



EKASAKTI JURNAL PENELITIAN & PENGABDIAN (EJPP)

DOI: <https://doi.org/10.31933/ejpp.v4i2>

Lisensi: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Diterima: 17 Juli 2024, Diperbaiki: 2 Agustus 2024, Diterbitkan: 3 Agustus 2024



EFEKTIVITAS POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP LITERASI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SDN PANGGUNG LOR SEMARANG

Dyah Ari Yani¹, Ikha Listyarini², Catur Prasetiawati³, Henry Januar Saputra⁴

¹ Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia, ariyanidyni@gmail.com

² Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia, ikhalistyarini@upgris.ac.id

³ SDN Panggung Lor, Semarang, Indonesia, caturprasetiawati00@admin.sd.belajar.id

⁴ Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia, h3nry.Chow@Gmail.Com

Corresponding Author: ariyanidyni@gmail.com

Abstract: *This research aims to evaluate the effectiveness of using interactive PowerPoint in improving literacy in the Indonesian language subject for first-grade students at SDN Panggung Lor Semarang. In line with advances in information and communication technology, technology-based learning methods such as interactive PowerPoint are expected to improve the quality of education and student literacy from an early age. This research method uses a pretest and posttest method. Data were obtained through pretest and posttest on 28 students, with results showing a significant increase in the average score from 70.64 in the pretest to 92.46 in the posttest. The normality test using Shapiro-Wilk showed that the data were normally distributed. The homogeneity of variance test showed that the variance of the posttest data was homogeneous. These results indicate that the use of interactive PowerPoint not only improves students' learning outcomes but also reduces variation in their scores, indicating increased consistency in material comprehension. Thus, the use of interactive PowerPoint has proven effective in improving literacy and learning outcomes for first-grade students at SDN Panggung Lor Semarang.*

Keywords: *Interactive Powerpoint, Literacy, Bahasa Indonesia.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif terhadap literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang. Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, metode pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan literasi siswa sejak dini. Metode penelitiann ini yaitu menggunakan metode uji *pretest* dan *posttest*. Data diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* pada 28 siswa, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari 70.64 pada *pretest* menjadi 92.46 pada *posttest*. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas varians menunjukkan bahwa varians dari data *posttest* adalah homogen. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga menurunkan variasi dalam nilai mereka, menunjukkan peningkatan konsistensi dalam pemahaman materi. Dengan demikian, penggunaan PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan hasil belajar siswa di kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang.

Kata Kunci: Powerpoint Interaktif, Literasi, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Di era globalisasi ini, kemampuan literasi menjadi semakin penting untuk bersaing di pasar kerja global. Literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga meliputi kecakapan dalam memahami informasi secara kritis serta menggunakan teknologi untuk mengolah informasi tersebut. (Kadarisman, 2017). Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi siswa sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan dan program. Salah satu fokus utama adalah penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan literasi siswa (Widianti, 2022). Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, tantangan dalam penerapan teknologi di pendidikan dasar masih cukup besar. Banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai atau guru yang terlatih dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Akibatnya, potensi teknologi sebagai alat pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal di banyak sekolah dasar di Indonesia (Panjaitan et al., 2022). Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan, termasuk literasi siswa.

