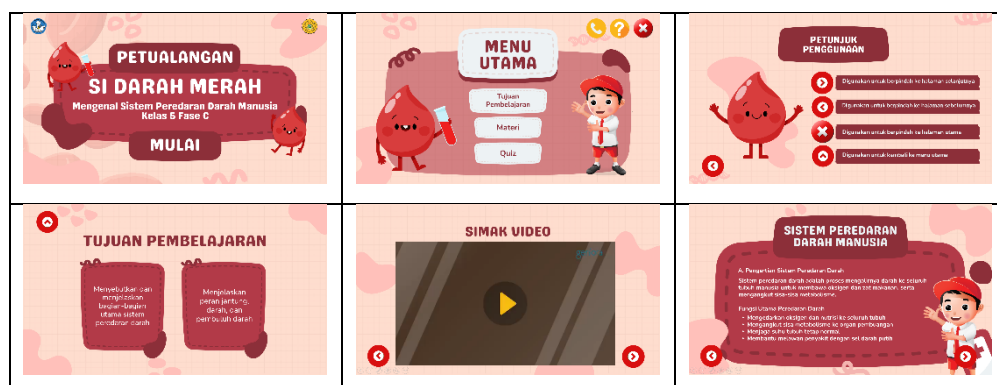
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint untuk materi sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas V. Media dirancang dengan menggabungkan materi pembelajaran dan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, animasi, video, audio, tombol navigasi, serta latihan soal interaktif.

Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Pada tahap Analysis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan minat membaca siswa, pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum optimal, serta penggunaan buku dan LKS yang masih dominan.

Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan isi dan tampilan media berdasarkan karakteristik siswa serta materi sistem peredaran darah manusia. Materi disusun secara bertahap dan dilengkapi dengan aktivitas yang mengarahkan siswa untuk membaca, menemukan informasi, memahami isi bacaan, dan menjawab pertanyaan.

Tahap Development menghasilkan media PowerPoint interaktif yang dilengkapi berbagai unsur multimedia. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Saran validator digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum produk diterapkan kepada pengguna. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap guru dan 10 siswa. Setelah memperoleh respons yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan, produk diterapkan pada uji coba lapangan dengan melibatkan 24 siswa. Tahap Evaluation dilakukan dengan memperhatikan hasil validasi, respons pengguna, serta hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media.





2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media	95%	Sangat layak
Ahli materi	100%	Sangat layak

Tabel 1. Hasil Kelayakan Media

Kelayakan media diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 95% dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak.

Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan, penggunaan, dan penyajian media. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian isi, kebermanfaatan, dan penggunaan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi komponen yang diperlukan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V.

Masukan dari validator juga digunakan dalam proses penyempurnaan produk. Perbaikan

dilakukan pada bagian tampilan agar lebih sesuai dengan tema media, termasuk penyesuaian latar belakang, karakter, dan animasi. Dengan adanya proses tersebut, pengembangan media tidak hanya menghasilkan produk awal, tetapi juga melalui tahap evaluasi dan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan siswa pada uji coba terbatas. Guru memberikan penilaian sebesar 88,3%, sedangkan siswa memperoleh persentase sebesar 87,5%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru kelas V	88,3%	Sangat praktis
10 siswa	87,5%	Sangat praktis

Respons guru menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki navigasi yang jelas, penyajian materi yang terstruktur, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi. Bagi siswa, kombinasi gambar, animasi, audio, video, dan latihan interaktif memberikan variasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kepraktisan media tidak hanya berkaitan dengan tampilan, tetapi juga dengan kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat menjadi pendukung bagi guru sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif kepada siswa.

4. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh persentase pretest sebesar 64,50% dan meningkat menjadi 81,92% pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol

mengalami peningkatan dari 56,29% menjadi 71,63%.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	N	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	24	64,50 %	81,92 %	17,42%
Kontrol	24	56,29 %	71,63 %	15,34%

Pada kelas eksperimen, skor pretest sebesar 1.548 dari skor maksimum 2.400 atau setara dengan 64,50%. Setelah penggunaan media, skor posttest meningkat menjadi 1.966 atau 81,92%. Sebanyak 21 siswa mencapai KKM pada posttest, sedangkan tiga siswa belum mencapai KKM. Dengan demikian, peningkatan persentase pada kelas eksperimen mencapai 17,42%.

Pada kelas kontrol, skor pretest sebesar 1.351 dari skor maksimum 2.400 atau 56,29%. Setelah pembelajaran, skor posttest meningkat menjadi 1.719 atau 71,63%. Sebanyak 16 siswa mencapai KKM dan delapan siswa belum mencapai KKM. Peningkatan persentase pada kelas kontrol sebesar 15,34%.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No.	Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pretest Eksperimen	0,200	Normal
2	Posttest Eksperimen	0,200	Normal
3	Pretest Kontrol	0,130	Normal
4	Posttest Kontrol	0,151	Normal

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 untuk pretest eksperimen, 0,200 untuk posttest eksperimen, 0,130 untuk pretest kontrol, dan 0,151 untuk posttest kontrol. Seluruh nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	Keterangan
Pretest	2,803	1	46	0,101	Homogen
Posttest	0,184	1	46	0,670	Homogen

