

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kegiatan kognitif yang tidak hanya berfokus pada proses melihat simbol atau lambang tertulis, tetapi juga bertujuan untuk memahami, menafsirkan, dan memperoleh informasi dari teks yang dibaca. Tarigan (2021:8) memandang bahwa membaca dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan kadang-kadang orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambing-lambang tertulis. Sedangkan menurut Dalman (2021:5) membaca adalah suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Sejalan dengan itu Romadhani dkk (2023:1) mengemukakan bahwa membaca adalah memahami berbagai informasi yang terkandung dalam teks yang dibaca. Ketika seseorang membaca, mereka tidak hanya melihat huruf dan kata, tetapi juga berusaha untuk menangkap ide, pesan, dan konteks yang disampaikan oleh penulis. Dengan demikian, dapat disintesisakan bahwa membaca adalah proses

memahami dan mengolah informasi tertulis melalui aktivitas kognitif untuk memperoleh makna, pengetahuan, serta pesan yang terkandung dalam bacaan.

b. Tujuan Membaca

Tarigan (2015:3) mengemukakan bahwa secara garis besar, kegiatan membaca mempunyai dua tujuan utama, yaitu:

1) Tujuan Behavioral (Tujuan Tertutup)

Tujuan behavioral ini biasanya diarahkan pada kegiatan-kegiatan membaca, antara lain:

- a) Memahami makna kata (*word attack*)
- b) Keterampilan-keterampilan studi (*study skills*)
- c) Pemahaman (*comprehension*)

2) Tujuan Ekspresif (Tujuan Terbuka)

Tujuan ekspresif terkandung dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a) Membaca pengarahannya sendiri (*self-directed reading*)
- b) Membaca penafsiran, membaca interpretative (*interpretative reading*)
- c) Membaca kreatif (*creative reading*)

2. Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca tingkat lanjut yang menuntut pembaca untuk memahami, menggunakan,

mengevaluasi, dan merefleksikan isi bacaan Dalman (2021:87) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif atau membaca untuk memahami. Dalam membaca pemahaman pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, setelah membaca teks, si pembaca dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan cara membuat rangkuman isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri dan menyampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Pada dasarnya membaca pemahaman merupakan kelanjutan dari pembaca permulaan. Apabila seseorang membaca telah melalui tahap pembaca permulaan ia berhak masuk ke dalam tahap membaca pemahaman atau membaca lanjut. Di sini seorang pembaca tidak lagi dituntut bagaimana ia melafalkan huruf dengan benar dan merangkaikan sikap bunyi bahasa menjadi bentuk kata, frasa, dan kalimat. Tetapi di sini ia dituntut untuk memahami isi bacaan yang dibacanya.

Sejalan dengan pendapat diatas, Siswanto dkk (2020:34) mengemukakan bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mengembangkan kapasitas individu agar mampu menjadi *problem solvers*. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan kemampuan memahami informasi secara menyeluruh,

menginterpretasikan makna, mengevaluasi isi bacaan, dan menggunakan hasil pemahaman tersebut dalam kehidupan atau penyelesaian masalah.

b. Tujuan Membaca Pemahaman

Tarigan (2021:8) mengemukakan bahwa membaca pemahaman (*reading for understanding*) adalah jenis membaca yang bertujuan untuk memahami:

1) Standar Kesastraan (*Literacy Standards*)

Tujuan ini difokuskan pada kemampuan pembaca untuk melakukan analisis aksiologis dan estetika terhadap sebuah karya. Pembaca tidak sekadar menyerap informasi, tetapi menilai apakah teks tersebut memenuhi kriteria sastra yang baik (memiliki kebenaran hakiki, keindahan bahasa, dan daya tahan melintasi zaman). Di sini, membaca merupakan proses apresiasi terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang dituangkan secara kreatif oleh pengarang.

2) Resensi Kritis (*Critical Review*)

Membaca untuk resensi kritis melibatkan proses evaluasi komparatif dan analisis sintesis. Pembaca bertujuan untuk merumuskan penilaian objektif mengenai kualitas penyajian, gaya bahasa, serta relevansi isi sebuah buku. Fokusnya adalah pada empat kegunaan utama: mengomentari kualitas eksposisi, menilai gaya dan manfaat kesastraan, menyusun ringkasan pandangan (*point of view*),

serta menyajikan fakta-fakta pendukung penilaian.

3) Drama Tulis (*Printed Drama*)

Membaca drama tulis memerlukan kemampuan visualisasi imajinatif dan interpretasi psikologis. Karena teks drama bersifat naskah mentah, pembaca harus mampu memproyeksikan karakter, intonasi, dan situasi panggung ke dalam ruang kognitifnya. Proses ini melibatkan dua tingkatan:

- a) Tingkat Primitif: Menikmati ketegangan aksi secara langsung.
- b) Tingkat Interpretatif: Menarik kesimpulan mendalam mengenai motif tokoh dan konflik batin melalui petunjuk-petunjuk tekstual.