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tingkat literasi siswa Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa sejak dini. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran. PowerPoint interaktif tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran melalui fitur-fitur seperti kuis dan animasi (Jamilah, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nur Febrian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang belajar dengan menggunakan PowerPoint interaktif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 34,98 menjadi 71,58 setelah pembelajaran (Febrian Syah et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suparto juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan video dan animasi berbasis PowerPoint dapat meningkatkan antusiasme belajar pada siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan dalam penggunaan video dan animasi berbasis PowerPoint akan menyebabkan peningkatan minat belajar sebesar 0,496. (Jauharoh & Suparto, 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Era 4.0, atau yang dikenal sebagai revolusi industri keempat, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, digitalisasi akan menghadirkan kemajuan yang sangat pesat, dengan munculnya beragam sumber belajar baru serta meluasnya penggunaan media massa, terutama internet dan media elektronik, sebagai sumber pengetahuan dan pusat kegiatan pendidikan. (Afif, 2019). Saat ini, sekolah dasar menghadapi tantangan tersendiri, terutama dalam menjaga anak-anak dari dampak negatif akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sekolah dasar disebut modern karena telah memiliki sistem digitalisasi yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi telah memudahkan berbagai kalangan untuk mengakses beragam informasi, khususnya dalam konteks pendidikan. Mencari informasi atau berita di zaman sekarang menjadi sangat mudah. Namun, dampak dari penggunaan aplikasi YouTube dan media sosial dapat membentuk karakter anak-anak yang lebih suka melihat atau mendengarkan daripada membaca. (Jatnika, 2019). Akan tetapi, kemudahan tersebut belum tentu diimbangi dengan kemampuan literasi pada masing-masing individu, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahpahaman dalam memahami informasi. Untuk itu, minat baca cukup berpengaruh akan hal ini, selain itu kemampuan literasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan.

Pendidikan jenjang sekolah dasar memiliki peran sangat penting dalam membentuk landasan kemampuan literasi anak. Literasi sendiri termasuk kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks, yang merupakan keterampilan inti yang diperlukan untuk seluruh aspek pembelajaran di kemudian hari (Novrani et al., 2021). Akan tetapi, hal tersebut haruslah dilandasi oleh minat individu itu sendiri. Minat atau interest merupakan gambaran sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu (Anjani et al., 2019). berkaitan dengan perasaan sehingga dilakukan tanpa paksaan, namun sebagai guru berperan memberikan rasa nyaman kepada peserta didik untuk mau dan minat terhadap literasi. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa senang peserta didik saat melaksanakannya, maka akan terjadi secara berkelanjutan terus-menerus.

Keterampilan dalam membaca, menulis, dan memahami teks diawali saat menginjak jenjang sekolah dasar, tepatnya kelas satu (Janawati & Sulantara, 2021). Namun, tidak semua peserta didik mampu berpartisipasi baik dalam setiap pembelajaran karena sulitnya beradaptasi dengan kegiatan. Sehingga peserta didik akan tertinggal oleh teman-temannya apabila ada hambatan terhadap keterampilan literasi. Ketertinggalan peserta didik dalam literasi didasari oleh beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut di antaranya sulitnya peserta didik dalam mengenal huruf dan bunyi karena beberapa huruf memiliki bentuk dan bunyi yang hampir sama, pengucapan dan pelajaran yang sulit sehingga belum benar dalam mengucapkannya, kesulitan dalam mengeja dan membaca kata-kata serta kalimat sederhana sehingga pesan yang disampaikan tidak diterima dengan baik oleh peserta didik, serta minat membaca dan menulis yang cenderung rendah karena mereka merasa kesulitan akan hal tersebut. Karena pada dasarnya aspek utama dalam literasi di antaranya adalah menyimak, membaca, dan berbicara (Setiawan & Sudigdo, 2019). Kendala-kendala tersebut tentunya membutuhkan penanganan dari berbagai pihak terutama orang dewasa seperti guru dan orang tua, namun peran teman sebaya juga membantu dalam lingkungan sekolah.

Pentingnya mencapai tujuan belajar dan mutu pendidikan diukur dari prestasi peserta didiknya (Akin et al., 2023). Prestasi peserta didik dapat didapat melalui hasil belajar salah satunya, dan untuk mencapai tujuan tersebut tentunya peserta didik haruslah memiliki keterampilan belajar, salah satunya literasi. Dengan peserta didik memiliki keterampilan literasi yang baik tentunya dapat membuatnya dapat mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik dan memahami materi-materi yang diajarkan serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memegang peran dalam menentukan hasil pembelajaran peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dikembangkan sesuai pada

