COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

# Pengembangan media interaktif digital berbasis model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV SD

**Naya Nabila[1], Nelly Fitriani[2], Yeni Hadianti[3]**

[1, 2, 3] IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

[1] nabilanaya916@gmail.com [2] nellyfitriani@ikipsiliwangi.ac.id, [3] yenihadianti@ikipsiliwangi.ac.id

**Abstract**
This study aims to develop digital interactive media based on Problem Based Learning (PBL) to improve the reading comprehension ability of fourth-grade elementary school students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The research subjects consisted of 30 fourth-grade students of Sirnagalih State Elementary School, West Bandung Regency. Data collection was carried out through validation sheets from material experts and media experts, student response questionnaires, observations, and reading comprehension ability tests in the form of pretests and posttests. The results showed that the developed media met the criteria of very valid, with the results of material expert validation of 89% and media expert validation of 92%. The level of practicality of the media was also in the very practical category, indicated by the results of limited trials of 93% and extensive trials of 90%. In addition, the results of the paired sample t-test showed a significance value <0.001, which indicated a significant difference between the pretest and posttest results after using the media. The N-Gain analysis obtained an average of 74.44%, categorized as quite effective, indicating that the media was able to improve students' reading comprehension skills. Thus, digital interactive media based on Problem Based Learning (PBL) was declared valid, practical, and effective, making it suitable for use as an alternative innovative learning media to improve elementary school students' reading comprehension skills in descriptive texts.

**Keywords:** Digital Interactive Media, Problem Based Learning, Reading Comprehension.

**Abstrak**
Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas IV SD Negeri Sirnagalih, Kabupaten Bandung Barat. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons peserta didik, observasi, serta tes kemampuan membaca pemahaman berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 89% dan validasi ahli media sebesar 92%. Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis, ditunjukkan oleh hasil uji coba terbatas sebesar 93% dan uji coba luas sebesar 90%. Selain itu, hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media. Analisis *N-Gain* memperoleh rata-rata 74,44% dengan kategori cukup efektif, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Dengan demikian, media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Interaktif Digital, *Problem Based Learning*, Membaca Pemahaman.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami informasi serta menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan di sekolah dasar adalah literasi. Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi dari berbagai sumber. Di antara berbagai keterampilan berbahasa, membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik karena menjadi sarana utama dalam memperoleh pengetahuan.Afifah et al., (2022) menyatakan bahwa membaca tidak hanya melibatkan pengenalan simbol-simbol bahasa, tetapi juga merupakan proses memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan. Selain itu, Hoerudin, (2023) menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah memperluas pengetahuan, menambah pengalaman, dan memperkaya wawasan. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik akan lebih mudah memperoleh informasi, menganalisis isi bacaan, serta menarik kesimpulan secara tepat.

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks deskripsi. Melalui pembelajaran teks deskripsi, peserta didik diharapkan mampu memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta mengidentifikasi pesan yang disampaikan penulis. Menurut Murfiana et al., (2022), teks deskripsi bertujuan menggambarkan suatu objek atau peristiwa berdasarkan hasil pengamatan pancaindra sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan secara langsung objek yang dideskripsikan.

Namun demikian, kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami informasi tersurat maupun tersirat, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Menurut Eka Yulianti et al., (2024), kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya rendahnya minat membaca, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Media interaktif digital mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.Sinta Agustina et al., (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, Irma Sari et al., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana yang membantu guru menyampaikan materi melalui perpaduan unsur visual dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Fajriani et al., (2026) juga menyatakan bahwa media interaktif mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai stimulus, seperti visual, audio, sentuhan, dan aktivitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, pemilihan model pembelajaran yang sesuai juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Purnama et al., (2024), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses penyelesaian masalah nyata dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan solusi. Melalui model tersebut, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan belajar secara mandiri. Penelitian Feriska Listrianti et al., (2023) juga

