

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PREZI*
PADAKETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN TEMA 2
DIKELAS II SD NEGERI 01 ASAM KUMBANG
PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh

**Vivin Zelvia
NIM.20050005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1445 H / 2024 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 05 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Vivin Zelvía
NIM 20050005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan” yang ditulis oleh Vivin Zelvia NIM 20050005 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 22 Februari 2024

Pembimbing I



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN.1029019202

Pembimbing II



Vini Wela Septiana, M.Pd
NIDN.1027098603

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan"** yang ditulis oleh Vivin Zelvia NIM 20050005 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 29 Februari 2024.

Padang, Maret 2024

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Ridania Ekawati, M.Pd

Sekretaris

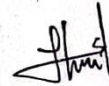


Vini Wela Septiana, M.Pd

Anggota



Dini Susanti, M.Pd.



Jepri Naldi, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaifin Halim, M.A

ABSTRAK

Vivin Zelvia, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan dilapangan penggunaan media pembelajaran belum diterapkan disekolah tersebut. Media Interaktif *Prezi* perangkat lunak presentasi untuk mengeksplorasi berbagai ide dalam sebuah layar virtual. Terlihat media pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, media pembelajaran yang digunakan guru belum berbasis teknologi, guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *prezi* pada keterampilan membaca permulaan tema 2 yang valid, praktis dan efektif untuk peserta didik kelas II SD.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh validator aspek isi, desain, dan bahasa untuk memastikan kelayakan, sedangkan untuk melihat efektivitas yaitu dinilai dengan angket serta hasil tes oleh peserta didik.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Media ineteraktif *prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai 85%, yang dilihat dari hasil materi, tampilan, dan penggunaan media interaktif *prezi* yaitu 94%, sedangkan 89% untuk kriteria efektif yaitu dari hasil angket dan tes peserta didik. Jadi media interaktif *prezi* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan tema 2 dikelas II SDN 01 Asam Kumbang.

Kata Kunci: Interaktif *Prezi*, ADDIE, Membaca.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul tentang “Pengembangan Media Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan”. Shalawat beserta salam semoga selalu dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW. Seorang nabi yang mulia, yang telah berjuang membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

Superhero dan panutanku, Ayahanda **Jaril** dan kepada Pintu Surgaku Ibunda **Armisah** beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study peneliti, beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, tapi semangat, motivasi serta doa yang selalu beliau berikan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai

sarjana. Cinta kasih kedua saudara-saudari saya, **Asril Jhoni, Mulyadi, Novi Susilastri** dan **Ari Nofriadi**. Terimakasih selalu memberikan semangat serta dukungan atas segala doa, usaha, motivasi yang telah diberikan kepada adik terakhir ini dalam pengerjaan skripsi. Kepada Keponakan Tercinta **Rafif Bintang Pratama** dan **Bilqis Calista Aurora**, Terimakasih telah menjadi mood booter dan menjadi alasan peneliti untuk pulang ke rumah setelah beberapa tahun meninggalkan rumah demi menempuh Pendidikan dibangku perkuliahan. Untuk keluarga besar dari kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan doa kepada peneliti, sehingga peneliti sudah sampai pada tahap ini.

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, M.A** Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M.Pd** Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** merupakan dosen Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing pertama yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta saran-saran terbaik kepada peneliti.
4. Ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** merupakan salah satu validator sekaligus sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan masukan kepada peneliti terhadap produk yang peneliti kembangkan.
5. Bapak **Jepri Naldi, M.Pd** merupakan salah satu dosen penguji pada saat

seminar proposal. Ibu **Sekar Harum Pratiwi, M.Pd** selaku penguji pada saat ujian komprehensif yang telah bersedia menguji peneliti.

6. Kepada seluruh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam dan tendik yang telah memberikan dukungan dan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Bapak **Yulizar, S.Pd, SD** yaitu Kepala Sekolah SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti melakukan penelitian. Ibu **Novia Sari, S.Pd** selaku wali kelas yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Selanjutnya kepada semua guru dan peserta didik yang telah menerima peneliti dengan senang hati.
8. Kepada teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2020 terimakasih untuk kerjasamanya. Untuk Calon Orang Sukses terimakasih telah berjuang bersama dalam keadaan suka dan duka.
9. Terakhir untuk **Vivin Zelvia**, last but no least, ya!. Diri sendiri, apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang terbilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan dan berjuang sejauh ini.

Padang, Januari 2024 Peneliti

Vivin Zelvia
Nim. 20050005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Balakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
I. Defenisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	19
3. Hakikat Media Pembelajaran	21
4. Hakikat Media Interaktif <i>Prezi</i>	29
5. Hakikat Keterampilan Membaca	37
6. Validasi	48
7. Praktikalitas	49
8. Efektivitas.....	50
B. Penelitian Relevan	50
C. Kerangka Konseptual.....	52
BAB III MOTODE PENELITIAN	55
A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan	56
C. Uji Coba Produk	60
D. Jenis Data	60
E. Instrument Pengumpulan Data.....	60
F. Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Bentuk Pengembangan Media Interaktif <i>Prezi</i>	64
B. Penyajian Data Uji Coba	76
C. Analisis Data	91
D. Revisi Produk	94
E. Pembahasan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	109
BIODATA PENULIS.....	137

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual	54
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bukan aplikasi <i>browser</i>	32
Gambar 2. 2 Pilih menu bagian atas untuk masuk ke akun	33
Gambar 2. 3 Klik sesuai petunjuk tanda panah.....	33
Gambar 2. 4 Isikan data diri untuk membuat akun <i>prezi</i>	33
Gambar 2. 5 Klik <i>prezi</i> video dan pilih template	34
Gambar 2. 6 Klik edit untuk hasil rekam video	34
Gambar 4. 1 Halaman Utama Interaktif <i>Prezi</i>	68
Gambar 4. 2 Halaman Loading	68
Gambar 4. 3 Profil Media.....	69
Gambar 4. 4 Materi	70
Gambar 4. 5 Tugas	70
Gambar 4. 6 Profil Peneliti.....	72
Gambar 4. 7 Aspek Isi.....	73
Gambar 4. 8 Aspek Desain	74
Gambar 4. 9 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	95
Gambar 4. 10 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	95
Gambar 4. 11 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Kevalidan	61
Tabel 3. 2 Kategori Praktikalitas.....	62
Tabel 3. 3 Kategori Efektifitas	63
Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator.....	75
Tabel 4. 2 Validasi Isi	77
Tabel 4. 3 Angket Validasi Desain	79
Tabel 4. 4 Angket Validasi Bahasa	80
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Interaktif <i>Prezi</i>	80
Tabel 4. 6 Angket Praktikalitas Dari Aspek Materi.....	81
Tabel 4. 7 Angket Praktikalitas Dari Aspek Tampilan	82
Tabel 4. 8 Angket Praktikalitas Dari Aspek Penggunaan	83
Tabel 4. 9 Angket Praktikalitas Keseluruhan.....	84
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Dari Tahap Pra Baca.....	85
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Dari Tahap Saat Baca	86
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Dari Tahap Pasca Baca	87
Tabel 4. 13 Angket Kemenarikan Peserta Didik.....	89
Tabel 4. 14 Hasil Tes Belajar Peserta Didik	90
Tabel 4. 15 Nilai Keseluruhan Efektifitas.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian	109
Lampiran 2 Balasan Surat Penelitian	110
Lampiran 3 Lembar Validasi Media Interaktid <i>Prezi</i> , Aspek Isi	111
Lampiran 4 Lembar Validasi Media Interaktif <i>Prezi</i> , Aspek Desain	113
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Interaktif <i>Prezi</i> Aspek Bahasa	115
Lampiran 6 Lembar Praktikalitas Media Interaktif <i>Prezi</i> , Aspek Materi	117
Lampiran 7 Lembar Praktikalitas Media Interaktif <i>Prezi</i> , Aspek Tampilan.....	118
Lampiran 8 Lembar Praktikalitas Media Interaktid <i>Prezi</i> , Aspek Penggunaan..	119
Lampiran 9 Aktivitas Peserta Didik PENILAIAN TAHAP PRA BACA	120
Lampiran 10 HASIL PENILAIAN TAHAP SAAT BACA	123
Lampiran 11 HASIL PENILAIAN TAHAP PASCA BACA.....	126
Lampiran 12 Lembar Angket Efektifitas Peserta Didik Media Interaktif <i>Prezi</i> ..	129
Lampiran 13 Lampiran 13 Nilai Tertinggi Angket Peserta Didik	130
Lampiran 14 Lampiran 14 Nilai Menengah Angket Peserta Didik	131
Lampiran 15 Lampiran 15 Nilai Terendah Angket Peserta Didik	132
Lampiran 16 Lampiran 16 Nilai Tertinggi Dari Tes Peserta Didik	133
Lampiran 17 Lampiran 17 Nilai Terendah Dari Tes Peserta Didik	134
Lampiran 18 Lampiran 18 QR Code Media Interaktif <i>Prezi</i>	135
Lampiran 19 Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh pemerintah melakukan penyalarsan dan proses pembentukan bangsa yang berguna bagi negara. Pernyataan tersebut menyoroti peran penting pendidikan dalam pembentukan bangsa dan menyalarskan kepentingan politik serta sosial. Pendidikan memang sering menjadi pusat perhatian dalam wacana politik, dengan berbagai janji dan program dari calon pejabat untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah semata. Peran masyarakat, lembaga pendidikan, dan sektor swasta juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pendidikan yang berkualitas. (Sujana, 2019)

Media adalah sarana penyampaian pesan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran. Baik itu melalui teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari berbagai media tersebut. Media memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaannya. Mereka dapat disesuaikan dengan berbagai tingkatan pendidikan, gaya belajar siswa, dan kebutuhan pembelajaran spesifik. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Misalnya, dengan menyediakan akses

ke sumber belajar yang beragam dan memungkinkan siswa untuk mengaksesnya sesuai dengan kebutuhan mereka.

Menurut (Metalin et al., 2020). Media pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi atau pesan, tetapi juga dirancang khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan tujuan tertentu. Hal ini mencakup penggunaan berbagai jenis media seperti buku teks, audiovisual, perangkat lunak komputer, dan media interaktif lainnya yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan keterampilan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui media, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, et al., 2021).

Qs al-alaq ayat 1-3 sebagai berikut:

۱ م رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ ۲ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۳ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۙ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”(1)“Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah”(2)“Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia”(3).

Menurut Tafsir Qs Al-alaq ayat 1-3:

Wahai Rasulullah, mulailah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan segala sesuatu dengan keesaan-Nya. Dia menciptakan manusia dengan sempurna dari seongkah darah, sebagai hasil perkembangan dari fase nutfah. Kemudian, secara bertahap, manusia terbentuk menjadi sepoton daging, tulang, lapisan tulang dan daging, dan dihembuskan roh kepadanya. Allah memerintahkan manusia untuk mengkaji segala ciptaan-Nya, baik yang diungkapkan dalam Al-Qur'an (*qauliyah*) maupun yang tersirat dalam alam semesta (*kauniyah*).

Menurut (Harianto, 2020) Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar kepada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini menyebabkan beraneka ragamnya pengertian membaca. Membaca melibatkan pengucapan dan pemahaman kata-kata serta pengambilan informasi dari teks cetakan. Proses ini mencakup analisis dan pengaturan berbagai keterampilan kompleks, termasuk pemahaman materi, berpikir kritis, evaluasi, sintesis, dan pemecahan masalah. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan penjelasan yang bermakna bagi pembaca.

Membaca merupakan tindakan yang dilakukan oleh pembaca untuk mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui

tulisan atau teks, serta untuk memahami makna yang terdapat dalam teks tersebut.. Selanjutnya Soedarsono dalam (Harianto, 2020) mengemukakan bahwa membaca adalah “aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati dan mengingat-ingat.

Pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang- lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan disekolah dengan Ibu Novia Sari S.Pd Guru wali kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan pada tanggal 15 September 2022 terlihat bahwa Media Pembelajaran sudah digunakan guru namun masih menggunakan media konvensional belum multimedia media yang digunakan, seperti media gambar, kertas dan lain sebagainya.

Sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik menerima pelajaran.

Hal ini terjadi karena masih menggunakan media yang tidak menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka peserta didik tidak fokus mengikuti proses pembelajaran, Peneliti melakukan observasi pada saat kempus mengajar terdapat beberapa masalah:

Pertama terlihat minat membaca siswa sangat rendah, kedua guru masih belum menggunakan media pembelajaran interaktif, ketiga kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Hal ini salah satu faktor penghambat meningkatkan hasil belajar membaca peserta didik. Bisa dilihat dari hasil ujian tengah semester 1.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran yaitu media interaktif *prezi*, dengan penggunaan media ini menarik minat belajar peserta didik untuk belajar membaca, karena medianya yang mengandung media visual, audio, maupun animasi didalamnya sehingga guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan meningkatkan minat membaca peserta didik dan media ini juga sangat mudah digunakan.

Prezi merupakan sebuah perangkat visualisasi yang dikembangkan dan dirilis dengan tujuan awal untuk mendukung bidang arsitektur oleh dua individu, yaitu arsitek Hungaria Adam Somlai-Fischer dan ahli komputer Peter Halacsy (Nasution & Siregar, 2019). Program ini digunakan untuk menciptakan berbagai jenis konten visual seperti animasi objek, presentasi, materi promosi, permainan, serta aplikasi-aplikasi lainnya. *Prezi* memungkinkan pembuatan film animasi interaktif yang memungkinkan penonton berinteraksi dengan konten bergerak, yang dapat diperbesar atau diperkecil di atas kanvas besar, dengan mengisi kanvas tersebut dengan foto, video, dan teks.

Media *Prezi* adalah pilihan yang populer untuk membuat materi presentasi, yang berbeda dengan *Microsoft Office Power Point* karena membutuhkan koneksi internet untuk penggunaannya, sedangkan *PowerPoint* dapat digunakan tanpa perlu terhubung ke internet. *Prezi* merupakan perangkat lunak presentasi yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi berbagai ide dalam sebuah layar virtual. Perangkat lunak ini memiliki fitur istimewa yang menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi. Sebagai alternatif dalam pembelajaran, *Prezi* dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu media pembelajaran. Awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria Adam Somlai Fischer untuk visualisasi arsitektur, *Prezi* didesain dengan tujuan membuat proses berbagi ide menjadi lebih menarik. Dengan demikian, *Prezi* menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan dan berbagi ide secara visual, seperti dalam penyampaian cerita.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif *Prezi* memiliki potensi untuk memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Interaktif *Prezi* dapat menstimulasi pemikiran kritis dengan menyajikan informasi atau materi pembelajaran secara dinamis, memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dengan konten pembelajaran, dan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi solusi-solusi alternatif atau sudut pandang yang berbeda dalam menyelesaikan masalah.

Permasalahan di atas menjadi landasan dari penelitian ini yang memiliki tujuan mengembangkan media Pembelajaran Interaktif *Prezi* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut maka penulis mengembangkan sebuah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diuraikan identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Keterbatasan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik merasa bosan untuk belajar materi Bahasa Indonesia yang diajarkan.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru belum berbasis teknologi.
5. Guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang berkaitan dengan **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas II Di SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *interaktif prezi* pada keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran *interaktif prezi* pada keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan media *interaktif prezi* pada keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan bentuk media pembelajaran *interaktif prezi* pada keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01

Asam Kumbang Pesisir Selatan yang valid.

2. Mengembangkan bentuk media pembelajaran interaktif *prezi* pada keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yang praktis.
3. Mengembangkan bentuk media interaktif *prezi* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka hasil pengembangan ini media pembelajaran interaktif *prezi* pada keterampilan membaca permulaan dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan dalam keilmuan. Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan di Sd Negeri 01 asam kumbang pesisir selatan.
- b. Mengembangkan kreativitas guru dalam penyusunan media pembelajaran terutama pada media interaktif *Prezi*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* ini dapat dijadikan inovasi pembelajaran. inovasi ini nantinya dapat diterapkan ketika mengajar dikelas agar pembelajaran

lebih menarik dan lebih optimal. Sehingga juga dapat menjadi solusi dikelas yang penelitian ajar nanti ketika menjadi guru.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkat kemampuan belajar peserta didik menggunakan mediapembelajaran interaktif *prezi*. Selain itu menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* meningkatkan kemampuan berpikir untuk lebih tinggi, dan juga menyimpan sesuatu serta mengkaitkan dengan fakta..

c. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu akan menjadi bahan pertimbangan sehingga guru juga berusaha melakukan perubahan dalam penyampain materi dan pemberian media pembelajaran interaktif *prezi* sehingga muncul ide untuk menyusun strategi dan model pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan efektif untuk pesreta didik.

d. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini maka pihak sekolah akan lebih memperhatikan kebutuhan dan guru dalam proses belajar mengajar, seperti melengkapi sarana dan prasarana agar tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat mengharumkan nama baik sekolah dengan kemampuannya.

