

Table Of Content

Journal Cover 2

Author[s] Statement 3

Editorial Team 4

Article information 5

 Check this article update (crossmark) 5

 Check this article impact 5

 Cite this article 5

Title page 6

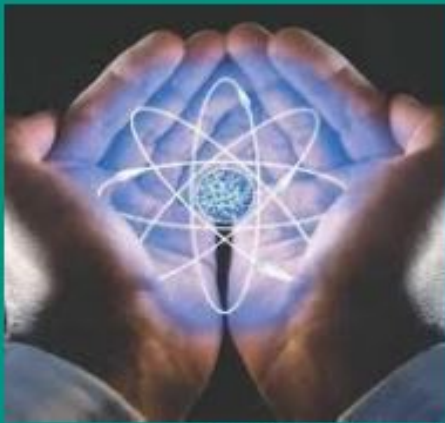
 Article Title 6

 Author information 6

 Abstract 6

Article content 7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Multimedia Boosts Fourth Graders' Reading Comprehension: Experimental Evidence

*Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas IV Melalui
Multimedia Interaktif: Studi Eksperimental Kuantitatif*

Weny Rahmawati, weny.rahma13@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Kemil Wachidah, kemilwachidah@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This research aimed to investigate the impact of interactive multimedia on the reading comprehension skills of fourth-grade students at SDN Ketegan. The study involved 30 students and employed a one-group pretest-posttest design with a quantitative experimental approach. Data were collected through pre-test and post-test description questions. Statistical analysis revealed a significant improvement in students' reading comprehension skills, with a mean pretest score of 57.08 and a posttest score of 84.50. These findings indicate the positive influence of interactive multimedia on students' reading skills. The results emphasize the potential of interactive multimedia as an effective tool for enhancing reading comprehension abilities among elementary school students.

Highlights:

The study investigates the impact of interactive multimedia on reading comprehension skills of fourth-grade students.

A quantitative experimental approach is used to gather data and analyze the results.

The findings demonstrate a significant improvement in students' reading comprehension abilities after exposure to interactive multimedia.

Keywords: Reading comprehension, Fourth grade students, Interactive multimedia, Quantitative experimental study, SDN Ketegan.

Published date: 2023-06-26 00:00:00

Pendahuluan

Keterampilan membaca yaitu salah satu komponen dari keterampilan Bahasa Indonesia di SD. Keterampilan membaca merupakan kompetensi yang sangat penting yang harus dimiliki oleh siswa SD dan sangat diperlukan karena untuk menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran mereka [1]. Menjelaskan bahwa kemampuan membaca yaitu sangat di butuhkan bukan hanya sekedar membaca teks bacaan, tapi perlu memahami isi teks bacaan tersebut. Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam aktivitas komunikasi tertulis. Menurut ahli, "membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Bahwa membaca memiliki arti suatu proses berpikir untuk memahami makna dan memperoleh suatu informasi dalam bacaan. Aktivitas membaca juga menjadi bagian dari kebutuhan aktivitas sehari-hari. Aktivitas membaca dilakukan untuk berbagai keperluan, mulai dari sekedar untuk kepentingan pemenuhan kebutuhan memperoleh informasi secara khusus, hingga kepentingan studi dan pendalaman disiplin ilmu [2]. Salah satu keterampilan berbahasa di SD adalah membaca. Pada hakikatnya, aktivitas membaca bertujuan untuk mencari sesuatu yang ingin diketahui. Untuk efisiensi dalam membaca, diperlukan penentuan informasi yang dibutuhkan terlebih dahulu. Menurut Cox, membaca ialah proses psikologis untuk menentukan arti-arti kata tertulis. Membaca melibatkan pengelihatian, gerak mata, pembicara batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang akan dapat dipahami, dan pengalaman pembacanya. Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses membentuk arti dari teks- teks tertulis, tidak hanya proses membentuk arti dari teks tetapi juga membaca harus dapat memahami isi teks tertulis. Proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan beberapa aktivitas, baik berupa kegiatan fisik maupun kegiatan mental. Berikut beberapa teknik membaca yang dapat digunakan menurut ahli, (1) baca pilih (selecting), (2) baca lompat (skipping), (3) baca layap (skimming), dan (4) baca tatap (scanning) [3].