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

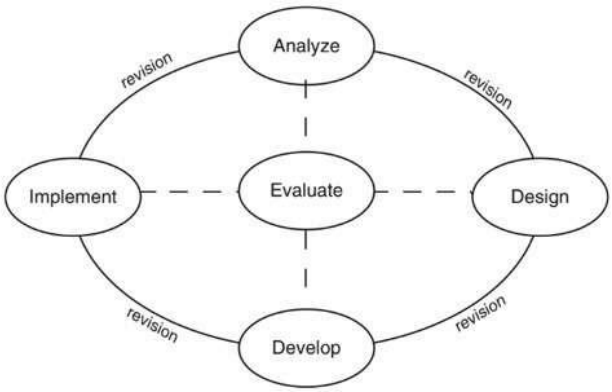
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Sirnagalih, Kabupaten Bandung Barat, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks deskripsi. Peserta didik cenderung membaca tanpa memahami makna bacaan secara menyeluruh. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif digital maupun model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media interaktif digital atau penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) secara terpisah. Penelitian yang mengembangkan media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *PowerPoint* yang dirancang dengan bantuan *Canva,* khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada materi teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar, masih sangat terbatas. Selain itu, pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *PowerPoint* yang dirancang dengan bantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan ADDIE menurut (Branch, 2010) meliputi *(analyze),(design),(develop),(implement),(evaluate):*




**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Tahap *Analyze* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Analisis difokuskan pada karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran, serta kemampuan membaca pemahaman pada materi teks deskripsi. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan media interaktif digital, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian yang akan digunakan. Selanjutnya, pada tahap *Develop* dilakukan pengembangan media interaktif digital menggunakan *PowerPoint* berbantuan *Canva*, kemudian media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

produk yang layak digunakan. Tahap *Implement* dilaksanakan melalui uji coba kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Sirnagalih guna mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media. Tahap *Evaluate* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil *pretest* dan *posttest* sebagai dasar penyempurnaan media yang dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas IV SD Negeri Sirnagalih, Kecamatan Cipongkor, Kabupaten Bandung Barat. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik terhadap media. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman melalui *pretest* dan *posttest*, sementara dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas; (2) lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media interaktif digital; (3) instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 10 soal uraian untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi peserta didik. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca pemahaman menurut (Branch, 2010), yaitu mengidentifikasi informasi, menentukan ciri teks deskripsi, menganalisis struktur teks, menyimpulkan isi, mengevaluasi isi teks, dan menyusun teks deskripsi sederhana; (4) angket respons peserta didik untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media; serta (5) angket respons guru dan pedoman wawancara untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Seluruh instrumen telah melalui validasi ahli dan dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1. Hasil

Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup langkah-langkah *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Adapun produk yang dikembangkan media interaktif digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

#### 3.1.1 Tahap *Analyze* (analisis)

pada tahap *Analyze* diperoleh informasi melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri Sirnagalih untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik, kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi, serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas sehingga pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional. Hasil wawancara dengan wali kelas IV juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks deskripsi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

#### 3.1.2 Tahap *Design* (desain)

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan awal media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Perancangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.
Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan media menggunakan *PowerPoint* berbantuan *Canva* dengan memadukan unsur teks, gambar, warna, ikon, tombol navigasi, animasi, serta audio yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain memperhatikan aspek visual, penyusunan isi media juga disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi teks deskripsi agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Struktur media disusun secara sistematis yang terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, menu utama, tujuan pembelajaran, penyajian materi, contoh teks deskripsi, latihan soal, serta kegiatan proyek yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati lingkungan sekolah dan menyusun teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan. Penyajian materi dirancang secara bertahap agar peserta didik dapat memahami konsep sebelum mengerjakan tugas proyek.

Selain menyusun isi media, pada tahap ini juga dirancang alur pembelajaran yang mengacu pada sintaks *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran diawali dengan penyajian masalah kontekstual yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk melakukan pengamatan, mengumpulkan informasi, berdiskusi, menyusun teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan, dan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Rancangan tersebut menjadi pedoman pada tahap pengembangan sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.




**Gambar 2. Desain Media Interaktif Digital**

Media interaktif digital yang dikembangkan dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran pada materi teks deskripsi. Media disusun menggunakan *PowerPoint* berbantuan *Canva* dengan memadukan teks, gambar, warna, animasi, audio, dan tombol navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik. Langkah penggunaan media dimulai dari halaman pembuka, kemudian peserta didik membaca petunjuk penggunaan dan memilih menu utama. Selanjutnya, peserta didik mempelajari

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

tujuan pembelajaran, materi teks deskripsi, dan contoh teks deskripsi. Setelah itu, media menyajikan permasalahan kontekstual sesuai sintaks *Problem Based Learning* (PBL) yang diikuti kegiatan pengamatan, pengumpulan informasi, diskusi, dan penyusunan teks deskripsi. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan latihan soal interaktif dan evaluasi, kemudian media ditutup dengan halaman penutup.