G. Spesifikasi Produk

Berdasarkan manfaat penelitian di atas media pembelajaran interaktif *prezi* dirancang agar dapat meningkatkan semangat belajar kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan:

1. Media pembelajaran interaktif *prezi* dirancang agar dapat menarik minat untuk belajar serta meningkatkan semangat belajar .
2. Media pembelajaran interaktif *prezi* terdapat media visual, audio dan gambar yang mana sangat sesuai dengan perkembangan zaman dan mengikuti minat .
3. Media pembelajaran interaktif *prezi* dikembangkan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dengan gambar, video, dan suara yang terdapat pada media interaktif *prezi*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada pengembangan ini asumsi yang diharapkan dalam pengembangan Media Pembelajaran ini yaitu dapat meningkatkan semangat dan memotivasi peserta didik dalam belajar, serta media yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman, penalaran, dan berpikir kritis, logis dan sistematis dengan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi*.

Keterbatasan dalam pengembangan Media Pembelajaran ini yaitu pada bagian waktu dan pikiran sehingga hanya dilakukan pada satu mata pelajaran saja yaitu Bahasa Indonesia.

I. Defenisi Istilah

Ditulisnya defenisi istilah agar tidak timbul perbedaan pendapat terhadap pearnafsiran istilah yang digunakan pada penulisan ini yaitu:

1. pengembangan media interaktif Prezi melibatkan proses sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dalam pengajaran, termasuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara efektif.
2. Membaca adalah suatu proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan, menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin dan ingatan.
3. Membaca permulaan merupakan tahapan awal sebelum seseorang dapat membaca. Dalam membaca permulaan, seseorang dapat belajar membaca dengan belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata sampai pada kata. (Muslih et al., 2022).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif

b. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

(Rohani, 2020) Mengatakan Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar , maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti

tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda (Hutauruk et al., 2022).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pesan dalam proses pembelajaran serta digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan belajar mengajar.

Interaktif adalah komunikasi dua arah yang terkait atau suatu peristiwa yang sifatnya saling melakukan aksi, saling berhubungan dan mempunyai hubungan yang saling timbal balik antara satu dengan lainnya.

Metode interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dengan cara penyajian materinya yang menarik minat peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya metode interaktif tersebut proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak menjadi monoton keuntungan menggunakan metode interaktif yang mengaitkan games dalam proses pembelajaran adalah perhatian siswa akan terpusat pada pembelajaran yang di sampaikan guru sehingga membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Nopiana et al., 2023).

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan Interaktif adalah komunikasi dua arah yang mengajak peserta didik untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, sekaligus keterampilan.

Media pembelajaran interaktif menurut (Yanto, 2019) adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Suryani dkk (Mts et al., 2020) Media Interaktif adalah “Media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan”. Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai

dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi peserta didik, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan balikan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif. Apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol media tersebut, maka hal ini disebut media interaktif.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Zaman, dkk (Tarigan & Siagian, 2015) mengemukakan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah:

1. *Curriculum*, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan.
2. *Content*, penilaian content pada media interaktif

didasarkan beberapa aspek

3. *Communication*, aspek kejelasan pesan, menumbuhkan motivasi
4. *Computer capacity*, kemampuan komputer
5. *Creativity*, tidak melanggar etika
6. *Compability*, dapat diterima secara umum, dan mudah digunakan
7. *Cosmetic*, tampilan desain yang menarik dan
8. *Interaktivitas* memunculkan produk yang interaktif

Menurut (Masdar Limbong et al., 2022) terdapat beberapa karakteristik media Interaktif sebagai berikut:

1. *Self Instructional*, melalui media tersebut seseorang mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Sesuai dengan tujuan media agar peserta didik mampu belajar mandiri.
2. *Self Contained*, yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu media secara utuh.
3. *Stand Alone* (Berdiri Sendiri) yaitu media yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
4. *Adaptif*, dimana media hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

5. *User friendly*, dimana modul hendaknya juga memenuhi kaidah user friendly bersahabat akrab dengan pemakainya.
6. Representasi. Isi Pembelajaran interaktif berbasis web tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau media menjadi pembelajaran interaktif berbasis web, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif berbasis Web.
7. Visualisasi dengan multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar). Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi.
8. Variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi.

Adapun kesimpulan peneliti dari beberapa pendapat diatas karakteristik media pembelajaran interaktif adalah tujuan pembelajarannya jelas dan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah menggabungkan unsur anatara audio dan visual yang bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Sesuai dengan

tujuan media agar peserta didik mampu belajar sendiri.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karenabagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia (Ali, 2020).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami serta membuat teks. Kegiatan pembelajaran berbasis teks melatih kemampuan siswa melalui teks cerita. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang fundamental dalam membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Dengan pembumian pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada

pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari (Santika & Sudiana, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat dengan pembumian karakter melalui pembelajaran bahasa indonesia.

b. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia

Resmini berpendapat bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan dalam peningkatan komunikasi peserta didik dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Yulianto & Nugraheni, 2021). Senada dengan pendapat tersebut, di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 pembelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan agar kemampuan berbahasa pada siswa meningkat dan dipastikan berbahasa dengan benar, baik dari segi tulis atau lisan serta agar tumbuh sikap respect terhadap hasil karya sastra di Indonesia. Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 ketrampilan, yakni baca, tulis, bicara dan menyimak (Yolandasari, 2020).

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD menurut (Harlina & Wardarita, 2020) terbagi dua yaitu sebagai berikut: 1. Secara umum, agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan bahasa dan karya sastra untuk mengembangkan

kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 2. Secara khusus, agar peserta didik memiliki kegemaran membaca dan menulis, untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, kepedulian, menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan rasa cinta terhadap bahasa Indonesia itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan komunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Menurut Latuheru (Windawati & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna agar dalam proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Sedangkan (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, et al., 2021) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong proses belajar siswa.

Selain itu menurut (Budiman & Widyaningrum, 2019) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya penggunaan komputer dalam pengembangan media yang nantinya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat untuk belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media dilihat dari jenisnya, sebagai berikut :

1. Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman

suara.

2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara, yang termasuk dalam media visual adalah foto, film slide, transparasi lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media audiovisual, yaitu jenis-jenis media yang selain mengandung unsur suara tapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, slide suara, dan lainnya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karena mengandung unsur media auditif dan media visual.

Tanggapan (Magdalena et al., 2021) klasifikasi media, yaitu: (1) Media gerak audiovisual, semacam: film bersuara, kaset video, film televisi. (2) Media semi bergerak, semacam: huruf jangkauan jauh. (3) Media visual bergerak, semacam: film bisu. (4) Media visual tidak bersuara, semacam: halaman tercetak, foto, mikrofon, slide tanpa suara. (5) Media audio, semacam: radio, televisi, pita radio (6) Media cetak, semacam: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut tinjauan dari (Maharuli & Zulherman, 2021) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual

merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) dan multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa Media Pembelajaran Interakti *Prezi* sangat cocok di gunakan di kelas II karena di dalamnya terdapat media audio visual, media auditif dan media visual. Oleh karena itu penulis mengembangkan “Pengembangan Media Pemebelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 di kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan”

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum (Febrita & Ulfah, 2019) fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajara. Media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar; kata pembelajaran berarti suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Berdasarkan kedua definisi tersebut, media pembelajaran diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan peserta didik untuk belajar.

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

Langkah-langkah berbicara Subarti akkhaidah (Schwarz et al., 2019) Menentukan tujuan pembelajaran,

- a. Mengembangkan bahan pengajaran,
- b. Setelah bahan pengajaran disusun, langkahselanjutnya yaitu memikirkan bagaimana cara menyampaikannya, bagaimana membuat siswa aktif. Dengan kata lain menentukan proses belajar mengajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan

informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi Individualitas

Pada fungsi ini, peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda

Kemudian Munadi (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, dkk, 2021) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan teacher center. Contohnya, jika pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, maka guru dapat menggantinya dengan menggunakan media berupa video untuk menyampaikan

materi pelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Mengidentifikasi manfaat media pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa, Arsyad (Febrita & Ulfah, 2019)

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (Wulandari et al., 2023) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah

peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut (Tri dkk., 2020): 1. Memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu pemerolehan bahasa kedua anak usia dini, sehingga hasil yang akan dicapai meningkat. 2. Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga anak mampu meningkatkan daya pikir serta imajinas anak dalam suatu obyek sehingga proses pemerolehan bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik dan efisiensi pembelajaran anak meningkat karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami obyek secara nyata. Kreativitas anak pun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Menurut Sudjana & Rivai (Zahwa & Syafi'i, 2022) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan.
- 2) Materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.
- 3) Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi. 4) Peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Dari Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pengajaran akan lebih jelas, metode pembelajaran bervariasi, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

4. Hakikat Media Interaktif *Prezi*

a. Pengertian Media Interaktif *Prezi*

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentase berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide di atas kanvas virtual pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Penggunaan kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linear, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya. (Reza et al., 2020)

Menurut Harvey dan Barringer (2014) dalam (Reza et al., 2020) *prezi* adalah sebuah presentasi yang dapat membantu anda untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis.

Prezi juga merupakan sebuah *software* presentasi perangkat lunak “berbasis flash” dan memberi kebebasan pada pengguna untuk membuat sebuah presentasi dinamis yang terlihat berbeda dengan slide *show power point* pada umumnya. *Prezi* pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh *Prezi* adalah untuk membuat berbagi ide menjadi lebih menarik, dan *Prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif (Wahyudi, 2015).

Aplikasi multimedia ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik., dengan kata lain berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang bertujuan dan terkendali.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif *prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif, selain ditinjau dari manfaat media, multimedia ini memungkinkan siswa untuk berfikir secara kreatif sehingga membangun minat dan motivasi dalam belajar.

b. Manfaat media pembelajaran Interaktif *Prezi*

Manfaat media pembelajaran *Prezi* berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan motivasi belajar. Dengan mengintegrasikan *Prezi* dalam pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui presentasi yang interaktif dan dinamis. Media ini mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan informasi dengan lebih baik. Selain itu, kehadiran *Prezi* sebagai media yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan membangkitkan minat mereka dalam mengikuti pelajaran. (Aliyah et al., 2023).

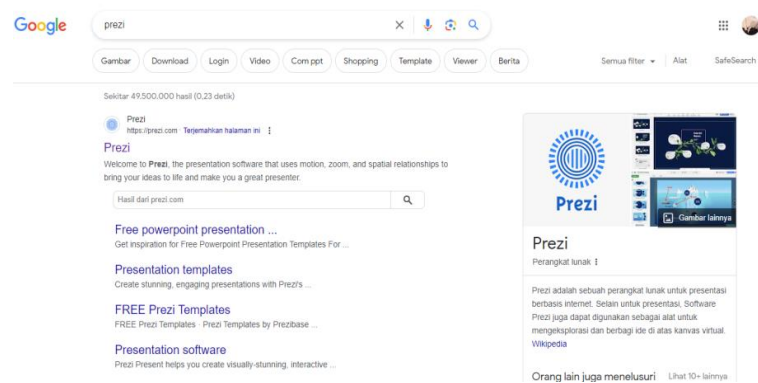
Wulandari (Group et al., 2024) didalam jurnalnya telah membuktikan manfaat media pembelajaran aplikasi *prezi* adalah:

1. Penggunaan multimedia *prezi* dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi.
2. Tampilan *Prezi* yang dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas atau dibicarakan menjadi fokus perhatian peserta didik tertuju pada aspek yang ditonjolkan.
3. Kemudahannya dalam menyisipkan gambar, foto ataupun video kedalam slide juga menunjang kemudahan dalam penyusunan slide presentasi.

Dari pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa sangat banyak manfaat dari media interaktif *prezi* yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis melalui presentasi yang interaktif dan dinamis. Selain itu penggunaan media interaktif *prezi* dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi dan cukup menarik untuk peserta didik.

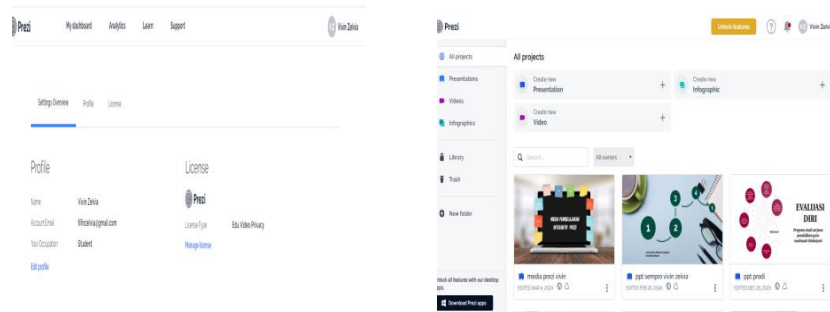
c. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*, yaitu:
Menurut (Mulyadi et al., 2023)

1. Buka aplikasi browser yang dimiliki lalu masuk ke halaman web *www.prezi.com* lalu tekan enter



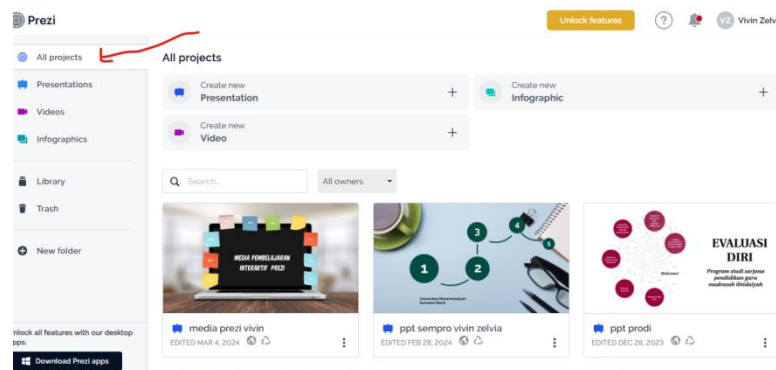
Gambar 2. 1 Bukan aplikasi *browser*

2. Setelah masuk ke web *prezi.com* ada beberapa pilihan menu di bagian atas. Log adalah menu untuk masuk ke akun setelah mendaftar terlebih dahulu. Memulai digunakan untuk mulai membuat *Prezi* saat tidak memiliki akun di *Prezi*



Gambar 2. 2 Pilih menu bagian atas untuk masuk ke akun

3. Setelah itu ada tiga pilihan disini, basic, individual dan team, ada pilihan free dan paid. Jika kita ingin menggunakan *Prezi* dengan lisensi gratis kita pilih basic dan klik basic



Gambar 2. 3 Klik sesuai petunjuk tanda panah

4. Setelah itu isikan data diri sesuai dengan kolom yang telah disediakan untuk membuat akun *Prezi*

Account information

Email

First name

Last name

Occupation

Department

[Save changes](#)

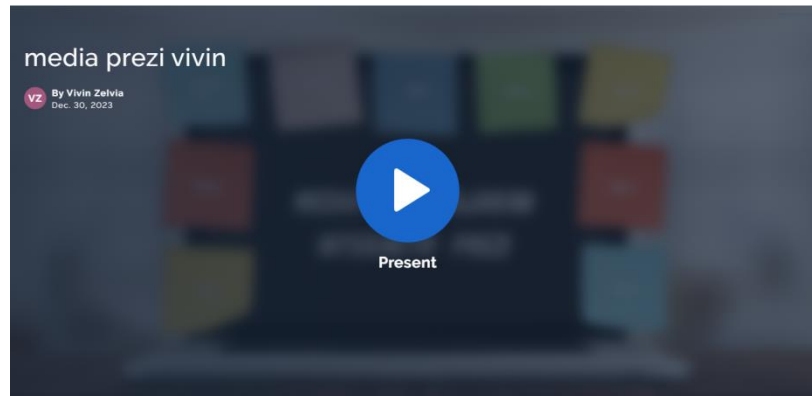
Connect social accounts

Did you know you can connect with your Google or Facebook accounts and use the same login to access Prezi?