kurikulum yang berlaku serta kebutuhan yang menyesuaikan zaman peserta didiknya, sehingga media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan dengan lebih efektif. Media sendiri bukan sekadar alat bantu untuk menjelaskan materi, namun dapat juga meningkatkan suasana belajar sehingga minat peserta didik meningkat salah satunya dengan minat literasi di kelas. Media pembelajaran interaktif, seperti media presentasi PowerPoint interaktif, merupakan salah satu contoh media ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada peserta didik. (Dewi & Korompis, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif terhadap literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan di SDN Panggung Lor Semarang, tepatnya pada kelas satu yang diketahui memiliki hasil belajar kognitif yang cukup rendah akibat dari kurangnya keterampilan literasi yang dimiliki peserta didik. Terdapat 64% dari 28 peserta didik memiliki hasil belajar kognitif di bawah KKM akibat kurangnya keterampilan literasinya yaitu di bawah 70. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta didik pada awal pertemuan

Kriteria Ketuntasan Minimal	Jumlah Peserta Didik	Persentase
<75	18	64%
>75	10	36%

Kurangnya minat serta kesadaran peserta didik akan literasi mengakitkannya kesulitan dalam belajar dan berakhir dengan hasil belajar kognitif yang cenderung rendah. Sehingga guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tersebut melalui literasi dan penggunaan media agar peserta didik lebih minat untuk belajar serta mengembangkan keterampilan literasi yang dimilikinya.

Powerpoint merupakan perangkat lunak buatan Microsoft. Software yang dapat membantu berjalannya pembelajaran dengan ketersediaannya dalam menyusun presentasi yang interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang membuatnya lebih aktif dan percaya diri. Dengan pemberian treatment kepada peserta didik saat melaksanakan pembelajaran melalui penayakan powerpoint interaktif diharapkan dapat membuat perhatian peserta didik dapat tertuju dan fokus akan pembelajaran serta output yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada awal pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas satu yang dibantu dengan powerpoint interaktif diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif pada salah satu SMK mampu mengetahui efektivitas terhadap nilai peserta didik (Ajiban, 2024). Selain itu terdapat pengaruh penggunaan powerpoint terhadap hasil belajar pada kelas IV yang menunjukkan pengaruh yang cukup besar dan signifikan berupa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,934 (Iswanto et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang hanya menggunakan sampel seluruh peserta didik SDN Panggung Lor Semarang dengan satu kelas sebagai sampel, yaitu seluruh peserta didik kelas satu. Rancangan yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* yang dilihat pada Tabel 1 (Sugiyono, 2018). penelitian ini menerapkan desain pre-test dan post-test, di mana pengukuran awal (pretest) dilakukan sebelum siswa mendapatkan perlakuan berupa

pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, kemudian pengukuran akhir (posttest) dilakukan setelah perlakuan tersebut.

Tabel 2 One-Group Pretest-Posttest Design

O	X	O
Pretest	Treatment	Posttest

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panggung Lor Semarang pada Tahun Ajaran 2023/2024. Dengan populasi seluruh siswa SDN Panggung Lor Semarang sebanyak 169 orang dan sampel sebanyak 28 orang yang merupakan siswa kelas I.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes. Tes tersebut terdiri dari 5 soal pilihan ganda untuk pretest dan 5 soal pilihan ganda untuk posttest. Soal-soal tersebut disusun sesuai dengan ranah kognitif yang menjadi fokus dalam penelitian.

Penelitian diawali dengan menyusun perangkat mengajar yang telah disesuaikan dengan karakter peserta didik sehingga dapat diimplementasikan dengan baik. Baik dari penggunaan powerpoint interaktif sebagai pengantar atau treatment bagi peserta didik sehingga dapat merangsang kemampuan literasinya dengan baik, dan diakhiri dengan *posttest* sebagai penutup pembelajaran guna mengetahui perubahan minat literasi peserta didik pada materi tersebut.