### 3.1.3 Tahap *Develop* (pengembangan)

Tahap *Develop* (pengembangan) diawali dengan proses validasi media interaktif digital oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Setelah media dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menggunakan angket respons peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Media dan Materi**

| Validator | Jumlah Skor | Persentase | Interpretasi | Saran perbaikan |
|---|---|---|---|---|
| **Materi** | 75 | 89% | Sangat Valid | Tidak terdapat saran perbaikan |
| **Media** | 77 | 92 % | Sangat Valid | Menambahkan unsur suara pada media agar lebih menarik bagi siswa |

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 75 dengan persentase 89%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi, serta penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria kelayakan.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 77 dengan persentase 92%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, navigasi, kemudahan penggunaan, serta penyajian media telah memenuhi kriteria yang diharapkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan melalui uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik kelas IV SD Negeri Sirnagalih. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif digital berdasarkan respons peserta didik terhadap aspek bahasa, keterbacaan, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian kegiatan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang terdapat dalam media.

**Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Uji Coba Terbatas**

| Jumlah Siswa | Jumlah Skor | Rata-Rata | Persentase | Interpretasi |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 445 | 3,71 | 93,00 % | Sangat praktis |

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji kepraktisan pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik memperoleh jumlah skor 445, rata-rata 3,71, dan persentase 93,00%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif digital mudah digunakan oleh peserta didik, memiliki tampilan yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam media dapat diikuti dengan baik oleh peserta didik sehingga memperoleh respons yang sangat positif selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif digital dinyatakan sangat praktis sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba luas.

Setelah uji coba terbatas selesai dilaksanakan, tahap berikutnya adalah uji coba luas yang melibatkan 30 peserta didik kelas IV SD Negeri Sirnagalih. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kepraktisan media interaktif digital berdasarkan respons peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

**Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Uji coba luas**

| Jumlah Siswa | Jumlah Skor | Rata-Rata | Persentase | Interpretasi |
|---|---|---|---|---|
| 1294 | 1294 | 3,59 | 90,00% | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji kepraktisan pada uji coba luas yang melibatkan 30 peserta didik memperoleh jumlah skor 1.294, rata-rata 3,59, dan persentase 90,00%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif digital mudah digunakan oleh peserta didik, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dapat diikuti dengan baik oleh peserta didik sehingga memperoleh respons yang positif selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba luas tersebut, media interaktif digital dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

**Tabel 4. Revisi Media**

| Before | After |
|---|---|
| Tampilan awal media interaktif digital sebelum dilakukan revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji kepraktisan. | Tampilan media interaktif digital setelah dilakukan revisi berupa penyempurnaan tata letak, penyesuaian elemen visual, dan penambahan fitur audio sehingga media menjadi lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. |







Berdasarkan revisi yang telah dilakukan, media interaktif digital menjadi lebih optimal dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas. Penyempurnaan tersebut mendukung hasil uji kepraktisan yang menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis, sehingga layak digunakan pada tahap implementasi.

### 3.1.4 Tahap *Implement* (Implementasi)

Pada tahap implementasi yaitu dilakukan untuk mengetahui efektivitas media interaktif digital terhadap kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

**Tabel 5. Uji Normalitas**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| ***Postest*** | ,137 | 30 | ,156 | ,938 | 30 | ,079 |
| ***Pretest*** | ,173 | 30 | ,023 | ,933 | 30 | ,059 |

Berdasarkan hasil uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden (n = 30). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

(Sig.) pada data *pretest* sebesar 0,059 dan pada data posttest sebesar 0,079. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji *paired sample t-test*.

**Tabel 6. Hasil uji *Paired Sample T-Test***

| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pair 1** | ***Pretest Posttest*** | --42.40000 | 7,50448 | 1,37072 | -45.20222 | -22.387 | -30.946 | 29 | <,001 |

Berdasarkan hasil dari uji *Paired Sample T-Test* didapatkan hasil nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest.* Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain***

| N-Gain | Rata-Rata | Persentase | Standar Deviasi | Interpretasi |
|---|---|---|---|---|
| | **0,749** | **74,90%** | **0,067** | **Tinggi** |

Berdasarkan hasil uji N-Gain terhadap 30 peserta didik, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,749 dengan persentase peningkatan sebesar 74,90%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berbantuan model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi peserta didik. Selain itu, standar deviasi sebesar 0,067 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik relatif merata, sehingga perbedaan peningkatan antarpeserta didik tidak terlalu besar.