[Delete account](#)

Gambar 2. 4 Isikan data diri untuk membuat akun *prezi*

- Setelah memiliki akun *prezi*, lalu klik *prezi* video dan pilih template untuk melakukan rekaman video presentasi



Gambar 2. 5 Klik *prezi* video dan pilih template

- Selanjutnya edit hasil rekaman video presentasi dengan menambahkan teks, gambar, dan animasi.



Gambar 2. 6 Klik edit untuk hasil rekam video

Adapun langkah-langkah umum (Pendidikan et al., 2024) cara menggunakan aplikasi *Prezi* yaitu:

- Buka situs web *Prezi* di *prezi.com*. Lalu klik tombol “*Get started*” atau “*Sign up*” untuk membuat akun baru
- Setelah membuat akun, pilih template atau mulai dengan presentasi kosong. *Prezi* menawarkan berbagai pilihan template yang tentunya

dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan presentasi.

3. *Prezi* juga dapat menambahkan teks, gambar, video, dan elemen-elemen multimedia lainnya ke canvas dengan klik pada area kosong di canvas dan gunakan menu media untuk menambahkan elemen-elemen tersebut,
4. *Prezi* menawarkan berbagai efek transisi dan zoom yang dapat memberikan tampilan dinamis pada slide presentasi,
5. Pastikan untuk menyimpan presentasi secara berkala dengan mengklik tombol “Save” di bagian atas,
6. Sebelum presentasi, gunakan fitur pratinjau guna melihat bahwa presentasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik,
7. Selama presentasi, gunakan mouse atau perangkat navigasi untuk menggerakkan antara elemen-elemen presentasi Anda,
8. Anda dapat mengunduh presentasi *Prezi* Anda sebagai file atau membagikan tautan presentasi secara online.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah penggunaan *prezi* dapat mempermudah pengguna untuk memilih template sesuai yang diinginkan.

d. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi*

Menurut (Alviyaturrohmah et al., 2017)

beberapa kelebihan *prezi* adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan dari template dan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *powerpoint*
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online
- 3) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*)
- 4) Penggunaannya juga sangat mudah karena toolbarnya yang tidak banyak
- 5) Di akun *prezi* bisa berbagi hasil presentase yang telah kamu buat.

Adapun kelebihan yang dimiliki aplikasi *prezi* menurut (Mulyadi et al., 2023) sebagai berikut:

- 1) Subjek lebih kontras dengan Power Point dan adanya tata letak,
- 2) Banyak subjek yang menggemaskan dan menarik untuk dilihat di web; Menggunakan strategi ZUI (*Zooming UI*),
- 3) Teknik ini membuat pertunjukan menjadi sangat menarik,
- 4) Penggunaannya juga sangat sederhana, karena tidak banyak toolbar
- 5) Di akun *Prezi* Anda, Anda dapat membagikan konsekuensi dari perkenalan yang telah dibuat,

6) Lebih lugas dalam membuat kegiatan

Pada kelebihan *prezi* peneliti dapat menyimpulkan bahwa media interaktif *prezi* mempunyai kelebihan yaitu beberapa *prezi* mempunyai tampilan template yang lebih bervariasi dari pada *power point*.

5. Hakikat Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Menurut (Harianto, 2020) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh peneliti melalui kata-kata atau bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis.

Soedarsono dalam (Harianto, 2020) mengemukakan bahwa membaca adalah “aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati dan mengingat-ingat.

Anderson (Harras, 2011) secara singkat dan sederhana mencoba mendefinisikan membaca sebagai proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis atau *reading is a recording and decoding process*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang- lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan.

b. Manfaat Membaca

Membaca merupakan salahsatu keterampilan literasi yang harus dikuasai oleh siswa, karena membaca merupakan keterampilan komunikasi dasar dalam kehidupan dan menjadi kunci sukses untuk mengikuti pendidikan di sekolah bagi seorang siswa. Hal ini sependapat dengan ungkapan Farhurohman bahwa membaca merupakan kemampuan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi, karena dasar untuk memahami sebuah materi dalam sebuah pembelajaran adalah kemampuan anak untuk membaca materi tersebut (Ilma & Ibrohim, 2020).

Menurut Rahim dalam Novrizta keterampilan membaca selain bermanfaat untuk menambah pengetahuan juga dapat memperbanyak perbendaharaan kata bagi si pembaca, banyaknya kosa kata yang dikuasai akan mempengaruhi kelancaran dalam

menulis. Selain itu, membaca penting dilakukan untuk mengasah kemampuan intelektual seseorang dengan mempelajari estetika suatu tulisan, mempelajari bagaimana agar tulisan itu dapat dipahami baik oleh penulis itu sendiri maupun orang lain, dan belajar bagaimana mengembangkan ide menjadi sesuatu yang bernilai lebih (Rinawati et al., 2020).

Selain itu, membaca juga memiliki banyak manfaat lainnya seperti pendapat Saddhono dan Slamet (Pratiwi, 2020) menyatakan bahwa manfaat membaca yaitu mendapatkan pengalaman yang berguna bagi kehidupann; memperoleh pengetahuan dan informasi; mengetahui banyak peristiwa tentang peradaban dan kebudayaan suatu bangsa; mengetahui perkembangan iptek; memperluas cara pandang dan pola pikir; mengantarkan pembaca menjadi seseorang yang cerdas serta pandai; menambah pembendaharaan kosakata, ungkapan, istilah, sehingga dapat digunakan untuk menunjang keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; menjadikan potensialitas seseorang lebih tinggi, dan eksistensi menjadi lebih mantap.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa membaca sangat bermanfaat pada proses dan kegiatan membaca harus memiliki makna dan tujuan sehingga siswa akan memiliki motivasi untuk selalu melakukan kegiatan membaca. Kebanyakan anak perlu mendapatkan dukungan untuk selalu membaca.

c. Tujuan Membaca

Membaca memiliki tujuan utama yaitu mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud/tujuan atau intensif kita dalam membaca. Selain itu, membaca bertujuan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah (Febriyanti, 2019).

Macam tujuan membaca yaitu: (1) kesenangan; (2) menyempurnakan membaca nyaring; (3) menggunakan strategi tertentu; (4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik; (5) mengaitkan informasi yang baru dengan informasi yang telah diketahuinya; (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis; (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi; (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam cara lain dan mempelajari tentang struktur teks; (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Menurut (Alvianto, 2019) menyebutkan bahwa tujuan membaca secara khusus adalah: (1) mendapatkan informasi faktual, (2) memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis, (3) memberi penilaian terhadap karya tulis seseorang, (4) memperoleh kenikmatan emosi, dan (5) mengisi waktu luang. Sebaliknya, secara umum, tujuan membaca adalah: (1) mendapatkan

informasi, (2) memperoleh pemahaman, dan (3) memperoleh kesenangan.

Nurhadi (Sarika, 2021) mengemukakan, “Tujuan membaca adalah akan meningkatkan pemahaman seseorang terhadap bacaan, semakin sadar seseorang terhadap tujuan membacanya, semakin besar kemungkinannya ia memperoleh apa yang diperlukannya dari buku atau hasil yang sebaliknya, bila tujuan membaca tidak dirumuskan”.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah memperbaharui pengetahuan peserta didik terhadap suatu topik. Memperoleh informasi dari laporan lisan maupun tertulis serta memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis.

d. Jenis-Jenis Membaca

Membaca merupakan proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata / bahan tulis atau memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. (Juwita, 2017) menyebutkan jenis-jenis membaca sebagai berikut:

1. Membaca Ekstensif, adalah membaca sebanyak mungkin teks bacaan dalam waktu sesingkat mungkin
2. Membaca Intensif, adalah membaca yang dilakukan secara cermat dan hati-hati dengan tujuan untuk memahami seluruh isi teks

(buku) secara mendalam dan detail.

3. Membaca Kritis, Membaca kritis adalah membaca dengan melihat motif penulis dan menilainya. Sehingga, pembaca tidak sekadar membaca, namun juga berpikir tentang masalah yang dibahas oleh penulis buku tersebut.
4. Membaca Cepat, adalah suatu kegiatan membaca yang menitikberatkan pada kecepatan memahami isi bacaan dengan cepat dan tepat dalam waktu yang relatif singkat.
5. Membaca Indah, adalah kegiatan membaca yang menitikberatkan pada aspek keindahan teks bacaan.
6. Membaca Teknik, adalah suatu kegiatan membaca dengan menggunakan suara

Secara garis besar (Suparlan, 2021) mengatakan membaca dibagi atas dua jenis membaca, yakni membaca nyaring/teknik dan membaca dalam hati.

1. Membaca nyaring, adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Oleh karena itu membaca nyaring disebut juga membaca bersuara.
2. Membaca dalam hati, adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Karena dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang

dibacanya secara lebih mendalam.

Dari kedua pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ada dua jenis keterampilan membaca yaitu membaca ekstensif dan intensif. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian yang dikhususkan pada keterampilan membaca permulaan. Dengan membaca permulaan peserta didik dapat mengenal huruf, kata, dan kosa kata agar mudah memahami suatu bacaan.

e. Langkah-Langkah Membaca

1. Tahap Prabaca

Pelaksanaan kegiatan prabaca adalah kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum peserta didik melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca, guru mengarahkan perhatian dan pengaktifan skemata siswa yang berhubungan dengan topic bacaan. Pengaktifan skemata peserta didik bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi, pemetaan makna, menulis sebelum membaca, dan drama kreatif (Www.kemkes.go.id, 2020)

Aktivitas yang termasuk tahap prabaca sebagai berikut :

1. Memerlukan tujuan membaca
2. Mendapatkan bacaan atau buku yang sesuai
3. Melakukan survey awal untuk mengenali isi bacaan dan buku
4. Membuat keputusan untuk membaca

5. Membuat daftar pernyataan

Menurut (Sumarwati & atikah anindyarini, 2015) prabaca merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum aktivitas membaca sesungguhnya dengan tujuan memperoleh gambaran awal guna membangun skema tentang isi bacaan. Melalui prabaca peserta didik dapat mengaktivasi pengetahuan awalnya dalam rangka merekonstruksi pemahaman baru (sejalan dengan prinsip-prinsip dalam pembelajaran konstruktivitis).

Pada tahap prabaca, peserta didik diajarkan cara duduk yang benar ketika proses membaca, cara membuka buku, cara memegang buku, dan cara melihat buku (Nurani et al., 2020).

Kegiatan tahap prabaca menurut (Rahmi & Marnola, 2020) guru menyiapkan pembelajaran dan memotivasi peserta didik dengan menjelaskan tentang manfaat dari membaca, kemudian menjelaskan tujuan membaca pemahaman, membangkitkan skemata, membentuk kelompok siswa dan membagikan LKS. Setelah membagikan LKS guru mengarahkan peserta didik untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan yang ada pada LKS.

Dari beberapa pendapat diatas tahap prabaca merupakan guru mengarahkan kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum peserta didik melakukan kegiatan membaca, kemudian guru menjelaskan tujuan dari membaca.

2. Tahap Saat Baca

Pada Tahap saat baca merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat proses membaca langsung teks bacaan dengan baik. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan guru yaitu restrukturisasi ide dan penggunaan ide dalam banyak situasi dimana peserta didik diberi kesempatan membaca pemahaman bacaan. Tahap saatbaca dimulai dengan meminta peserta didik membaca dalam hati teks yang telah dibagikan, menarik gagasan utama dari sebuah paragraf dan meringkas teks bacaan, selanjutnya peserta didik diminta untuk saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. (Rahmi & Marnola, 2020)

Tahap ini merupakan tahap utama dalam membaca. Pada tahap ini, pembaca mengolah bacaan supaya informasi dan makna yang dimaksud penulis dapat ditangkap oleh pembaca. Menurut (Ariangga, 2022) Aktivitas yang termasuk dalam tahap ini diantaranya:

1. Membaca buku atau bacaan dengan teliti
2. Membuat analisis dan kesimpulan secara kritis
3. Menyimpan informasi pengetahuan yang didapatkan
4. Membuat catatan, komentar, atau ringkasan penting
5. Meneliti kebenaran sumber
6. Menghubungkan dengan gagasan penulis lain

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah diskusi kelompok ahli, pada tahap ini, guru menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan masing-masing anggota kelompok kooperatif dalam melaksanakan diskusi kelompok nantinya. Kemudian guru meminta peserta didik menemui teman lain yang mempunyai tugas sama untuk membentuk kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Dalam diskusi kelompok ahli peserta didik dibekali Lembar Diskusi Kelompok (LDK), setiap kelompok ahli mengerjakan ldk. Kegiatan selanjutnya adalah presentasi hasil diskusi, di mana setiap perwakilan kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas, dan bertanya jawab mengenai hasil diskusi kelompok ahli yang dipresentasikan. Kemudian peserta didik kembali ke kelompok asal dan mengajarkan teman, di sini guru mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kelompok kooperatif dan meminta peserta didik mengajarkan anggota kelompok kooperatifnya tentang materi yang menjadi keahliannya dalam kelompok ahli tadi. (Randi eka putra, 2021).

Adapun kesimpulan dari pendapat diatas pada tahap saat baca ini guru menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik dengan masing-masing anggota kelompok.

3. Tahap Pasca Baca

(Carmila & Ramadan, 2023) Mengatakan aktivitas pascabaca, dalam tahap ini, guru juga sudah melakukan prosedurnya, meskipun terdapat beberapa kendala yang sering terjadi yakni durasi dan kondisi kelas yang menyebabkan terputusnya satu atau dua prosedur dari tahap pascabaca pecahnya konsentrasi siswa karena suasana kelas tidak kondusif.

Namun siswa mampu melakukan prosedur tahap pascabaca seperti:

1. Menyimpulkan maupun meringkas teks setelah membaca dengan pemahaman mereka sendiri
2. Mampu menuliskan teks baru yang berkaitan dengan teks bacaan sesuai dengan pemahaman mereka sendiri
3. Mampu menemukan gagasan pokok dalam teks
4. Peserta didik mampu mengevaluasi isi teks dan menyatakan ketidaksetujuan pada isi teks berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap Pascabaca (kemampuan berpikir). Peserta didik memeriksa kembali cerita yang sudah dibaca, menceritakan kembali cerita, membuat gambaran perjalanan tokoh pada peristiwa tersebut. Peserta didik yang dalam dirinya memiliki minat baca dan rasa ingin tahun yang tinggi serta kuat pada suatu materi bacaan pasti menemukan kesulitan,

pantang menyerah dan antusias dalam pembelajaran atau hal yang baru. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat baca rendah tidak mempunyai keingintahuan hal yang baru, mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan. (Syazali et al., 2023).

Menurut (Hidayati et al., 2020) Tahap ini adalah tahap terakhir dari kegiatan membaca. Ditahap ini, seseorang melakukan suatu perbuatan atau mengubah sikap mental karena “dorongan” hasil membaca. Salah satu kegiatan yang termasuk dalam tahap ini adalah menentukan sikap seperti menerima atau menolak gagasan/isi bacaan.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap pasca baca merupakan peserta didik mampu mengevaluasi suatu bacaan untuk meninjau sejauh mana pemahaman dan keterampilan pada pembelajaran.

6. Validasi

Validasi yaitu artinya ketepatan atau cara yang seharusnya belaku. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu tes. Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang diukur. (Syamsurizal, 2020). Menyatakan bahwa sebuah tes dikatakan memiliki validasi isi apabila mengukur tujuan dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. (Suryadi, 2020).

Maka dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa validasi adalah menguji kesalahan suatu instrument yang akan digunakan dalam sebuah penelitian.

7. Praktikalitas

Praktis yaitu salah satu syarat instrument yang baik. Praktis yang dimaksud disini adalah bahwa sepraktis apa instrument yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Menurut KBBI (Fitri et al., 2020) praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam pemakainya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan.

Menurut (Yanto, 2019) Praktikalitas adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan maka peneliti melakukan uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba produk diSDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan. Praktikalitas diperoleh dari hasil analisis data pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator. Kemudian untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif prezi ini maka diminta respon guru dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Pengujian praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterpakaian media pembelajaran tersebut dalam suatu proses pembelajaran.