Materi pokok pembelajaran Keterampilan Membaca di SD kelas tinggi adalah membaca nyaring, intensif, memindai, dongeng, kamus, puisi, dan pantun. Nyaring artinya seorang anak mampu membaca dengan lantang. Intesif adalah anak mampu membaca dengan sungguh-sungguh sehingga anak mampu memahami isi teks isi bacaan. Memindai merupakan teknik membaca cepat dan tepat untuk menemukan sebuah informasi misal mencari nomer handphone. Dengan dongeng anak mampu memahami isi dari dongeng dan amanat dari dongeng, dengan kamus anak mampu membaca puisi dengan ekspresif, dengan pantun anak mampu membaca pantun atau berbalas pantun dengan teman yang lain. Pembelajaran membaca di SD diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang muthlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran di SD. Siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca, disamping kemampuan menulis dan menghitung serta kemampuan esensial lainnya dengan dasar kemampuan itu, siswa dapat menyerap berbagai pengetahuan yang sebagian besar disampaikan melalui tulisan.

Sebuah pembelajaran memerlukan suatu alat bantu (media pembelajaran) yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa [4]. Salah satu program multimedia yang sering digunakan dan mudah dioperasikan melalui komputer atau laptop yaitu powerpoint. Program powerpoint dapat dibuat secara interaktif dan menarik karena dapat menggabungkan berbagai jenis media, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual[5]. Berdasarkan fakta tersebut, diasumsikan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa SD.

Multimedia interaktif dapat dijadikan media alternatif untuk menanggulangi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa. Hasil penelitian computer Technology Research (CTR) Menghasilkan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus [6].

Menurut pendapat ahli sendiri berasal dari bahasa latin dan mempunyai bentuk jamak dari kata medium yang artinya sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan secara istilah media merupakan suatu pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut ahli yang lain media pembelajaran merupakan suatu sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan mengenai isi/materi dari pembelajaran. Dengan demikian dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan isi/ materi dari suatu pembelajaran [7].

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat permasalahan dalam media pembelajaran kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Maka Rendahnya motivasi siswa dalam literasi. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada keterampilan membaca pemahaman kelas IV. Siswa kebanyakan tidak tertarik dengan pembelajaran yang hanya disajikan dalam bentuk tulisan dalam buku, ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang perhatian, banyak juga siswa ketika ditanya tentang isi bacaan yang telah dibaca siswa tidak meresponnya, guru juga dalam pembelajaran kebanyakan menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan, kurangnya antusiasme keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru belum pernah menerpakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Permasalahan tersebut, masalah yang difokuskan adalah dalam media pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman pada teks dongeng, sehingga kurangnya pemanfaatan media

pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk kegiatan membaca teks dongeng. Padahal fasilitas- fasilitas seperti komputer dan LCD yang ada di SDN Ketegan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap minat baca siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sangat berharap agar guru memiliki inovasi dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, dibutuhkannya pembuatan media di dalam pembelajaran.

Dalam penelitian media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas IV di SDN Ketegan. Materi yang akan diterapkan yaitu materi membaca teks dongeng dan memahami isi teks dongeng tersebut. Dengan berbantuan media Multimedia interaktif power point dan video animasi untuk kelas IV SDN Ketegan semester genap tahun ajaran 2021/2022. Materi tersebut dipilih karena menyesuaikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran di SDN Ketegan. Media yang akan diterapkan yakni bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbantuan multimedia. Dengan berbantuan multimedia, bahan ajar interaktif menjadi lebih menarik karena memiliki karakteristik yang dapat menjadikan bahan ajar interaktif membaca dapat bermanfaat disekolah maupun dirumah. Maka secara tidak langsung siswa akan lebih bersemangat untuk belajar mandiri dirumah dengan berbantuan media bahan ajar interaktif. Sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh multimedia interaktif terhadap keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN ketegan"

Metode Penelitian

Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali [8]. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pada penelitian eksperimen terdapat kelompok eksperimen yaitu kelompok yang akan diberikan perlakuan. Tujuannya yaitu untuk memecahkan dan menjawab permasalahan yang ada disekolah mengenai kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan multimedia media interaktif.

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau seragkaian tugas yang dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik [9]. Pada teknik pengumpulan data menggunakan tes jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Hal tersebut dipilih karena, nantinya peserta didik akan diberikan soal berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas saja, adapun pola penelitian metode *one group pretest-posttest design* sebagai berikut [10]:

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A	O1	X	O2

Table 1. Pola One Pretest-Posttest Design

Populasi yakni wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan . Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Ketegan[10]. Ahli menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Pada penelitian ini yang dijadikan sampel ialah peserta didik kelas IV SDN Kalitengah II yang berjumlah 30 peserta didik[11].