### 3.1.4 *Evaluate*

Pada tahap *evaluate* atau evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil penggunaan media interaktif digital setelah diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan serta kendala apa saja yang ditemukan selama penggunaan media pembelajaran tersebut. Data evaluasi didapat dari hasil observasi, angket *respons* siswa, validasi media dan materi oleh validator serta refleksi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil implementasi yang sudah dilakukan, terdapat beberapa kendalan yang muncul saat penggunaan media interaktif digital. Diantaranya beberapa siswa masih perlu bimbingan guru dalam membuat teks deskripsi, selain itu kemampuan menulis siswa beragam yang menyebabkan siswa memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan tugas menulis teks deskripsi sehingga guru harus memberikan pendamping secara lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan tersebut.

Media interaktif digital ini juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya seperti tampilan yang menarik, mudah digunakan dan dipahami siswa serta sangat membantu siswa dalam menemukan ide dalam membuat teks deskrpisi dan bisa membayangkan langsung objek tersebut. Meskipun demikian, media interaktif digital ini juga masih memiliki beberapa keterbatasan seperti memerlukan akses internet untuk mengaksesnya serta masih membutuhkan guru sebagai pendamping saat pembelajaran.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Berdasarkan hasil evaluasi, media interaktif digital ini mampu untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala yang muncul selama penggunaan media tersebut. Media interaktif digital ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

### 3.2 Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi memenuhi kriteria sangat valid digunakan dikelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat valid. Sementara hasil dari validasi ahli media memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan memudahkan dalam proses pembelajaran sehingga layak digunakan.

Kepraktisan media juga terlihat dari hasil angket respons siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Dalam uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 93%, sedangkan pada uji coba luas mencapai 90% yang keduanya termasuk kedalam kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut menunjukan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan mudah, memahami petunjuk penggunaaan, serta merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan tampilan media yang memadukan antara teks,gambar,animasi, warna mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain dilihat dari kelayakan dan kepraktisan, media yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Dengan hasil uji *paired sample t-tes* menunjukan signifikansi sebesar <0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian media interaktif digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa sekolah dasar.

Hasil tersebut diperkuat oleh analisis hitungan *N-Gain* yang memperoleh rata-rata sebesar 74,44% dengan kategori cukup efektif. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital ini mampu memberikan peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.yang baik. Meskipun demikian, selama tahap implementasi ini masih ditemukan beberapa kendala. Diantaranya sebagian siswa masih memerlukan pendampingan guru ketika menyusun teks deskripsi karena kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki belum merata. Selain itu media yang digunakan masih bergantung pada ketersediaan perangkat akses internet sehingga dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi sekolah. Walaupun terdapat beberapa teterbatasan tersebut, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media interaktif digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) tetap memberikan manfaat yang signifikan khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa sekolah dasar serta layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa indonesia.

## 4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini berhasil mengembangkan media interaktif digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan model pengembangan addie yang meliputi tahap analyze, design, devlomet, implementation, dan evaluasi. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas iv sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran membaca pemehaman teks deskripsi. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memilikii tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh 89% dan validasi ahli materi memperoleh 92%, sehingga media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media memperoleh 93% pada uji coba tebatas dan 90% pada uji coba luas dengan kategori sangat peraktis. Hasil tersebut menujukan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

pembelajaran berlangsung. Dalam uji efektifitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media interaktif digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL). Dibuktikan memalui hasil paired sample t-test dengan nilai signifikansi <0,001 yang menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *postest*. Hasil analisis n-gain memperolehh rata-rata 74,44% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks deskripsi siswa kelas iv sekolah dasar dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

## 5. Referensi

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Eka Yulianti, N. P. S., Kristiantari, M. G. R., & Ngurah Wiyasa, I. K. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, *7*(3), 393–401. https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75759

Fajriani, A., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Pembelajaran Interaktif "Kampung Cerita Digital" Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *6*(1), 564–579. https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3888

Feriska Listrianti, Meylan Paputungan, & Rifqotul Amanatil Qowiyah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Azzainiyah II. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *1*(5), 188–197. https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.273

Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode *Scramble*. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Number 2).

Irma Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(1), 74–82. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.847

Murfiana, A. S., Widiansyah, A., & Dariyanto. (2022). Analisis Problematika Membaca Pemahaman Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Journal of Bhayangkara*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i1.1308

Purnama, tiar, Febriyanto, B., Suhandi Saputra, D., & Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Inovasi Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*.

Sinta Agustina, D., Tri Lestari, L., & Ihsan, B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dengan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTS Al-Falah (Vol. 8, Number 2).