8. Efektivitas

Menurut (Hasrianti, 2021) Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya keaktifan, kegunaan serta adanya kesesuaian dalam sebuah kegiatan yang keaktifan, kegunaan serta adanya kesesuaian dalam sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Secara umum efektivitas adalah sejauh mana tercapainya suatu tujuan yang diharapkan dari sebuah kegiatan tersebut, sehingga semakin tercapainya suatu tujuan maka semakin efektif pula sebuah kegiatan atau instrument penelitian yang kita ajukan.

Efektivitas memiliki pengertian standar dalam pencapaian tujuan sebagai output dari kegiatan yang telah dilaksanakan, tentunya belajar itu adalah suatu perubahan dalam individu seseorang untuk mengaktualisasikan diri sebagai suatu pola baru bagian dari reaksi berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, kecerdasan dalam suatu pemahaman (Widiawati & Jamaludin, 2023).

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Kamaruddin, 2023)

- a. Rohiman menerbitkan penelitian pada tahun 2019 berjudul “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari fungsi”. Hasil utama dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika yang dibuat dengan *software Prezi*. Berdasarkan hasil validasi ahli media, kualitas

media pembelajaran matematika dengan menggunakan *software Prezi* sangat baik dengan skor 93 persen, dan menurut ahli materi baik dengan skor 77,5 persen, dan respon siswa terhadap media pembelajaran sangat baik dengan skor 83,9 persen menggunakan skala likert.

- b. Eline Yanty Putri Nasution dan Nur Fauziah Siregar melakukan penelitian pada tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang valid, praktis, dan efektif. Temuan studi data mengungkapkan bahwa: 1) media pembelajaran berbasis *Prezi* valid ditinjau dari konstruksi dan isinya; 2) media pembelajaran berbasis *Prezi* juga praktis dalam hal penyampaian perkuliahan; dan 3) media pembelajaran berbasis *Prezi* terbukti bermanfaat dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Ditentukan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* ini sah, praktis, dan efektif berdasarkan hasil pengujian dan penerapan, serta hasil analisis data. berdasarkan hasil pengujian dan penerapan, serta hasil analisis data.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Setiyani, Trusti Hapsari, Ferry Ferdianto, Laela Sagita, Ade Citra Irawanti pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Prezi* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Sersamaan Linier Dua Variabel” Berdasarkan hasil penulis, diperoleh bahwa media

interaktif berbantuan *Prezi* terhadap kemampuan pemahaman matematis valid digunakan dengan nilai rata-rata sebesar 90,5% termasuk kategori sangat valid. Media interaktif yang dikembangkan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi SPLDV, bervariasi mulai dari penyampaian materi dalam bentuk video, penggunaan suara dan teks dalam antarmuka yang *user friendly*, dan memuat latihan soal berdasarkan indikator pemahaman konsep yang interaktif dengan tambahan *software adobe flash* dan *active presenter*. Selanjutnya media interaktif berbantuan *prezi* terhadap kemampuan pemahaman matematis dapat digunakan pada topik sistem persamaan linier dua variabel.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca permulaan tema 2 pada kelas II SD. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan, di kelas II dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan memperoleh Media yang valid, praktis, dan efektif.

C. Kerangka Konseptual

Setelah melihat permasalahan yang terjadi di lapangan terkait dengan media pembelajaran Interaktif *Prezi* yang belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan pada pendidikan saat sekarang ini yang melatih untuk meningkatkan keterampilan membaca. maka dari itu dikembangkan

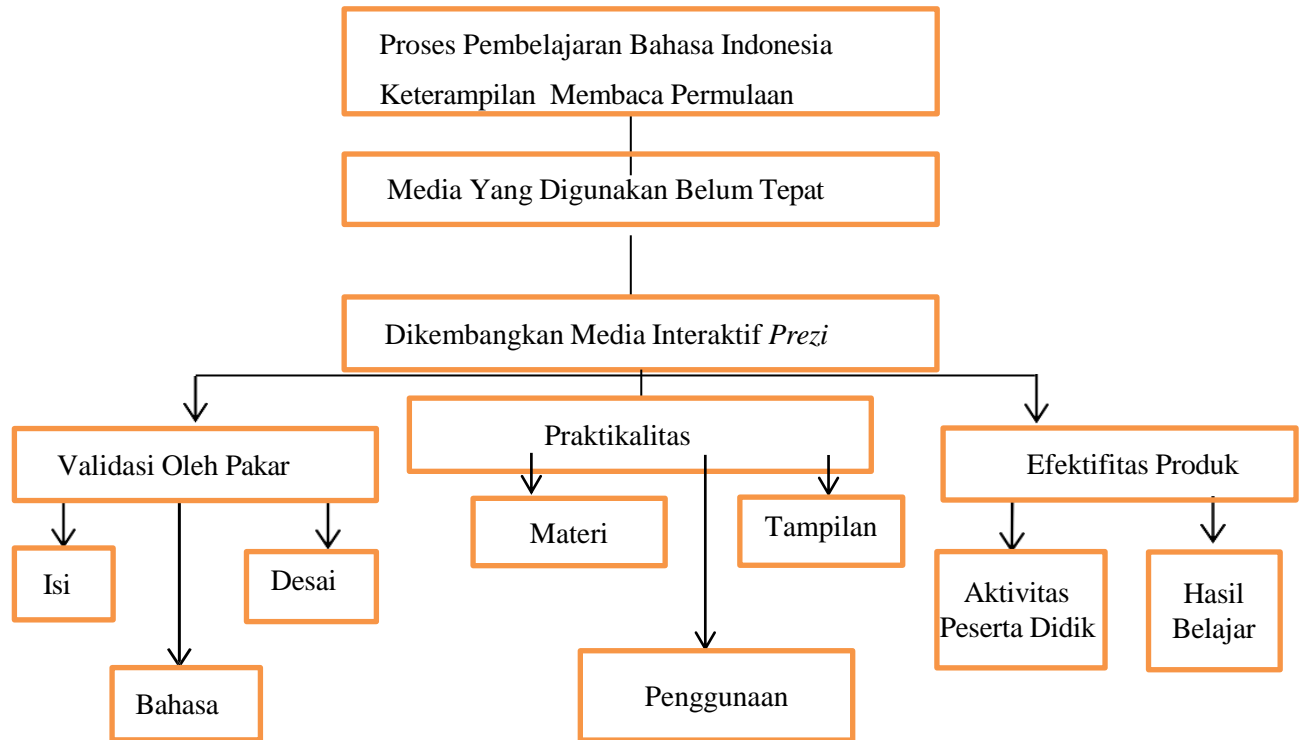
media Interaktif *Prezi* untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik .

Pengembangan media Interaktif *Prezi* menjadi solusi yang diambil untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Melalui pendekatan yang interaktif dan menarik, diharapkan bahwa media ini mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Pengembangan media Interaktif *Prezi* merupakan respons yang tepat terhadap tantangan dalam dunia pendidikan saat ini, di mana minat dan semangat belajar peserta didik menjadi fokus utama. Dengan adanya media ini, diharapkan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik, serta mampu membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan membaca. Melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif, Interaktif *Prezi* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada kemajuan peserta didik.

Dibawah ini adalah contoh rancangan pengembangan media pembelajaran Interaktif *prezi* yang tertera pada bagan tersebut.

Kerangka Konseptual



Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

MOTODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini adalah suatu usaha atau kegiatan untuk membuat atau mengembangkan sebuah produk. Salah satu produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Penelitian dan pengembangan (*reseach and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan, melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran (Abdillah, 2019).

Berdasarkan definisi di atas maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif *Prezi* pada kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

2. Model Desain Pengembangan

Model adalah salah satu perangkat penting pada pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran menurut Isjoni (Sundari,2017) adalah suatu strategi yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan sekaligus untuk membangkit motivasi peserta didik dalam belajar. Model yang akan di gunakan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE menurut Molenda (Harjanta dan Herlambang 2018) adalah model pembelajaran yang gterdiri dari lima tahap yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi yang dinamis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpilkna bahwa model adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Model yang digunakan menarik bagi peserta didik, Salah satu model yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran ADDIE.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) prosedur pengembangan ADDIE ini mempunyai 5 tahapan, yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada bagian analisis peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan yang didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II. Salah satunya peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran karena gurunya tidak menggunakan media pembelajaran dan membuat peserta didik bosan saat belajar, oleh karena itu akan dikembangkan media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan kegiatan analisis, kegiatan selanjutnya adalah membuat rancangan desain untuk produk yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang merujuk kepada Membaca Permulaan pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga produk yang dibuat dapat menjawab permasalahan yang ada.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang dibuat pada tahap desain akan direalisasikan pada tahap pengembangan. Pada tahap ini produk yang telah dibuat akan dilakukan validasi oleh beberapa ahli. Tujuan dilakukan validasi yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang sudah dibuat. Kegiatan berikutnya setelah dilakukan validasi yaitu melakukan revisi terhadap pendapat dan saran dari

para ahli, agar produk yang dibuat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

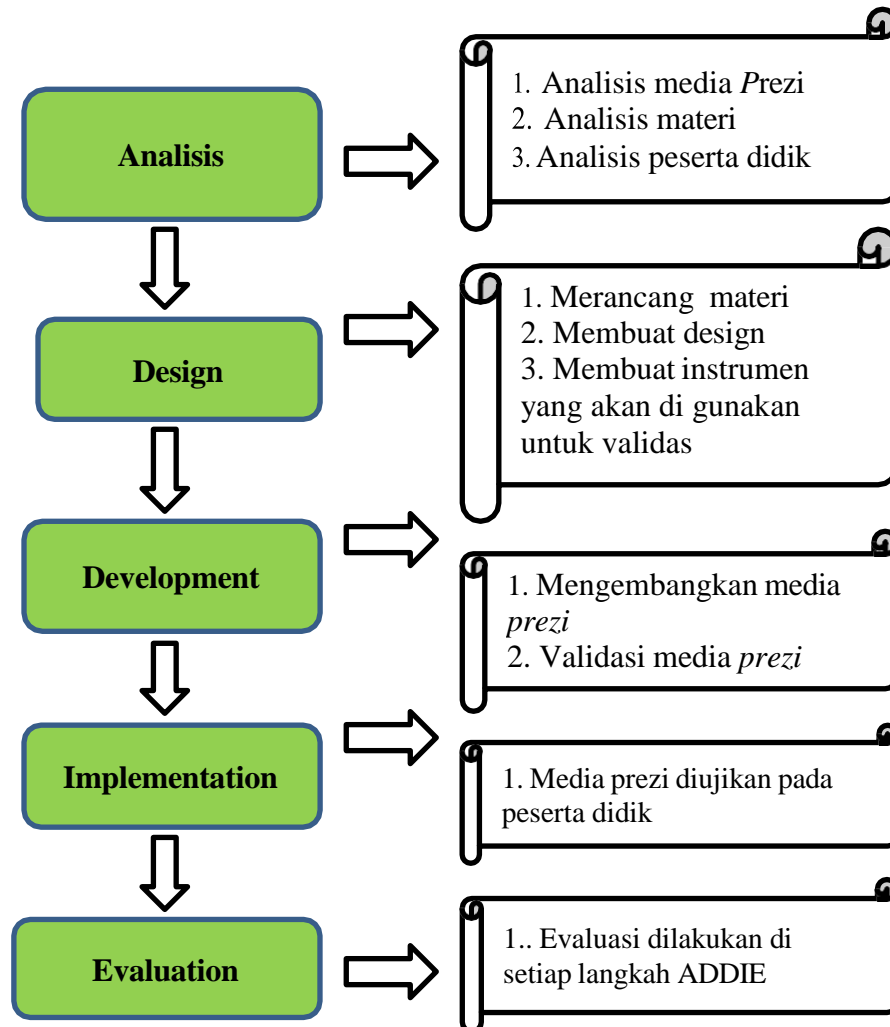
4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini produk yang sudah dibuat akan diujicobakan oleh peneliti kepada peserta didik, untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat atau dikembangkan sudah efektif digunakan.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ialah tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Hasil yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk yang diberikan kepada peserta didik, dianggap sebagai ukuran keberhasilan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* pada Membaca Permulaan.

Alur Pengembangan



Bagan 3. 1 Alur Pengembangan

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini akan dilakukan pada kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang dengan jumlah sampel 14 perempuan dan 6 laki-laki dengan total sebanyak 20 orang. Kurikulum yang digunakan yaitu K13. Hasil uji coba produk yang dilakukan ini untuk mengetahui tingkat efektifitas dan praktikalitas produk yang dikembangkan.

6. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba kelayakan media pembelajaran *Interaktif Prezi* pada penelitian ini adalah tiga dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah sebagai ahli isi, ahli desain dan ahli bahasa.

D. Jenis Data

Jenis data diambil dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, Pengamatan, dan catatan lapangan. Sementara data yang bersifat kuantitatif diperoleh melalui angket.

E. Instrument Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari guru beserta peserta didik terhadap Media Interaktif *Prezi* yang digunakan.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan berupa mengamati kegiatan atau kondisi belajar peserta didik didalam kelas, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Instrument yang digunakan, validasi terlebih dahulu oleh ahli.

3. Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan atau kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

4. Tes

Tes adalah sebuah kegiatan untuk mendapatkan hasil belajar dari peserta didik apakah produk yang dikembangkan sudah efektif. Tes yang digunakan yaitu beberapa soal latihan.

F. Analisis Data

1. Analisis data validasi

Data validasi diperoleh dari hasil yang dilakukan oleh validator, yaitu penilaian dari aspek – aspek yang ditentukan.

Tabel 3. 1 Kategori Kevalidan

No	Tingkat pencapaian (%)	kategori
1	81 -100 %	Sangat valid
2	61-80 %	valid
3	41-60 %	Cukup valid
4	21-40 %	Kurang valid
5	0-20 %	Tidak valid

Sumber (Rahmadi & Irianto, 2020)

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari angket respon guru terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk skala *likert*.

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan
:
:

P = Nilai Praktikalitas

R = Skor yang

Diperoleh SM =

Skor Maksimal

Kategori kepraktisan menggunakan klasifikasi pada tabel 3.1

Tabel 3. 2 Kategori Praktikalitas

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	85 – 100 %	Sangat Praktis
2	75 – 84 %	Praktis
3	60 – 74 %	Cukup Praktis
4	55 – 59 %	Kurang Praktis
5	0 – 54 %	Tidak Praktis

Sumber: (Yanto, 2019)

3. Analisis Efektifitas

Data efektifitas produk dilihat dari tingkat keefektifan peserta didik melalui lembar observasi. Penilaian presentase aktivitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peserta didik yang melakukan aktifitas pada indikator tertentu

F = Frekuensi yang melakukan aktivitas pada indikator tertentu

N = Jumlah peserta didik.

Tabel 3. 3 Kategori Efektifitas

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 25%	Kurang Baik
2	25% - 50%	Cukup Baik
3	50% - 75%	Baik
4	75% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Yanto, 2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 November 2023 di SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu Media Pembelajaran Interaktif *Prezi*, penelitian ini dikembangkan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik pada kelas II dengan wali kelas **Novia Sari, S.Pd.**

A. Bentuk Pengembangan Media Interaktif *Prezi*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa Media Interaktif *Prezi* untuk meningkatkan membaca permulaan tema 2 yang valid, praktis, dan efektif. Pendekatan yang digunakan untuk pengembangan produk ini adalah model ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis (*Analyze*)

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti, yang melibatkan observasi dan wawancara di SDN 01 Asam Kumbang Bayang Utara pada tanggal 15 September 2022, memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi pembelajaran di sekolah tersebut. Dari analisis yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran belum memenuhi kriteria sesuai harapan. Kurangnya ketertarikan peserta didik dengan

bentuk media yang digunakan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan Media Interaktif *Prezi* sebagai alternatif yang lebih menarik. Tahap-tahap pengembangan produk menggunakan model ADDIE, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, diharapkan dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada keterlibatan peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Evaluasi selanjutnya akan membantu menilai keberhasilan dan efektivitas media baru tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut beberapa komponen yang akan dianalisis yaitu:

a. Analisis Media

Dari hasil analisis yang ditemukan, terlihat bahwa guru di SDN 01 Asam Kumbang Bayang Utara saat ini belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajarannya. Sebagai gantinya, guru mengajar hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sudah ada.

b. Analisis Materi

Analisis yang menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran masih kurang efektif dalam meningkatkan keefektifan dan berpikir kritis peserta didik adalah informasi penting. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meninjau dan meningkatkan kualitas materi yang disampaikan dalam Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan.

c. Analisis Peserta Didik

Pentingnya memperhatikan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan. Peserta didik merasa bosan dengan bentuk media yang ada, guru yang memberikan media yang menarik dapat memotivasi peserta didik dan membangkitkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk merancang Media Interaktif *Prezi*. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap desain diantaranya: Peneliti memilih materi pokok bahasa yang akan dipelajari oleh peserta didik, memilih tema yang akan menjadi fokus dalam Media Interaktif *Prezi*, menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, peneliti memastikan bahwa bahan ajar

dan media yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan yang ada di sekolah.