Pada teknik pengumpulan data peneliti menggunakan tes. Jenis tersebut digunakan berupa essay yang terdiri atas 10 soal uraian. Masing-masing soal mempunyai skor 4 jika jawaban benar dan skor 0 jika jawaban salah. Untuk prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

Tahap persiapan penelitian

Langkah yang dilakukan yaitu : 1) diawali dengan membuat dan meminta surat permohonan izin penelitian dari kampus untuk ditunjukkan kepada sekolah yang akan dituju, 2) Sebelum melakukan observasi peneliti akan melakukan bimbingan dan konsultasi terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Ketegan, 3) membuat proposal penelitian, 4) dan berlanjut melakukan ujian seminar proposal.

Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahapan ini pelaksanaan penelitian meliputi :1) memberikan lembar *pre-test* kepada siswa untuk mengatuih kemampuan siswa sebelum diberikan treatment, 2) memberikan bahan ajar pada peserta didik sesuai dengan materi yang telah ditentukan, 3) melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti, 4) Memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan treatment.

Tahap akhir penelitian

Pada tahap akhir penelitian ini yaitu pengumpulan hasil data yang diperoleh saat melakukan penelitian untuk dilakukannya pengolahan serta penarikan kesimpulan yang disusun sebagai hasil laporan hasil penelitian.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu : 1) Uji Normalitas, uji ini digunakan untuk mengetahui hasil data nilai *pre-test* dan *post-test* bernilai distribusi normal atau tidak, 2) Uji Hipotesis digunakan untuk mengukur dugaan yang harus diuji kelayakannya.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil *pre-test* pada kelas IV SDN Ketegan diketahui bahwa nilai pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik tertinggi yaitu 67,5 dan nilai terendah yaitu 40 dengan nilai rata-rata peserta didik yaitu 57,08. Pada penguasaan materi dikategori sangat rendah. Sedangkan dari hasil *post-test* pada kelas IV SDN Ketegan diketahui nilai pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik tertinggi yaitu 97,5 dan nilai terendah yaitu 77,5 dengan nilai rata-rata peserta didik yaitu 84,5 pada penguasaan materi dikategori tinggi.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	sig.	Statistic	df	sig.
Pretest	108	30	200	962	30	350
Posttest	144	30	117	942	30	105

Table 2. Uji Normalitas

Dari hasil diatas pada kolom *Shapiro Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,05. Untuk pretest sebesar 0,350 sedangkan posttest adalah 0,105. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal.

Paired Differences								
	Main	Std Deviation	Std error mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (1-Tailed)
				Lower	Upper			
Pair PRETEST	-			-	-	-		
1 Posttest	2.74167E1	7.55678	1.37967	30.23841	24.59492	19.872	28	.000

Table 3. Uji t

Dari hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai sig. (1-tailed) adalah 0.000 Dikarenakan nilai sig.(1-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif perbedaan tingkat keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN Ketegan sebelum dan sesudah dilakukan treatment multimedia interaktif.

Simpulan

Pada penelitian telah menyimpulkan bahwa adanya pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman multimedia interaktif peserta didik kelas IV SDN Ketegan. Setelah dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji t paired sample t-test diperoleh rata-rata dari data pretest lebih kecil dibandingkan rata-rata data posttest lebih meningkat. Artinya dalam penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikansi. Diperoleh sig (1-tailed) lebih kecil dari 0,05 dan Thit lebih besar dari t-tab artinya terdapat terdapat pebgaruh positif penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SDN Ketegan tanggulangun dengan tingkat kepercayaan 95%. Multimedia mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sehingga, multimedia interaktif mempunyai pengaruh besar terhadap meningkatnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN Ketegan.

References

1. Saadah, V., & Hidayah, N. (2013). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Empathy*, 1(1).
2. Fauzi, C., & Basikin. (2020). The Impact of the Whole Language Approach Towards Children Early Reading and Writing in English. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1). <https://doi.org/10.21009/jpud.141.07>
3. Rahim, F. (2005). *Pengajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
4. Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). *Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan*

Academia Open

Vol 8 No 1 (2023): June

DOI: 10.21070/acopen.8.2023.4745 . Article type: (Education)

Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(1).

<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>

5. Fajrin, N. D., Zainuddin, M., & Gipayana, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Berbasis Pirls Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Di Sd, In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017. (pp. 396-402.
6. Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta
7. Arif S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers
8. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," Jurnal Pendidikan, p. 80, 2017.
9. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2017.
10. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2014.
11. S. Somadyo, "Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca," Jurnal Ilmiah, p. 10, 2011