Nilai yang diperoleh peserta didik pada awal pembelajaran atau *pretest* serta akhir pembelajaran atau *posttest* merupakan data yang belum menjabarkan hasil dari tujuan penelitian ini. Sehingga data-data tersebut perlu melalui proses analisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan yang terjadi pada peserta didik. Tahapan atau proses analisis yang dilakukan diantaranya:

1. Hasil Tes

Hasil tes berupa nilai peserta didik yang diperoleh saat setelah mengikuti tes. *Nilai Peserta didik = Jawaban benar x total score*

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan agar mengetahui kenormalan data hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang diolah melalui SPSS.

3. Paired Sample T-Test

Paired sample t-test untuk melakukan analisis komparasi. Metode ini membandingkan nilai dari dua kelompok yang saling berhubungan, yaitu hasil pretest (sebelum pemberian perlakuan) dan hasil posttest (setelah pemberian perlakuan). Penggunaan paired sample t-test memungkinkan peneliti untuk mengukur dan membandingkan secara langsung dampak dari treatment yang diberikan.

4. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui perkembangan dari perlakuan yang dilakukan terhadap hasil belajar kognitif dari literasi sehingga dapat dilihat perbedaan sebelum dan sesudah treatment powerpoint interaktif (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan penelitian, peneliti memperoleh data hasil penerapan metode dan melakukan analisis komprehensif sehingga diperoleh kesimpulan yang menyeluruh. Hasil dan pembahasan berdasarkan pendekatan gabungan disajikan di bawah ini.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penerapan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 di SDN Panggung Lor Semarang. Salah satu metode untuk mengukur efektivitas ini adalah

dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa di kelas eksperimen. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest

Nilai kelas	Rata - rata	Kategori Nilai
Pretest	70.64	cukup
Posttest	92.46	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif. Sebelum penggunaan media ini, nilai rata-rata pretest siswa berada pada kategori "Cukup" dengan skor 70.64, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa sudah relatif baik sebelum intervensi. Namun, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif, nilai rata-rata posttest siswa meningkat secara substansial menjadi 92.46, yang masuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, mampu efektif meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil ini juga memperkuat temuan bahwa siswa lebih termotivasi dan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan media interaktif yang menarik. Peningkatan nilai dari 88 ke 95 mencerminkan efektivitas PowerPoint interaktif dalam meningkatkan literasi siswa. Implikasi dari penelitian ini mencakup beberapa hal penting. Pertama, guru dan sekolah dapat mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kedua, pelatihan bagi guru mengenai penggunaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga, sekolah perlu memastikan ketersediaan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti proyektor dan komputer. Dengan menerapkan temuan ini, diharapkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal literasi di tingkat sekolah dasar, dapat terus ditingkatkan.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<u>pre_test</u>	.127	28	.200 [*]	.945	28	.151
<u>post_test</u>	.122	28	.200 [*]	.949	28	.184

Gambar 1 Uji Normalitas

Dari table diatas menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0.200, lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil Shapiro-Wilk juga mendukung hal ini, dengan nilai signifikansi 0.151 untuk *pretest* dan 0.184 untuk *posttest*, yang juga lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi nilai *pretest* dan *posttest* adalah normal.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<u>pre_test</u>	70.64	28	13.846	2.617
	<u>post_test</u>	92.46	28	4.710	.890

Gambar 2 Uji Paired Sample T-test

Table diatas menunjukkan statistik pasangan sampel dari *pretest* dan *posttest*. Rata-rata (Mean) nilai *pretest* adalah 70.64 dengan standar deviasi (Std. Deviation) 13.846 dan kesalahan standar rata-rata (Std. Error Mean) 2.617. Sementara itu, rata-rata nilai *posttest* adalah 92.46 dengan standar deviasi 4.710 dan kesalahan standar rata-rata 0.890. Dari data ini, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest*, serta penurunan standar deviasi, yang mengindikasikan variasi yang lebih kecil dalam nilai *posttest* dibandingkan dengan *pretest*.