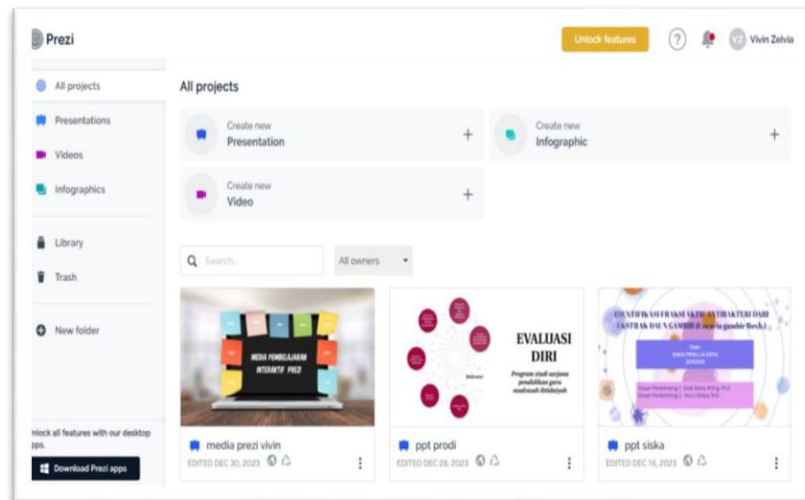
Dengan merinci langkah-langkah dalam tahap desain, peneliti dapat memastikan bahwa Media Interaktif *Prezi* yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik serta memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah berikutnya adalah melakukan pengembangan berdasarkan desain ini.

3. Pengembangan (*Development*)

Validasi atau penilaian dari beberapa ahli merupakan langkah penting untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas Media Interaktif *Prezi* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Proses validasi ini dapat membantu memastikan bahwa produk memenuhi standar yang diinginkan dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Tiga aspek penilaian yang akan diberikan oleh validator, yaitu aspek isi, desain, dan bahasa, mencakup berbagai aspek kritis dari suatu media pembelajaran. Berikut beberapa komponen yang ada di media membaca permulaan sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Utama Interaktif *Prezi*

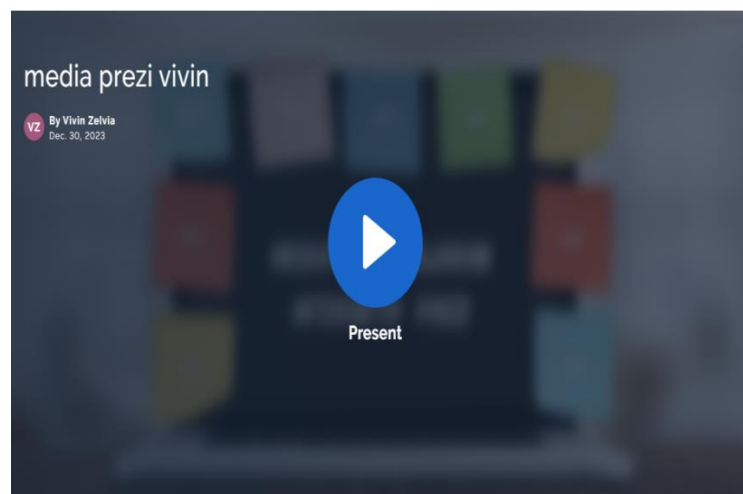
Halaman utama adalah halaman awal pada tampilan *prezi* ketika media interaktif *prezi* digunakan. Tampilan diawali dengan berbagai pilihan projects serta template yang akan digunakan.



Gambar 4. 1 Halaman Utama Interaktif Prezi

b. Tampilan Halaman Loading

Halaman loading adalah halaman kedua setelah halaman utama ditampilkan. Tampilan diawali dengan gambar Icon video present untuk masuk ke tampilan berikutnya.



Gambar 4. 2 Halaman Loading

c. Profil Media Interaktif *Prezi*

Tentang mata pelajaran dan materi



Gambar 4. 3 Profil Media

Profil memuat identitas/judul. Hal ini dicantumkan memberikan informasi atau gambaran tentang isi dari materi yang akan dipelajari. Pada profil terdapat mata pelajaran, judul materi, dan kelas.

d. Materi

Tampilan Media Interaktif Prezi yang mencakup tahap prabaca dan pasca baca dengan penekanan pada pengenalan huruf dan mengeja membawa elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pada materi tersebut terdapat video pengenalan huruf dan mengeja kata-kata sederhana, suku kata, dan huruf.



Gambar 4. 4 Materi

e. Tugas

Memberikan tugas berupa soal latihan kepada peserta didik yang melibatkan penggabungan suku kata dan pembentukan kalimat merupakan langkah yang baik untuk mengasah keterampilan membaca, mengeja, dan memahami struktur kalimat. Untuk memastikan peserta didik dapat mengerti dan menyelesaikan tugas dengan baik.



Gambar 4. 5 Tugas

f. Profil Peneliti

Dalam pengembangan media interaktif prezi ini peneliti juga menjelaskan biodatanya. Tampilan profil peneliti pada produk media ajar prezi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 6 Profil Peneliti

g. Pengembangan Sesuai Saran Validator

Berikut ini bentuk media pembelajaran interaktif *prezi* yang dikembangkan dan komponen-komponen yang ada didalam media interaktif *prezi*.

1. Aspek Isi

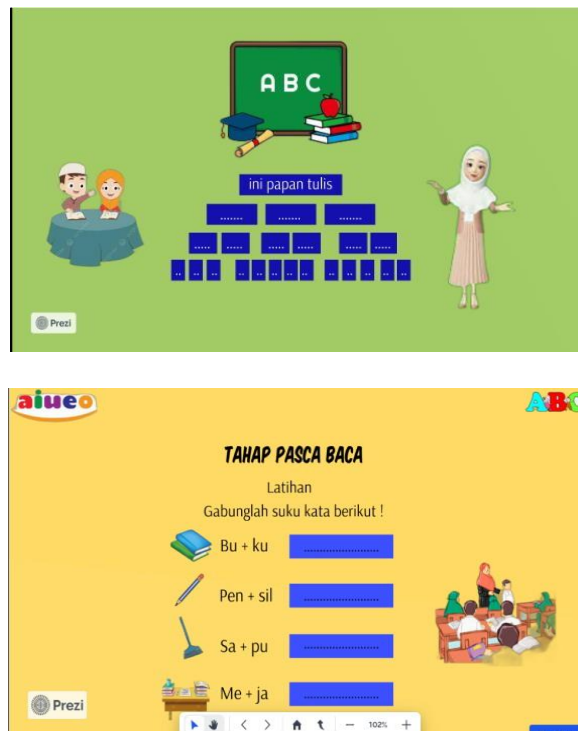
Aspek isi media pembelajaran interaktif *prezi* direvisi atas pendapat serta saran dari pembimbing dan juga validator aspek isi. Pada media pembelajaran interaktif *prezi* yaitu seragamkan penulisan huruf kecil/tidak usah menggunakan huruf kapital, kemudian turunan kalimat, kata, suku kata, huruf menggunakan kotak-kotak (fokus pada titik-titik dan spasi) agar peserta didik dapat lebih memahami media interaktif *prezi* tersebut.



Gambar 4. 7 Aspek Isi

2. Aspek Desain

Desain media interaktif prezi sesuai yang diberikan pembimbing dan validator yaitu, tambahkan video peneliti di youtube, petunjuk penggunaan untuk siswa, kemudian tambahkan titik – titik pada soal.



Gambar 4. 8 Aspek Desain

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif *prezi* mudah di pahami oleh peserta didik serta sesuai dengan tata cara penelitian yang benar.

Produk media pembelajaran sudah dirancang peneliti kemudia akan divalidasi oleh para validator. Berikut adalah penilaian hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:

1. Validasi Isi pada media pembelajaran interaktif *prezi* ini dilakukan oleh Ibu Vini Wela Septiana, M, Pd dengan penilaian hasil validasi yang diperoleh yaitu 84%

dengan kategori **sangat valid**.

2. Validasi desain pada media pembelajaran interaktif *prezi* ini dilakukan oleh Ibu Ridania Ekawati, M. Pd dengan penilaian hasil sebesar 88% dengan kategori **sangat valid**.
3. Validasi bahasa pada media pembelajaran interaktif *prezi* ini dilakukan oleh Ibu Dini Susanti, M. Pd dengan penilaian hasil sebesar 85% dengan kategori **sangat valid**.

Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator

No	Validator	Keterangan	Saran umum dan perbaikan
1	Vini Wela Septiana, M.Pd	Aspek Isi Dosen PGMI UM Sumbar	1. Seragamkan penullisan huruf kecil 2. Turunan kalimat, kata, suku kata, huruf, menggunakan kotak-kotak
2	Ridania Ekawati, M.Pd	Aspek Desain Dosen PGMI UM Sumbar	1. Tambahkan video peneliti di youtube 2. Petunjuk penggunaan untuk siswa 3. Tambahkan titik-titik soal
3	Dini Susanti, M.Pd	Aspek Bahasa Dosen PGMI UM Sumbar	1. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yang melibatkan uji coba produk kepada peserta didik merupakan langkah dalam mengukur keefektifan suatu inovasi atau perubahan pada kegiatan pembelajaran. Produk di uji cobakan di kelas II SDN 01Asam

Kumbang Pesisir Selatan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik. Implementasi dilakukan pada hari Kamis, 15 September 2022. Tujuan dikembangkan uji coba ini apakah produk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik atau mempermudah proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah penting dalam model ADDIE, karena pada tahap ini hasil dari pengembangan dan implementasi diuji untuk menentukan sejauh mana tujuan telah tercapai dan sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Produk yang dikembangkan akan diambil dalam tahap evaluasi dengan fokus pada penyebaran angket dan evaluasi dari validator.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Validitas Produk

a. Validasi Isi

Mengenai hasil validasi dari aspek isi Media Interaktif *Prezi* pada materi membaca permulaan tema 2 oleh **Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd** yang dilakukan pada hari Rabu, 22 November 2023. Berikut paparan hasil validasi Media Interaktif *Prezi* dari aspek isi dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2 Validasi Isi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian pokok bahasa media interaktif <i>prezi</i> dengan materi kelas II SDN 01 Asam Kumbang	3	Cukup
2	Kejelasan pembahasan materi	4	Baik
3	Penyajian uraian materi secara utuh	4	Baik
4	Penelitian materi secara sistematis	3	Cukup
5	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi	3	Cukup
6	Penyampaian materi memenuhi kriteria peserta didik	3	Cukup
7	Penyajian materi secara runtun	3	Cukup
8	Ketrekaitan soal dengan materi	3	Cukup
9	Tersedianya video sesuai dengan materi	4	Baik
10	Tersedianya soal untuk menguji kemampuan peserta didik	4	Baik
11	Kebenaran dan keterkaitan materi pembelajaran	3	Cukup
	Jumlah	37	

Saran Umum dan Saran Perbaikan

1. Seragamkan penulisan huruf kecil/tidak usah menggunakan huruf kapital.
2. Turunan kalimat, kata, suku kata, huruf, menggunakan kotak-kotak

Keterangan : **84% Sangat Valid**

Berdasarkan hasil dari tabel 4.1 dapat diketahui Media Interaktif *Prezi* mendapatkan nilai sebesar 84% (Sangat Valid) dari aspek validasi isi. Hal ini menunjukkan bahwa Media Interaktif *Prezi* dari segi aspek isi sangat valid. Bukan hanya dinilai segi isinya saja, tetapi juga dari segi desain, dan bahasa.

b. Validasi Desain

Detail hasil validasi pada aspek desain Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 oleh **Ibu Ridania Ekawati, M.Pd** merupakan salah satu ahli desain dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Berikut paparan dari hasil validasi desain dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 3 Angket Validasi Desain

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Cukup Baik
2	Keinteraktifan media interaktif <i>prezi</i>	4	Baik
3	Kelancaran ketika media interaktif <i>prezi</i> digunakan	4	Baik
4	Kemenarikan tampilan soal	3	Cukup
5	Keterbacaan materi dan cerita yang disajikan	3	Cukup
6	Kesesuaian tampilan warna background	4	Baik
7	Keterbacaan teks	4	Baik
8	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan tampilan media interaktif <i>prezi</i>	4	Baik
9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	4	Baik
10	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	3	Cukup
11	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung	3	Cukup
12	Media interaktif <i>prezi</i> dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	3	Cukup
	Jumlah	42	

Saran Umum dan Saran Perbaikan
 Tambahkan video peneliti di youtube, petunjuk untuk penggunaan Peserta didik, tambahkan titik-titik soal.

Keterangan: **88% Sangat Valid**

Berdasarkan hasil tabel 4.2 maka dapat dilihat jika hasil dari penilaian aspek desain mendapatkan nilai sebesar 88% Sangat Valid.

c. Validasi Bahasa

Hasil validasi dari aspek bahasa yang dilakukan oleh validator bahasa **Ibu Dini Susanti, M.Pd** pada hari Rabu, 22 November 2023. Adapun hasil validasi bahasa dapat dilihat

pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4 Angket Validasi Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI	3	Cukup
2	Menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas	4	Baik
3	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	4	Baik
4	Menyajikan informasi yang jelas	3	Cukup
5	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca	3	Cukup
Jumlah		17	

Saran Umum dan Saran Perbaikan Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.
Keterangan: Sangat Valid (85%)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa Media Interaktif *Prezi* Pada membaca permulaan tema 2 dilihat dari aspek bahasa bahwa mendapatkan nilai sebesar 85% sangat valid. Untuk keseluruhan rata-rata terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Interaktif Prezi

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Isi	84	Sangat Valid
2	Desain	88	Sangat Valid
3	Bahasa	85	Sangat Valid
Rata-rata		85%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata media interaktif *prezi* pada membaca permulaan tema 2 dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan adalah 85% termasuk kategori sangat valid.

2. Data Praktikalitas Produk

Penilaian kepraktisan suatu pengembangan Media Interaktif *Prezi*, dapat melibatkan berbagai aspek yang mencakup materi, tampilan, dan penggunaan media. Penilaian ini dilakukan oleh wali kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yaitu Ibu Novia Sari, S.Pd pada hari Selasa, 28 November 2023. Berikut tabel komponen penilaian sebagai berikut:

a. Aspek Materi

Pada tampilan aspek materi ini terdapat beberapa komponen yaitu terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Angket Praktikalitas Dari Aspek Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media innteraktif <i>prezi</i> sesuai dengan materi pembelajaran	4	Baik
2	Tersedia soal untuk menguji kemampuan siswa	4	Baik
3	Tersedia gambar dan video yang sesuai dengan materi	3	Cukup
4	Materi yang terdapat dalam media interaktif <i>prezi</i> jelas	4	Baik
5	Peserta didik mudah memahami materi media interaktif <i>prezi</i>	3	Cukup
	Jumlah	18	

Saran umum dan perbaikan :
Materinya sudah sesuai dengan pelajaran sarannya materinya diperbanyak lagi.

Ketereangan : **90% Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 mendapatkan nilai 90% termasuk sangat praktis.

b. Aspek Tampilan

Adapun beberapa komponen yang terdapat pada aspek tampilan terlihat pada tabel berikut:

tabel 4. 7 Angket Praktikalitas Dari Aspek Tampilan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media interaktif <i>prezi</i> terdiri dari judul	4	Baik
2	Tampilan warna yang ada pada media interaktif <i>prezi</i> menarik	4	Baik
3	Warna yang ada pada media interaktif <i>prezi</i> tidak mengganggu penglihatan	4	Baik
4	Huruf dan tulisan yang ada dalam media interaktif <i>prezi</i> jelas	3	Cukup
5	Gambar yang ada pada media interaktif <i>prezi</i> menarik	4	Baik
6	Media interaktif <i>prezi</i> dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	Baik
	Jumlah	23	

Saran umum dan saran perbaikan :

Tampilannya sudah bagus dan menarik tapi huruf dan tulisannya lebih diperjelas lagi biar anak peserta didik lebih paham dan semangat dalam belajar.