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data. Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,670 pada data posttest,

dan sebesar 0,101 pada data pretest. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki varian homogen. Oleh karena itu, data telah memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan pada analisis menggunakan Independent Sample T-Test.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-test

Kelas	Mean	t	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Eksperimen	81,92	3,304	0,002	H ₀ ditolak
Kontrol	71,63			H ₁ diterima

Analisis selanjutnya menggunakan independent sample t-test. Hasil pengujian memperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,670 dan nilai t sebesar 3,304 dengan nilai signifikansi 0,002. Karena nilai signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Mean (%)	Std. Error	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Keterangan
Kelas Eksperimen	57,51	5,795	28,390	11	100	Cukup Efektif
Kelas Kontrol	38,18	4,878	23,896	0	75	—

Analisis N-Gain memperlihatkan rata-rata peningkatan sebesar 57,51% pada kelas eksperimen dan 38,18% pada kelas kontrol. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan literasi membaca pada kelas yang menggunakan media “Petualangan Si Darah Merah” lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa media interaktif tersebut.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Petualangan Si Darah Merah” dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung aktivitas literasi membaca pada pembelajaran IPAS. Media dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ditemukan pada

tahap analisis, yaitu kebutuhan terhadap penyajian materi yang lebih menarik dan aktivitas yang dapat melibatkan siswa secara langsung.

Tingkat kelayakan yang diperoleh, yaitu 95% dari ahli media dan 100% dari ahli materi, menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek yang dinilai oleh validator. Penilaian tersebut juga menunjukkan bahwa isi tampilan media telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari sisi kepraktisan, respon guru sebesar 88,3% dan respon siswa sebesar 87,5% menunjukkan bahwa media mudah diterapkan dan diterima oleh pengguna. Kepraktisan tersebut didukung oleh adanya tombol navigasi, penyajian materi secara bertahap, serta penggunaan unsur visual dan multimedia. Siswa tidak hanya memperoleh informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi dengan materi dan aktivitas yang tersedia di dalam media.

Pada aspek keefektifan, Peningkatan hasil pada kelas eksperimen dari 64,50% menjadi 81,92% memperlihatkan adanya perubahan kemampuan setelah siswa menggunakan media. Kelas kontrol juga mengalami peningkatan, yaitu

dari 56,29% menjadi 71,63%. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi. Perbedaan tersebut kemudian diperkuat melalui hasil independent sample t-test dengan nilai signifikansi 0,002. Nilai N-Gain juga menunjukkan kecenderungan yang sama. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 57,51%, sedangkan kelas kontrol sebesar 38,18%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Keefektifan media dapat dikaitkan dengan karakteristik “Petualangan Si Darah Merah” yang memasukkan aktivitas membaca ke dalam pembelajaran IPAS. Siswa diarahkan untuk membaca materi, mengamati informasi visual, menjawab pertanyaan, serta menarik kesimpulan. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi sistem peredaran darah manusia, tetapi juga menyediakan aktivitas yang secara langsung berkaitan dengan keterampilan literasi membaca.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai

penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Putri dan Rezkita (2019) menunjukkan kelayakan media IPA berbasis PowerPoint interaktif untuk siswa kelas V. Sintia Dewi dan Surya Manuaba (2021) juga memperoleh hasil yang sangat baik dalam pengembangan PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA. Liu (2025) melaporkan bahwa media PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Persamaan hasil tersebut memperkuat bahwa PowerPoint dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki kekhususan pada integrasi aktivitas membaca dengan materi sistem peredaran manusia. Dengan demikian, kontribusi penelitian tidak hanya terletak pada pengembangan media digital, tetapi juga pada pemanfaatan media tersebut untuk mengintegrasikan aktivitas literasi ke dalam pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint untuk materi sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 95% dari ahli media dan 100% dari ahli materi sehingga termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons guru sebesar 88,3% dan respons siswa sebesar 87,5%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis.

Pada uji coba lapangan, kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 64,50% pada pretest menjadi 81,92% pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 56,29% menjadi 71,63%. Hasil independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,002, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 57,51%, sedangkan kelas kontrol sebesar 38,18%.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media “Petualangan Si Darah Merah” berbasis PowerPoint dinyatakan layak, praktis, dan cukup efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan literasi membaca siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun, S. (2020). Pengaruh literasi terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.411>

Kharizmi, M. (2019). Kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 8(5), 55.
Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>

- Nurul, H. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran pada guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1), 34–41.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra H., & Syawaludin, D. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit UNM.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis PowerPoint interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3).
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan media interaktif Power Point dalam pembelajaran daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 4(2), 60–67.
<https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Rukmana, R. D., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi komponen ekosistem kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 621–633.
- Ruslan, & Wibayanti. (2019). Pentingnya meningkatkan minat baca siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 767–775.
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.
<https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.801>
- Sintia Dewi, & Surya Manuaba. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD.
- Liu, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30.
<https://doi.org/10.61476/xy1xwh1>
- Arsono, M. E., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2025). *Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk*. 15(2), 124–135.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.