Paired Samples Test					
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	<u>pre_test - post_test</u>	-21.821	16.466	3.112	-28.206

Paired Samples Test					
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<u>pre_test - post_test</u>	-15.437	-7.013	27	.000

Table diatas menunjukkan hasil uji perbandingan dua set data yang saling berhubungan. Terdapat perbedaan rata-rata yang cukup besar, yaitu -21,821, antara nilai "*pretest*" dan "*posttest*". Perbedaan ini juga menunjukkan variasi yang cukup lebar, dengan standar deviasi sebesar 16,466. Namun, perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* juga secara statistik signifikan, dengan nilai p yang kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan hanya sekadar perubahan kecil, melainkan perubahan yang substansial antara dua pengukuran yang dibandingkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik untuk sampel berpasangan antara *pretest* dan *posttest*, ditemukan adanya perubahan yang signifikan dalam nilai rata-rata dan distribusi nilai siswa. Untuk nilai *pretest* mendapatkan rata-rata 70.64 dengan standar deviasi 13.846, menunjukkan adanya variasi yang cukup besar di antara nilai siswa sebelum intervensi pembelajaran. Setelah intervensi, nilai rata-rata *posttest* meningkat secara signifikan menjadi 92.46 dengan standar deviasi 4.710, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dan penurunan variasi di antara nilai mereka. Kesalahan standar rata-rata juga menurun dari 2.617 pada *pretest* menjadi 0.890 pada *posttest*, menandakan peningkatan konsistensi dalam hasil belajar siswa setelah intervensi. Dengan demikian, data-data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan literasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif secara signifikan mempengaruhi literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang. Hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam nilai rata-rata siswa, dari 70.64 pada *pretest* menjadi 92.46 pada *posttest*. Selain itu, analisis uji normalitas dan homogenitas varians menegaskan bahwa data memiliki distribusi normal dan variasi nilai siswa homogen setelah penerapan metode ini. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint*

interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menurunkan variasi dalam pemahaman materi, yang menandakan peningkatan konsistensi dalam pencapaian akademik mereka. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan literasi di tingkat sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, efektivitas powerpoint interaktif terhadap literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SDN Panggung Lor, memungkinkan peserta didik selalu mengalami peningkatan hasil belajar kognitif melalui keterampilan literasi. Selain itu media ini dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Ajiban, M. H. (2024). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 1141–1155. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7539%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7539/5393>
- Akin, M. A., Riawana, P., & Muwaffiqah, N. (2023). Model Pengembangan Strategi Manajemen Terhadap Peningkatan Manajemen Mutu Pendidikan Di SDN 9 Baru- Baru Tanga. *SAMMAJIVA : Jurnal Penelitian Bisnis Dan Manajemen*, 1(1), 13–25.
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74–83.
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X Smk Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>
- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 1–7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. In *Alfabeta* (Vol. 1, Issue 1). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Iswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019 Di Mi Negeri 2 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.172>
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Janawati, D. P. A., & Sulantara, I. M. E. (2021). An Analysis of Early Reading Ability of Class 1 in Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1.
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.18112>

- Jauharoh, S., & Suparto, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X Tkj Smk Nurul Huda Kapongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 388–401.
- Kadarisman, M. (2017). Tantangan Perguruan Tinggi Dalam Era Persaingan Global. *Sociae Polites*, 3–20. <https://doi.org/10.33541/sp.v1i1.459>
- Novrani, A., Caturwulandari, De., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Buku Saku*, 64. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220709_130107.pdf
- Panjaitan, M., Rini, A. D., Agusalm, L., Abdullah, Z., Purwandaya, B., & Pasaribu, B. (2022). Persepsi Mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Universitas Trilogi Terhadap Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Islamic Banking : Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 7(2), 351–362. <https://doi.org/10.36908/isbank.v7i2.394>
- Setiawan, A. A., & Sudigdo, A. (2019). Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kunjungan Perpustakaan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD, 2015*, 24–30. <https://core.ac.uk/download/pdf/230386992.pdf>
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widianti, F. D. (2022). Dampak Globalisasi Di Negara Indonesia. *Jurnal Inovasi Sektor Publik*, 2(1), 73–95. <http://jurnal.uwp.ac.id/fisip/index.php/jisp/article/view/122/50>.