Keterangan : **95,83 Sangat Praktis**

Tabel 4.6 dapat dilihat bahwa Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 dari aspek tampilan memperoleh nilai 95,83% termasuk kategori sangat praktis.

c. Aspek Penggunaan Media Interaktif *Prezi*

Selanjutnya untuk komponen-komponen pada aspek penggunaan media interaktif *prezi* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Angket Praktikalitas Dari Aspek Penggunaan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media interaktif <i>prezi</i> mudah dipahami peserta didik	3	Cukup
2	Media interaktif <i>prezi</i> memberi semangat kepada peserta didik dalam belajar	4	Baik
3	Media interaktif <i>prezi</i> ini menarik	4	Baik
4	Kesesuaian tata letak audio visual dan tampilan	4	Baik
5	Terdapat kemenarikan pada tampilan interaktif <i>prezi</i>	4	Baik
	Jumlah	19	

Saran umum dan perbaikan :

Tidak ada saran dan perbaikan sudah bagus dan juga sudah menarik peserta didik dalam proses belajar mengajar, peserta didik lebih aktif dan semangat belajarnya tinggi.

Keterangan : **95% Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil tabel diatas, maka dapat diketahui Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 penggunaan dengan nilai 95% Sangat Praktis. Rekapitulasi aspek praktikalitas tergambar pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Angket Praktikalitas Keseluruhan

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Materi	90%	Sangat praktis
2	Tampilan	96%	Sangat praktis
3	Penggunaan Media Interaktif Prezi	95%	Sangat praktis
	Rata-rata	94%	Sangat praktis

Dari tabel diatas, dapat diketahui hasil praktikalitas secara keseluruhan yaitu 94% Sangat Praktis. Ini menunjukkan jika Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

3. Data Efektifitas Produk

Untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dari Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2, dapat menggunakan dua pendekatan yaitu: angket efektivitas peserta didik dan hasil tes peserta didik, tergambar tabel angket efektivitas peserta didik dalam pengembangan media interaktif *prezi* sabagai berikut:

a. Aktivitas Peserta Didik

Pada aktivitas peserta didik ada tiga tahap penilaian yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pra baca

Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Dari Tahap Pra Baca

No	Nama	Pengenalan huruf melalui media pembelajaran				Memberikan Motivasi				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl	√				√				8	100	A
2	And	√				√				8	100	A
3	Ans	√				√				8	100	A
4	Aly	√					√			7	85	B
5	Bln	√					√			7	85	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√					√			7	85	B
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√					√			7	85	B
10	Nh	√					√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√				√				8	100	A
14	Rst	√				√				8	100	A
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls		√			√				7	85	B
17	Ssl		√				√			6	75	B
18	Tsl	√				√				8	100	A
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								140	1.725	
		Rata-rata								87,5 %		

2. Tahap Saat Baca

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Dari Tahap Saat Baca

No	Nama	Membaca teks kalimat				Menyusun Kalimat				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl	√					√			7	85	B
2	And	√					√			7	85	B
3	Ans		√				√			6	75	B
4	Aly	√				√				8	100	A
5	Bln		√				√			6	75	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√				√				8	100	A
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√				√				8	100	A
10	Nh	√					√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√					√			7	85	B
14	Rst		√				√			6	75	B
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls		√				√			6	75	B
17	Ssl	√				√				8	100	A
18	Tsl	√					√			7	85	B
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								135	1.665	
		Rata-rata									96 %	

3. Tahap Pasca Baca

Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Dari Tahap Pasca Baca

No	Nama	Latihan				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl		√				√			6	80	B
2	And	√					√			8	100	A
3	Ans	√					√			7	100	A
4	Aly	√				√				8	100	A
5	Bln		√				√			6	75	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√				√				8	100	A
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√					√			7	85	B
10	Nh		√				√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√				√				8	100	A
14	Rst		√				√			6	75	B
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls	√				√				8	100	A
17	Ssl	√				√				8	100	A
18	Tsl	√					√			7	85	B
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								138	1.725	
		Rata-rata									98 %	

persentase nilai menurut (Umi Hunafa et al., 2022) pada masing-masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps \frac{f}{n} = x 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Implementasi Skor:

86% - 100 % Sangat Baik (A)

70% - 85 % Baik (B)

41% - 60 % Cukup Baik (C)

21 % - 40 % Kurang Baik (D)

0% - 20% Tidak Baik (E)

Skoring Berdasarkan Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Tidak Baik

b. Angket Kemenarikan Oleh Peserta Didik

Pada angket kemenarikan oleh peserta didik tergambar pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Angket Kemenarikan Peserta Didik

No	Nama	Komponen Penilaian								Jml	Skor Max	%
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Adl	4	3	4	3	4	3	4	3	28	32	88
2	And	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100
3	Ans	3	3	4	3	4	3	4	4	28	32	86
4	Aly	4	3	4	3	3	4	3	4	28	32	86
5	Bln	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32	94
6	Fao	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75
7	Fth	4	4	4	3	3	4	3	4	29	32	91
8	Gm	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100
9	Msy	3	4	4	4	3	4	3	4	29	32	91
10	Nh	3	3	4	3	4	3	4	3	27	32	84
11	Nda	4	3	3	3	4	4	4	4	29	32	91
12	Prt	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	91
13	Rna	4	4	4	3	4	3	4	3	29	32	91
14	Rst	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32	91
15	Sfy	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32	91
16	Sls	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32	94
17	Ssl	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100
18	Tsl	4	3	4	4	3	4	3	4	29	32	91
19	Syf	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	blqs	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Jumlah								523	576	1.635
		Rata-rata									91%	

Dari tabel 4.9 diatas dapat diketahui tingkat efektifitas dari Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 memperoleh nilai rata – rata yaitu 90,76% maka dibulatkan menjadi 91%. Untuk mencari hasil dari efektifitas Media Interaktif *Prezi* ini menggunakan rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{523}{576} \times 100\% = 90,76 \text{ (Sangat Efektif)}$$

c. Hasil Tes Peserta Didik

Untuk melihat hasil tes peserta didik terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 14 Hasil Tes Belajar Peserta Didik

No	Nama	Nomor Soal Tes			Jumlah	%
		1	2	3		
1	Adl	100	0	0	100	33
2	And	100	100	70	270	90
3	Ans	100	0	0	100	33
4	Aly	100	100	100	300	100
5	Bln	100	85	0	185	62
6	Fao	100	100	100	300	100
7	Fth	100	100	100	300	100
8	Gm	100	100	85	285	95
9	Msy	100	100	85	285	95
10	Nh	100	85	100	285	95
11	Nda	100	100	85	285	95
12	Prt	100	100	100	300	100
13	Rna	100	85	100	285	95
14	Rst	100	85	100	285	95
15	Sfy	100	100	100	300	100
16	Sls	100	0	100	200	67
17	Ssl	100	100	100	300	100
18	Tsl	100	100	85	285	95
19	Syf	0	0	0	0	0
20	Blqs	0	0	0	0	0
		Jumlah			1. 550	
		Rata-rata			86%	

Berdasarkan hasil dari tabel diatas dapat diketahui hasil tes belajar peserta didik kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yaitu rata-rata 86% dengan kriteria sangat efektif. Maka hasil belajar peserta didik dikategorikan banyak sekali yang berarti peserta didik banyak memahami tentang pembelajaran membaca permulaan tema 2.

Tabel 4. 15 Nilai Keseluruhan Efektifitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Angket kemenarikan peserta didik	91	Sangat Efektif
2	Hasil tes peserta didik	86	Sangat Efektif
	Rata-rata	89%	Sangat Efektif

Dari tabel 4.11 dapat diketahui hasil dari nilai keseluruhan efektifitas dari Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 adalah 89% dengan kriteria sangat efektif.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Isi

Berdasarkan penilaian validasi dari Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2, terlihat bahwa produk tersebut telah mendapatkan nilai sebesar 93% (pada lampiran pertama halaman 73) yang berada pada kriteria sangat valid. Namun, disebutkan bahwa perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Dari penjelasan di atas maka peneliti akan melakukan revisi perbaikan produk Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2. Sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Angket validasi dari aspek isi ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{37}{44} = 37 \times 100\%$$

$$= 84\% \text{ (Sangat Valid)}$$

2. Analisis Data Validasi Desain

Sangat penting pembuatan Media Interaktif *Prezi* ini dibuat semenarik mungkin, yang bertujuan untuk menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik. Validasi dari aspek desain ini terdiri dari beberapa butir penilaian. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui apakah Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan sudah menarik digunakan dalam proses belajar, serta apakah desain yang digunakan sesuai dengan materi yang di pelajari. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain, maka diperoleh nilai yaitu 86% (pada lempiran kedua halaman 75). Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari validasi produk sangat valid. Akan tetapi, menimbang saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain seperti menambahkan petunjuk penggunaan untuk siswa, dan titik pada soal. Maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Untuk mengetahui nilai dari validasi aspek desain ini menggunakan rumus yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{42}{48} \times 100\% \\ &= 87,5\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

3. Analisis Data Validasi Bahasa

Hasil dari analisis aspek bahasa mendapatkan nilai sebesar 85% (pada lampiran ketiga halaman 77). Hal ini menunjukkan tingkat

sangat valid dalam produk yang dikembangkan. Terdapat beberapa poin yang dinilai dalam aspek bahasa, kegiatan penilaian ini dilakukan untuk melihat apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif *Prezi* sudah sesuai dengan EYD, serta apakah mudah untuk dibaca dan dipahami oleh guru dan peserta didik. Dalam aspek penilaian ini, peneliti mendapatkan masukan berupa saran dari ahli bahasa untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Saran yang diterima peneliti yaitu bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun rumus yang digunakan dalam mencari hasil dari validasi bahasa yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% \\ &= 85\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

4. Analisis Data Praktikalitas

Untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dari Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan. Dapat menggunakan beberapa pertimbangan, peneliti membuat penilaian dari segi materi, tampilan, dan penggunaan Media Interaktif *Prezi* yang akan dinilai oleh guru kelas II dari SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan yang bernama Ibu Novia Sari, S.Pd. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mendapatkan nilai sebesar 90% ini menunjukkan kriteria sangat praktis. Dilihat dari penilaian tampilan Media Interaktif *Prezi* mendapatkan nilai 96% ini termasuk ke dalam kriteria sangat praktis.

Artinya produk Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan ini dilihat dari tampilan sangat menarik. Jika dilihat dari segi penggunaan mendapatkan nilai sebesar 95% (pada lampiran keempat halaman 79). Hal ini termasuk kepada kriteria sangat praktis.

5. Analisis Data Efektifitas

Penggunaan berbagai macam media, termasuk Media Interaktif *Prezi*, dapat memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Seperti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada saat ini peneliti melakukan pengembangan terhadap Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2. Untuk mengetahui efektifitas Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 yang dikembangkan melalui hasil angket efektifitas hasil tes dari Media Interaktif *Prezi* yang dilakukan oleh peserta didik. Hasil yang didapatkan dari hasil angket efektifitas Media Interaktif *Prezi* yaitu 91% sangat efektif. Sedangkan dari hasil tes belajar peserta didik diperoleh rata-rata yaitu 86% menunjukkan kriteria sangat efektif.

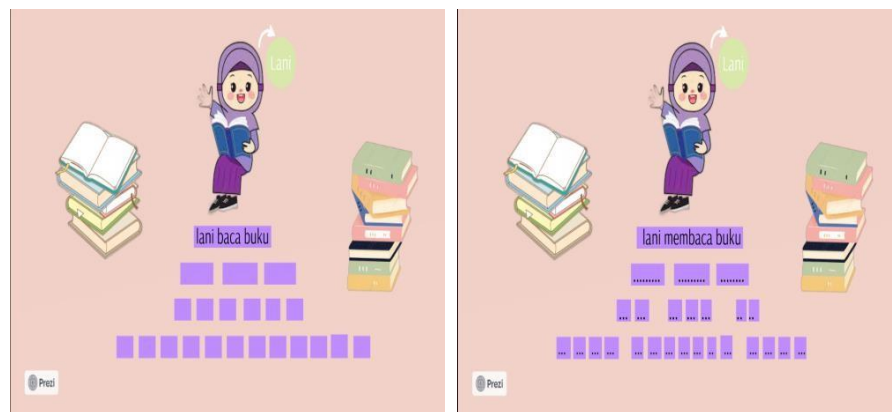
Maka hasil keseluruhan dari segi efektifitas peserta didik yaitu 89% sangat efektif (pada lampiran kelima halaman 80).

D. Revisi Produk

Setelah melakukan kegiatan validasi yang dilakukan oleh para validator. Menerima saran dan komentar dari para validator

merupakan langkah penting dalam pengembangan produk, karena hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas produk tersebut, baik dari aspek isi, desain maupun bahasa. Berikut beberapa komponen yang direvisi dalam Media Interaktif *Prezi* Pada membaca permulaan tema 2 sebagai berikut:

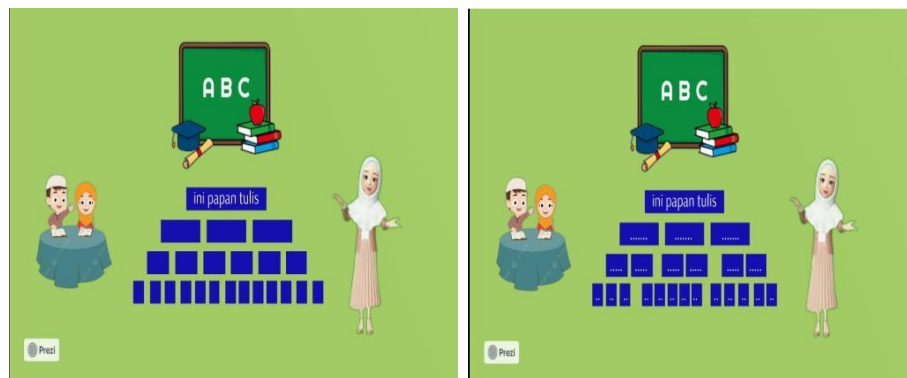
1. Isi



Gambar 4. 9 Sebelum Revisi

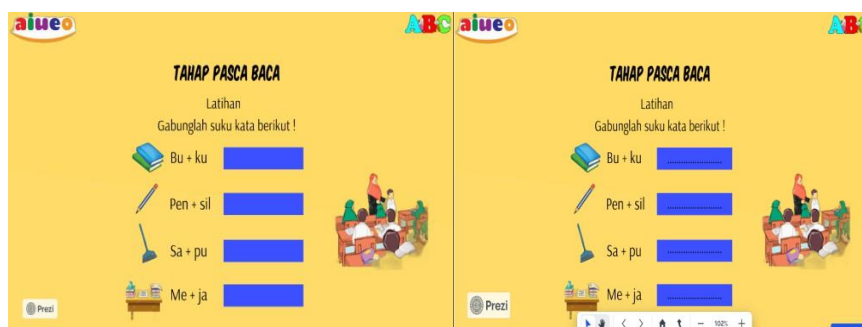
Sesudah Revisi

2. Desain



Gambar 4. 10 Sebelum Revisi

Sesudah Revisi



Gambar 4. 11 Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

3. Bahasa

Pada aspek bahasa tidak ada revisi produk karena bahasa yang digunakan pada Media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

E. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah penelitian pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif *Prezi*. Media yang dikembangkan ini belum digunakan oleh guru di SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan. Dilihat dari identifikasi masalah yang diperoleh dari hasil observasi, maka peneliti berupaya melakukan pengembangan produk media pembelajaran interaktif *Prezi*.

6. Validasi

Validasi oleh para ahli merupakan langkah penting dalam pengembangan Media Interaktif *Prezi*, terutama dalam konteks pembelajaran membaca permulaan. Aspek yang dinilai yaitu ada tiga aspek isi, desain dan bahasa. Terdapat tiga para ahli yang memberikan penilaian terhadap Media Interaktif *Prezi* pada

pembelajaran membaca permulaan tema 2 yang dikembangkan. Para ahli yang memberikan penilaian terhadap Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 ini terdiri dari aspek isi oleh Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd merupakan guru pembimbing dua peneliti dalam menyusun penelitian ini. Untuk validator dari aspek desain yaitu dilakukan oleh Ibu Ridania Ekawati, M.Pd sekaligus dosen pembimbing satu. Sedangkan yang menjadi validator penilaian Media Interaktif *Prezi* dari aspek bahasa adalah Ibu Dini Susanti, M.Pd merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, didapatkan nilai untuk validasi dari aspek isi mendapatkan nilai sebesar 84% yang berarti sangat valid. Validasi desain memperoleh nilai sebesar 88% yaitu sangat valid. Sedangkan untuk nilai validasi bahasa mendapatkan nilai 85% yaitu sangat valid. Setelah didapatkan nilai dari setiap aspek. Selanjutnya yaitu menjumlahkan rata-rata secara keseluruhan. Nilai keseluruhan yang diperoleh dari hasil validasi isi, desain, dan bahasa yaitu 85% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 mendapatkan nilai sangat valid.

7. Praktikalitas

Penilaian tingkat kepraktisan dari Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 oleh wali kelas II adalah langkah yang penting untuk mengevaluasi sejauh mana produk tersebut dapat diintegrasikan dan digunakan dalam lingkungan kelas. Terdapat tiga poin penilaian yang dilakukan yaitu dari segi materi, tampilan, dan penggunaan Media Interaktif *Prezi* bagi peserta didik. Praktikalitas bertujuan untuk melihat apakah produk media ajar yang dikembangkan sudah praktis serta dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Praktikalitas Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 ini dapat diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator. Penilaian untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari Media Interaktif *Prezi* yang dikembangkan yaitu dari beberapa aspek seperti, aspek materi sebesar 90%, dari aspek tampilan yaitu 96%, dan dari aspek penggunaan Media Interaktif *Prezi* mendapatkan nilai sebesar 95%. Berdasarkan nilai keseluruhan dari praktikalitas produk ini yaitu 94% yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

8. Efektivitas

Efektivitas dalam media pembelajaran seperti Media Interaktif *Prezi* merujuk pada kemampuan produk tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Evaluasi efektivitas media pembelajaran merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Tingkat keefektifan dari produk ini dilihat dari hasil angket dan hasil tes peserta didik. Penelitian untuk efektivitas produk Media Interaktif *Prezi* ini dari segi angket yang diberikan kepada 18 peserta didik yang terdiri dari 3 poin yang akan dinilai. Dari hasil angket kemenarikan Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tersebut mendapatkan nilai sebesar 91% dan berdasarkan hasil tes yang dilakukan diperoleh nilai yaitu 86%. Dari penjelasan penilaian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan tema 2 ini termasuk sangat banyak dengan rentang nilai sebesar 89%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan Media Interaktif *Prezi* pada membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan. Berikut kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* telah diuji kelayakannya mendapatkan presentase nilai sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 memiliki kriteria sangat valid.
2. Pengembangan Media Interaktif *Prezi* telah diuji kepraktisan dalam penggunaannya dengan presentase nilai sebesar 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 ini termasuk ke dalam kategori sangat praktis.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* telah diuji keefektifannya dengan presentase nilai sebesar 89%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif *prezi* para keterampilan membaca permulaan tema 2 ini dikatakan

sangat efektif digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan demikian Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2 ini dikatakan sangat efektif digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, langkah selanjutnya adalah merumuskan saran-saran yang bersumber dari temuan dan evaluasi sebelumnya untuk mendukung perkembangan lebih lanjut dari media pembelajaran interaktif *Prezi*. Saran-saran ini dirancang untuk membantu mengembangkan *prezi* sebagai alat pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan dapat diandalkan bagi para pengguna. *Prezi* dapat terus mendukung perkembangan pembelajaran yang inovatif. Berikut saran-saran yang dimaksud:

1. Berdasarkan hasil kesimpulan bahwa media interaktif *prezi* melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas Media Interaktif *Prezi* pada pembelajaran membaca permulaan tema 2, berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dengan nilai keseluruhan sebesar 85%, beberapa saran dapat diimplementasikan. Penyesuaian konten untuk memastikan kecocokan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa, perbaikan desain visual untuk meningkatkan daya tarik, pemilihan bahasa yang mudah dipahami, peningkatan interaktifitas, dan uji coba lanjutan dengan melibatkan guru dan siswa menjadi langkah-langkah kunci.

2. Berdasarkan kesimpulan bahwa media interaktif *prezi* penilaian praktikalitas, yang mencakup aspek materi, tampilan, dan penggunaan media interaktif, menghasilkan nilai keseluruhan sebesar 94%. Media Interaktif *Prezi* terbukti sangat praktis dalam mendukung proses pembelajaran, memfasilitasi penyampaian materi dengan efisien dan menarik.
3. Berdasarkan hasil kesimpulan bahwa media interaktif *prezi* memenuhi kriteria sangat efektif, dengan nilai keseluruhan sebesar 89%. Hal ini menandakan bahwa keefektifan *prezi* dalam konteks pembelajaran membaca permulaan tema 2 menegaskan relevansinya sebagai alat pembelajaran efektif serta bermanfaat bagi peserta didik. Hal ini membantu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Yuliati Zaqiah, Q. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899–1904.
- Alvianto, V. (2019). Tugas Paper Mata Kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI. *Universitas Sebelas Maret*.
- Alviyaturrohmah, A., Saluky, S., & Muchyidin, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Software Prezi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 11–18.
- Ariangga, Y. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Menggunakan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Di Sd Negeri Pucangsewu. *Stkip Pgri Pacitan*, 5(3), 248–253.
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of*
- Carmila, F. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Implementasi Literasi Membaca Dalam Pembelajaran Di Kelas 5B Pasca Covid-19 Di SD Negeri 141 Pekanbaru. *Journal On Education*, 5(4), 12948–12954.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan*
- Febriyanti, N. E. (2019). *Tugas Mata Kuliah Pengembangan Media Berbasis It Keterampilan Berbahasa Membaca Nyaring Dosen*

Pengampu : Dr . Kundharu Saddhono S . S . , M . Hum . Disusun Oleh : Noreka Elisabeth Febriyanti Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. /Tugas Mata Kuliah Pengembangan Media Berbasis It.Pdf

- Fitri, H. R., Mufit, F., Asrizal,), Pengajar, S., & Fisika, J. (2020). Program Studi Pendidikan Fisika, Fmipa Universitas Negeri Padang 2). *Physics Education*, 13(1), 169–176.
- Group, P. C., Ict, V. I. I., Negeri, M., Group, P. C., Tik, V. I. I., & Negeri, M. (2024). *Media Pembelajaran, Prezi, Motivasi Belajar. 1. Xx.*
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan.*
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). Pendahuluan. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. Harras, K. A. (2011). Hakekat Membaca. *Membaca 1*, 7–8.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group.*
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., & ... (2021). *Media Pembelajaran. Eprints.Unm.Ac.Id.*
[Http://Eprints.Unm.Ac.Id/20720/](http://Eprints.Unm.Ac.Id/20720/)
- Hasrianti, A. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Dalam Karangan Peserta Didik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 213–222.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1), 28–38.
- Hidayati, F., Shobirin, M., & Martina, F. (2020). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Pada Tahap Pembiasaan Membaca Fidahatul Hidayati , Ma ' As Shobirin , Fitria Martanti Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang Kata Kunci : Implementasi , Program , Gerakan Literasi Sekolah , Pem. *Magistra*, 11(1), 68–92.
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran Dan Tik. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).

- Ilma, T., & Ibrohim, B. (2020). Berbagai Kegiatan Membaca Untuk Memicu Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 41.
- Juwita, S. R. (2017). Bahasa Indonesia (Keterampilan Membaca Dan Menulis). *Bahasa Indonesia*, 1–161.
- Kamaruddin, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 3 Bajo Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 3 Bajo Skripsi Institut Agama*.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 265–271.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.
- Metalin, A., Puspita, I., & ... (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ... : *Jurnal Riset Dan*
- Mts, D. I., Ulum, D., & Galur, M. (2020). = 2,27 *Sedangkan T*. 5(2).
- Mulyadi, R., Faturohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama ...*, 8(1).
- Muslih, M. A., Sa'odah, & Hasan, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 Di Sd Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 4(1), 66–83.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221.
- Nopiana, R., Saputra, E., Thuhir, M., & Daniyantara, D. (2023). *Penerapan Metode Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa*

Pada Pembelajaran Penjaskes Pendahuluan. 6(2), 837–853.

- Nurani, R. Z., Hartati, T., & Damayanti, V. S. (2020). *Membaca Huruf Dan Suku Kata. 210–214.*
- Pendidikan, J. I., Morfologi, B., Sugama, I. W., Sn, S., Sn, M., Ayu, G., Trisna, A., & Pd, P. S. (2024). *Penggunaan Media Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik Smkn 2 Denpasar Diartikan Sebagai Interaksi Timbal Balik Antara Guru Dan Peserta Didik , Terjadi Dalam Konteks. 2(1).*
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama, 7(1), 1.*
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu, 4(3), 662–672.*
- Randi Eka Putra, R. Dani. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Memindai Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Ii Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Padang Besi Kota Padang. *Jurnal Tunas Pendidikan, 4(1), 84–97.*
- Reza, V., Snapp, P., Dalam, E., Di, I. M. A., Socialization, A., Cadger, O. F., To, M., Cadger, S., Proqrampadang, R., Hukum, F., Hatta, U. B. U. B., Sipil, F. T., Hatta, U. B. U. B., Danilo Gomes De Arruda, Bustamam, N., Suryani, S., Nasution, M. S., Prayitno, B., Rois, I., ... Rezekiana, L. (2020).
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research And Development, 4(2), 85–96.*
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu, 234.*
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha, 11(4), 464.*
- Sarika, R. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 1(2), 49– 56.*

- Schwarz, P., Body, J. J., Cáp, J., Hofbauer, L. C., Farouk, M., Gessl, A., Kuhn, J. M., Marcocci, C., Mattin, C., Muñoz Torres, M., Payer, J., Van De Ven, A., Yavropoulou, M., Selby, P., & ح. يف اطم (2019). *يغذا مواد يميمش*. *Peningkatan Keterampilan Membaca*, 171(6), 727–735.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan*
- Sumarwati, & Atikah Anindyarini. (2015). *Pada Kegiatan Prabaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca*. 67–76.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Books.Google.Com.
- Syamsurizal. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur. *Jurnal Osf*, 1–11.
- Syazali, M., Alfiah, N., & Sobri, M. (2023). Strategi Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasantri*, 3(2), 617–626.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Wahyudi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak Dengan Program Prezi (Studi Di Smp Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014). *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(1), 146.
- Widiawati, W., & Jamaludin, G. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 22– 25.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.

Www.Kemkes.Go.Id. (2020)..

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.



Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Penelitian

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT FAKULTAS AGAMA ISLAM
Alamat : Jln. Patek Kandang Irii 4 Kota Tengah Telp.(0751) 4051602, Padang (25172) Website : www.umh.ac.id e-mail: info@umh.ac.id, faumh6@gmail.com	
Nomor 613-II.3 AU/F/2023	Padang, 09 Jumadil Awal 1445 H
Lamp -	23 November 2023 M
Hal Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth: Bapak/Ibu Kepala SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan	
di Tempat	
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> Dengan Hormat, semoga Bapak berada dalam keadaan sehat <i>wal'afiat</i> dan sukses selalu dalam aktivitas sehari-hari, <i>aamin</i> .	
Kami sampaikan kepada Bapak bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di bawah ini:	
Nama	: Vivin Zelvia
NIM	: 20050005
Program Studi	: PGMI
Fakultas	: Agama Islam
Alamat	: Padang
Lama Penelitian	: 27 November – 27 Desember 2023
Akan melakukan penelitian untuk penulisan skripsi di SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan. Dengan judul: <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan</i> . Oleh sebab itu kami mohon izin dan kesediaan Bapak untuk dapat membantu mahasiswa dimaksud.	
Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.	
<i>Wabillahittaufiq wal hidayah</i> <i>Wassalamu'alaikum wr.wb</i>	
	

Lampiran 2

Balasan Surat Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 01 ASAM KUMBANG
KECAMATAN IV NAGARI BAYANG UTARA**



Jl. Asamkumbang - Pancuang Taba

Kode Pos : 2565

Nomor : 50 /1.08. 420.12/SSD-01/ASK-2023

Asam Kumbang, 25 November 2023

Lamp : -

Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth :
Bapak Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
Fakultas Agama Islam

Assamualaikum Wr. Wb.

Dengah Hormat, Semoga Bapak berada dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses selalu dalam aktifitas sehari-hari, *amin*

Sehubungan dengan surat Permohonan Izin Penelitian dengan Nomor : 613 /IL.3.AU/F/2023 salah satu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di Bawah Ini :

Nama : VIVIN ZELVIA
NIM : 20050005
Program Studi : PGMI
Alamat : Padang
Lama Penelitian : 22 November – 22 Desember 2023

Dengan ini memberi Izin untuk melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi di SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan. Dengan judul : "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SDN 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan*"

Demikianlah surat ini kami buat, untuk di gunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Asamkumbang, 28 November 2023
Kepala UPT SDN 01 Asamkumbang



YULIZAR. S.Pd.SD
NIP.19700717 200501 1 008

Lampiran 3

Lembar Validasi Media Interaktid Prezi, Aspek Isi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK ISI

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Vivin Zelvia

C. Validator : Vini Wela Septiana, M.Pd

D. Tujuan :

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek isi Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kepada bapak/ibu bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek isi dibawah ini :
 Skor 1 : Tidak baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 2 : Kurang baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 3 : Cukup baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)
 Skor 4 : Baik (Jelas, sesuai, operasional)
2. Diharapkan bapak/ ibu untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pokok bahasa media interaktif prezi dengan materi kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang			✓	
2	Kejelasan pembahasan materi				✓
3	Penyajian uraian materi secara utuh				✓
4	Penelitian materi secara sistematis			✓	
5	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi			✓	
6	Penyampaian materi memenuhi kriteria peserta didik			✓	
7	Penyajian materi secara runtun			✓	
8	Keterkaitan soal dengan materi			✓	

$$= \frac{37}{44} \times 100\%$$

$$= \frac{3700}{44} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

9	Tersedianya video yang sesuai dengan materi				✓
10	Tersedianya soal untuk menguji kemampuan peserta didik				✓
11	Kebenaran dan keterkinian materi pembelajaran			✓	

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

1. Sempatkan penulisan huruf kecil / sudah umh menggunakan huruf Kapital
2. buruan Kalimat, kata, suku kata, huruf menggunakan kata-kata. kata-kata

Kesimpulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media Pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
		✓		

Padang, 20 November 2023



Vini Wela Septiana, M.Pd

Lampiran 4

Lembar Validasi Media Interaktif *Prezi*, Aspek Desain

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK DESAIN

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

B. Peneliti : Vivin Zelvia

C. Validator : Ridania Ekawati, M.Pd

D. Tujuan :

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek desain Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.

E. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kepada bapak/ibu bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek desain dibawah ini :

Skor 1 : Tidak baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 2 : Kurang baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 3 : Cukup baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 4 : Baik (Jelas, sesuai, operasional)

2. Diharapkan bapak/ ibu untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
2	Keinteraktifan media interaktif <i>prezi</i>				✓
3	Kelancaran ketika media interaktif <i>prezi</i> di gunakan				✓
4	Kemenarikan tampilan soal			✓	
5	Keterbacaan materi dan cerita yang di sajikan			✓	
6	Kesesuaian tampilan warna background				✓
7	Keterbacaan teks				✓
8	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan tampilan media interaktif <i>prezi</i>				✓
9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran				✓
10	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran		✓		
11	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung		✓		
12	Media interaktif <i>prezi</i> dapat memotivasi peserta didik untuk belajar			✓	

$$= \frac{12}{48} \times 100\%$$

$$= \frac{1200}{48} \times 100\%$$

$$= 25 \times 100\%$$

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

Tambah Vidio peneliti di youtube
Petunjuk penggunaan untuk siswa
Tambahkan titik soal

Kesimpulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media Pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 20 November 2023



Ridania Ekawati, M.Pd

Lampiran 5

Lembar Validasi Media Interaktif Prezi Aspek Bahasa

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK BAHASA**

- A. Judul Penelitian**
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tem 2 Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan.
- B. Peneliti** : Vivin Zelvia
- C. Validator** : Dini Susanti, M.Pd
- D. Tujuan** :
Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek bahasa Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Keterampilan Membaca Permulaan Dikelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang.
- E. Petunjuk Pengisian Angket**
1. Mohon kepada bapak/ibu bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek bahasa dibawah ini :
Skor 1 : Kurang baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
Skor 2 : Cukup baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
Skor 3 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)
Skor 4 : Sangat Baik (Jelas, sesuai, operasional)
 2. Diharapkan bapak/ ibu untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI			✓	
2	Menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas				✓
3	Setiap kalimat mudah di pahami oleh peserta didik				✓
4	Menyajikan informasi yang jelas			✓	
5	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca			✓	

$$= \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$= \frac{170}{2} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$ =

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah di pahami oleh peserta didik.

Kesimpulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)
4. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 20 November 2023



Dini Susanti, M.Pd

Lampiran 6

Lembar Praktikalitas Media Interaktif *Prezi*, Aspek Materi

LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA INTERAKTIF PREZI

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan

B. Peneliti : Vivin Zelvia

C. Tujuan :

Tujuan dari instrument ini untuk mengetahui kepraktisan media interaktif prezi yang dikembangkan yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 Di Kelas II SD Negeri 01 Asam Kumbang Pesisir Selatan

D. Petunjuk pengisian angket

- Mohon kepada Bapak/Ibu bersedia memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif prezi pada kolom penilaian yang telah disediakan, dengan memberitanda ceklis (✓) sesuai keterangan yang dijelaskan di bawah ini :
Skor 1 : Kurang praktis (Tidak jelas, tidak sesuai, tidak Operasional)
Skor 2 : Cukup Praktis (Jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
Skor 3 : Praktis (Jelas, sesuai, kurang operasional)
Skor 4 : Sangat praktis (Jelas, sesuai, operasional)
- Diharapkan untuk memberi saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas dari produk yang dibuat

E. Penilaian

1. Aspek Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Interaktif prezi sesuai dengan materi pembelajaran				✓
2	Tersedia soal untuk menguji kemampuan siswa				✓
3	Tersedia gambar dan video yang sesuai dengan materi			✓	
4	Materi yang terdapat dalam media Interaktif prezi jelas				✓
5	Peserta didik mudah memahami materi media Interaktif prezi			✓	
Jumlah					18

$$\text{Rumus Praktikalitas} = \frac{J}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{30} \times 100\%$$

$$= \frac{180}{3} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Lampiran 7

Lembar Praktikalitas Media Interaktif *Prezi*, Aspek Tampilan

Saran umum dan saran perbaikan

Materinya sudah sesuai dengan pelajaran semuanya maknanya diperbanyak lagi.

2. Tampilan

No	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media interaktif prezi terdiri dari judul				✓
2	Tampilan warna yang ada pada Media interaktif prezi menarik				✓
3	Warna yang ada pada media interaktif prezi tidak mengganggu penglihatan				✓
4	Huruf dan tulisan yang ada dalam media interaktif prezi jelas			✓	
5	Gambar yang ada pada media interaktif prezi menarik				✓
6	Media interaktif prezi dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓
Jumlah					

$$= \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$= \frac{2-300}{24} \times 100\%$$

$$= 95,83\%$$

23

$$\text{Rumus praktikalitas} = \frac{J}{SM} \times 100\%$$

Saran umum dan saran perbaikan

Jampilannya sudah bagus dan menarik tapi huruf dan tulisannya lebih diperjelas lagi biar anak murid lebih paham dan semangat dalam belajar.

Lampiran 8

Lembar Praktikalitas Media Interaktif *Prezi*, Aspek Penggunaan

3. Penggunaan Interaktif *prezi*

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian		
1	Media interaktif <i>prezi</i> mudah dipahami peserta didik		✓	
2	Media interaktif <i>prezi</i> memberi semangat kepada peserta didik dalam belajar			✓ $\frac{19}{20} \times 100\%$
3	Media interaktif <i>prezi</i> ini menarik		✓	$\frac{190}{2} \times 100\%$
4	Kesesuaian tata letak audio visual dan tampilan		✓	$\frac{190}{2} \times 100\%$
5	Terdapat kemenarikan pada tampilan interaktif <i>prezi</i>		✓	$\frac{190}{2} \times 100\%$
Jumlah				19

Rumus Praktikalitas = $\frac{S}{SM} \times 100\%$

Saran umum dan saran perbaikan

Tidak ada saran ~~yang~~ perbaikan sudah bagus dan juga sudah menarik siswa dalam proses belajar mengajar murid lebih aktif dan semangat belajarnya tinggi.

Kesimpulan

- 85 – 100 dikategorikan sangat valid praktis
- 75 – 84 dikategorikan praktis
- 60 – 74 dikategorikan cukup praktis
- 55 – 59 dikategorikan kurang praktis
- 0 – 54 dikategorikan tidak praktis

1	2	3	4	5

Boyong, 08 November 2023

Guru Kelas II

Nova Sari, S.Pd.

Lampiran 9

Aktivitas Peserta Didik

PENILAIAN TAHAP PRA BACA

Amati proses belajar peserta didik selama pembelajaran dan isi lembar pengamatan sesuai petunjuk:

Petunjuk:

1. Membagikan lembaran kepada peserta didik
 - a. Meminta peserta didik untuk duduk dengan rapi di bangku masing-masing
 - b. Memberi instruksi pada peserta didik untuk membuka buku latihan
 - c. Menyampaikan materi tentang membaca permulaan (pengenalan abjad)
 - d. Menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik
2. Memberi motivasi peserta didik dengan menonton video pengenalan abjad
 - a. Memperhatikan bersama-sama video yang di putar
 - b. Menyanyikan huruf abjad bersama-sama
 - c. Tampil kedepan untuk mengulang kembali huruf abjad
 - d. Menjawab pertanyaan guru berdasarkan huruf abjad

Skoring Berdasarkan Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Tidak Baik

Persentase nilai menurut (Umi Hunafa et al., 2022) pada masing-masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps \frac{f}{n} = x 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Implementasi Skor:

86% - 100 % Sangat Baik (A)

70% - 85 % Baik (B)

41% - 60 % Cukup Baik (C)

21 % - 40 % Kurang Baik (D)

0% - 20% Tidak Baik (E)

No	Nama	Pengenalan huruf melalui media pembelajaran				Memberikan Motivasi				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl	√				√				8	100	A
2	And	√				√				8	100	A
3	Ans	√				√				8	100	A
4	Aly	√					√			7	85	B
5	Bln	√					√			7	85	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√					√			7	85	B
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√					√			7	85	B
10	Nh	√					√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√				√				8	100	A
14	Rst	√				√				8	100	A
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls		√			√				7	85	B
17	Ssl		√				√			6	75	B
18	Tsl	√				√				8	100	A
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								140	1.725	
		Rata-rata								87,5 %		

Lampiran 10

HASIL PENILAIAN TAHAP SAAT BACA

Amati proses belajar peserta didik selama pembelajaran dan isi lembar pengamatan sesuai petunjuk:

Petunjuk:

1. Membaca teks kalimat bersama guru
 - a. Memperhatikan guru membaca teks kalimat di papan tulis
 - b. Membaca dengan seksama teks yang telah dibaca guru
 - c. Perhatikan guru menyusun kalimat ke kata, suku kata dan huruf
 - d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk uji coba menyusun kalimat didepan
2. Menyusun teks kalimat dalam buku latihan
 - a. Membaca teks kalimat
 - b. Menulis kalimat ke kata, suku kata, dan huruf
 - c. Peserta didik diminta membacakan kalimat yang telah disusun
 - d. Memberikan kembali jawaban yang telah dibuat peserta didik

Skoring Berdasarkan Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Tidak Baik

Persentase nilai menurut (Umi Hunafa et al., 2022) pada masing-masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps \frac{f}{n} = x 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Implementasi Skor:

86% - 100 % Sangat Baik (A)

70% - 85 % Baik (B)

41% - 60 % Cukup Baik (C)

21 % - 40 % Kurang Baik (D)

0% - 20% Tidak Baik (E)

No	Nama	Membaca teks kalimat				Menyusun Kalimat				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl	√					√			7	85	B
2	And	√					√			7	85	B
3	Ans		√				√			6	75	B
4	Aly	√				√				8	100	A
5	Bln		√				√			6	75	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√				√				8	100	A
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√				√				8	100	A
10	Nh	√					√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√					√			7	85	B
14	Rst		√				√			6	75	B
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls		√				√			6	75	B
17	Ssl	√				√				8	100	A
18	Tsl	√					√			7	85	B
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								135	1.665	
		Rata-rata									96 %	

Lampiran 11

HASIL PENILAIAN TAHAP PASCA BACA

Amati proses belajar peserta didik selama pembelajaran dan isi lembar pengamatan sesuai petunjuk:

Petunjuk:

1. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar?
 - a. Meminta siswa menggabungkan suku kata
 - b. Menentukan kata yang sesuai dengan gambar kemudian berikan tanda silang pada kata yang benar
 - c. Susun dan tulissemula kata menjadi sebuah kalimat yang benar
 - d. Kumpulkan lembar jawaban dan duduk kembali
2. Kesimpulan
 - a. Membacakan hasil jawaban didepan kelas
 - b. Menyebut kembali huruf abjad dari A-Z
 - c. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik
 - d. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum di pahami.

Skoring Berdasarkan Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Tidak Baik

Persentase nilai menurut (Umi Hunafa et al., 2022) pada masing-masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps \frac{f}{n} = x 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Implementasi Skor:

86% - 100 % Sangat Baik (A)

70% - 85 % Baik (B)

41% - 60 % Cukup Baik (C)

21 % - 40 % Kurang Baik (D)

0% - 20% Tidak Baik (E)

No	Nama	Latihan				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Adl		√				√			6	80	B
2	And	√					√			8	100	A
3	Ans	√					√			7	100	A
4	Aly	√				√				8	100	A
5	Bln		√				√			6	75	B
6	Fao	√				√				8	100	A
7	Fth	√				√				8	100	A
8	Gm	√				√				8	100	A
9	Msy	√					√			7	85	B
10	Nh		√				√			7	85	B
11	Nda	√				√				8	100	A
12	Prt	√				√				8	100	A
13	Rna	√				√				8	100	A
14	Rst		√				√			6	75	B
15	Sfy	√				√				8	100	A
16	Sls	√				√				8	100	A
17	Ssl	√				√				8	100	A
18	Tsl	√					√			7	85	B
19	Syf				√				√	2	20	E
20	Blqs				√				√	2	20	E
		Jumlah								138	1.725	
		Rata-rata									98 %	

Lampiran 12

Lembar Angket Efektifitas Peserta Didik Media Interaktif *Prezi*

**ANGKET EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK
MEDIA INTERAKTIFF PREZI**

Nama :

Kelas :

Penilaian :

- 1 (Kurang baik)
- 2 (Cukup baik)
- 3 (Baik)
- 4 (Sangat baik)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya tertarik dengan media Pembelajaran Interaktif prezi				
2	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif prezi				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif prezi				
4	Warna yang ada dalam media pembelajaran interaktif prezi sangat menarik				
5	Saya dapat memahami tugas- tugas di media pembelajaran interaktif prezi				
6	Saya tertarik dengan tampilan yang ada pada media pembelajaran interaktif prezi				
7	Saya dapat menyelesaikan tugas dalam media pembelajaran interaktif prezi dengan mudah				
8	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif prezi ini untuk pembelajaran berikutnya				
	Jumlah				

Lampiran 13

Nilai Tertinggi Dari Hasil Tes Peserta Didik

ANGKET EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK
MEDIA INTERAKTIFF PREZI

Nama : *Ambini*
Kelas : *I 01*

Penilaian :

- 1 (Kurang baik)
- 2 (Cukup baik)
- 3 (Baik)
- 4 (Sangat baik) ✓

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya tertarik dengan media Pembelajaran Interaktif prezi				✓
2	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif prezi				✓
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif prezi				✓
4	Warna yang ada dalam media pembelajaran interaktif prezi sangat menarik				✓
5	Saya dapat memahami tugas- tugas di media pembelajaran interaktif prezi				✓
6	Saya tertarik dengan tampilan yang ada pada media pembelajaran interaktif prezi				✓
7	Saya dapat menyelesaikan tugas dalam media pembelajaran interaktif prezi dengan mudah				✓
8	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif prezi ini untuk pembelajaran berikutnya				✓
	Jumlah				

$$= \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$= \frac{3200}{32}$$

$$= 100\%$$

Lampiran 14

Nilai Menengah Dari Angket Peserta Didik

ANGKET EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK
MEDIA INTERAKTIF PREZI

Nama : ALYA
Kelas : 2 II

Penilaian :

- 1 (Kurang baik)
- 2 (Cukup baik)
- 3 (Baik)
- 4 (Sangat baik)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya tertarik dengan media Pembelajaran Interaktif prezi			✓	✓
2	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif prezi			✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif prezi				✓
4	Warna yang ada dalam media pembelajaran interaktif prezi sangat menarik			✓	
5	Saya dapat memahami tugas- tugas di media pembelajaran interaktif prezi			✓	
6	Saya tertarik dengan tampilan yang ada pada media pembelajaran interaktif prezi				✓
7	Saya dapat menyelesaikan tugas dalam media pembelajaran interaktif prezi dengan mudah			✓	
8	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif prezi ini untuk pembelajaran berikutnya				✓
Jumlah					

$$= \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$= \frac{2.800}{32} \times 100\%$$

$$= 87,5 < 86 > \%$$

Lampiran 15

Nilai Terendah Dari Angket Peserta Didik

**ANGKET EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK
MEDIA INTERAKTIFF PREZI**

Nama : Effie Alisa Jhalisa
Kelas : II (D)

Penilaian :
1 (Kurang baik)
2 (Cukup baik)
3 (Baik)
4 (Sangat baik)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya tertarik dengan media Pembelajaran Interaktif prezi			✓	
2	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif prezi			✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif prezi			✓	
4	Warna yang ada dalam media pembelajaran interaktif prezi sangat menarik			✓	
5	Saya dapat memahami tugas- tugas di media pembelajaran interaktif prezi			✓	
6	Saya tertarik dengan tampilan yang ada pada media pembelajaran interaktif prezi			✓	
7	Saya dapat menyelesaikan tugas dalam media pembelajaran interaktif prezi dengan mudah			✓	
8	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif prezi ini untuk pembelajaran berikutnya			✓	
	Jumlah				

$$= \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$= \frac{2-400}{32} \times 100$$

$$= 75\%$$


Lampiran 16

Nilai Tertinggi Dari Tes Peserta Didik

Date. 1 April 2014
Page 1 dari 2

No

	Dr + bu = Buku ✓	
	pan + si = Pansai ✓	
	sa + pi = Sapi ✓	bu
	mp + a = Mapa ✓	
	Buku	Juru ✓
	Bucu	Buku ✓
	Basa	Buku ✓
	Fapi	Tapi ✓
4	sahe ini ibu ini jau sahe ✓	
2	pa sahe bucu sahe pa bucu ✓	bu
3	say nama tani namanya tani ✓	



Lampiran 17

Nilai Terendah Dari Tes Peserta Didik

Date. Adila Keldi 11/2
Page.

1	Buku Buku	Saya ini ibu, saya ini ib
2	Pensi Pensi	ada saya saya saya
3	Saya	Saya namalani, saya lar
4	Mel. ...	
5	Guru	
6	Buku	
7	Dadu	
8	Topi	
9	Tapi	

Lampiran 18

QR Code Media Interaktif *Prezi*



Lampiran 19

Dokumentasi Penelitian



Menjelaskan Materi



Contoh Latihan



Tes Peserta Didik



Pengisian Angket Peserta Didik

BIODATA PENULIS



Vivin Zelvia, lahir di Tapan kabupaten Pesisir Selatan Provinsi Sumatera Barat pada tanggal 25 Oktober 2000 . Sebagai anak bungsu dan pasangan Jaril dan Armisah. Pendidikan formal penulis dimulai di SDN 03 Koto Pulai Tapan pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di MTsN9 Peseisir Selatan dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan

pendidikan di SMAN 1 Basa Amprk Balai Tapan dan berhasil menyelesaikan masa sekolah menengah atas pada tahun 2019.

Pada tahun 2020 penulis berhasil terdaftar sebagai mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar). Saat ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Dalam perjalanan akademika, Penulis telah berhasil menyelesaikan sebagian besar mata kuliah. Penulis berkomitmen untuk menyelesaikan skripsi sebagai langkah terakhir dalam menyelesaikan pendidikan tinnginya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Semangat dan dedikasi penulis dalam mengejar ilmu dan mencapai cita-cita akademisnya terus menjadi pendorong keberhasilan dalam setiap langkah perjalanan hidupnya.