4) Pola-Pola Fiksi (*Patterns of Fiction*)

Tujuan ini mengarah pada pemahaman terhadap struktur naratologi dan aspek realitas imajinatif. Pembaca berupaya mengidentifikasi elemen-elemen formal yang membangun sebuah cerita, seperti eksposisi, plot, klimaks, dan resolusi. Membaca fiksi bertujuan untuk menangkap visi pengarang melalui perbedaan antara fakta (aktualitas) dan fiksi (realitas yang mungkin terjadi).

c. Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu pemahaman literal, inferensial, kritis, afektif, dan kreatif. Marlina (2021:114-115) dan Dalman (2021:87-128) mengemukakan bahwa terdapat lima jenis asesmen pemahaman bacaan,

yaitu:

1) Pemahaman literal (*literal comprehension*)

Memahami informasi yang terkandung di dalam bahan bacaan. Mulyana dkk (2023:51) mengemukakan bahwa pemahaman literal merupakan tingkatan pemahaman yang paling rendah di antara tingkatan-tingkatan pemahaman yang dikemukakan oleh para ahli bahasa. Pada tingkat pemahaman tersebut, pembaca cukup melihat apa yang tertulis dalam bacaan. Artinya, pembaca tidak perlu menghubungkan sesuatu yang terdapat dalam bacaan dengan sesuatu di luar bacaan.

2) Pemahaman inferensial (*Inferential comprehension*)

Pemahaman inferensial adalah kegiatan membaca yang bertujuan agar siswa mampu menginterpretasikan atau menafsirkan maksud pengarang, apakah karangan itu fiksi atau non-fiksi, sifat-sifat tokoh, reaksi emosional, gaya bahasa dan bahasa kias, serta dampak-dampak cerita.

3) Pemahaman kritis (*critical comprehension*)

Menganalisis, mengevaluasi, dan membuat penilaian terhadap materi bacaan. Membaca kritis adalah cara membaca dengan melihat motif penulis, kemudian menilainya. Membaca kritis berarti kita harus mampu membaca secara analisis dan dengan memberikan suatu penilaian.

4) Pemahaman afektif (*affective comprehension*)

Respons personal dan emosional pembaca terhadap materi bacaan.

Melengkapi pendapat sebelumnya, Dalman (2021:87-128) turut menambahkan pemahaman kreatif dalam cakupan jenis-jenis pemahaman bacaan. Membaca kreatif yaitu proses membaca untuk mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan yang terdapat dalam bacaan dengan cara mengidentifikasi ide-ide yang menonjol atau mengombinasikan pengetahuan yang sebelumnya pernah didapatkan.

Pemahaman literal berkaitan dengan kemampuan menemukan informasi yang tersurat dalam teks; pemahaman inferensial berkaitan dengan kemampuan menafsirkan makna tersirat; pemahaman kritikal berkaitan dengan kemampuan menilai dan mengevaluasi isi bacaan; pemahaman afektif berkaitan dengan respons emosional pembaca terhadap bacaan; sedangkan pemahaman kreatif berkaitan dengan kemampuan mengembangkan ide baru berdasarkan isi bacaan. Kelima indikator tersebut menunjukkan bahwa membaca pemahaman tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan respons pembaca terhadap bacaan.

3. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi melalui pemanfaatan teknologi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik,

efektif, dan melibatkan siswa secara aktif. Putra (2024:7) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Mayer (2017:2) menyatakan bahwa pembelajaran aktif berasal dari sumber daya pendengaran dan visual sehingga menghasilkan tingkat pemahaman yang lebih dalam, artinya maksud dari kata-kata adalah materi yang disajikan dalam bentuk verbal, seperti menggunakan teks cetak atau teks lisan. Sedangkan maksud dari gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk visual, seperti menggunakan grafik statis, termasuk ilustrasi, grafik, diagram, peta, atau foto, atau menggunakan grafik dinamis, termasuk animasi atau video. Definisi ini cukup luas untuk mencakup semua skenario yang saya uraikan pada paragraf sebelumnya—mulai dari ensiklopedia multimedia hingga permainan edukatif daring hingga buku teks. Misalnya, dalam ensiklopedia multimedia, kata-kata dapat disajikan sebagai narasi, dan gambar dapat disajikan sebagai animasi. Dalam buku teks, kata-kata dapat disajikan sebagai teks cetak dan gambar dapat disajikan sebagai ilustrasi.

Sejalan dengan pendapat diatas Fadilah dkk (2023:2) menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar penggunaan media pada zaman sekarang sangat membantu pendidik dalam suatu pembelajaran atau suatu pelatihan tertentu yaitu sebagai alat bantu guna mempermudah berlangsungnya belajar mengajar yang diharapkan, suatu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

sudah ditentukan. Sedangkan tujuan pemakaiannya untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran yang akan disampaikan agar mudah dipahami dan dimengerti membuat pembelajaran menarik menggunakan media agar siswa lebih senang dalam proses pembelajaran. Jadi, media adalah suatu *instrument* atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa mampu memahami yang disampaikan menggunakan alat media seperti spidol, buku paket atau bacaan, papan tulis, termasuk guru dan lingkungan juga merupakan sebuah media pelaksana penyampaian informasi.

Yusnan (2025:165) mengemukakan bahwa Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan teknologi dengan proses belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi secara satu arah, melainkan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Di tingkat Sekolah Dasar, media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam bentuk simulasi, permainan edukatif, kuis digital, atau platform berbasis aplikasi yang responsif terhadap perkembangan kemampuan siswa. Selain memperkuat aspek kognitif, media pembelajaran interaktif juga berperan dalam menumbuhkan keterampilan pada siswa Sekolah Dasar. Melalui fitur kolaboratif dan pemecahan masalah yang terdapat dalam beberapa platform, siswa dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta terbiasa menggunakan teknologi secara positif. Literasi digital pun mulai

dibentuk sejak dini, menjadikan anak-anak tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pembelajar aktif yang cerdas dalam memanfaatkan informasi.

4. *PowerPoint* Interaktif

a. Pengertian *PowerPoint* Interaktif

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *PowerPoint* interaktif. Wulandari (2022:30-31) mengemukakan bahwa *PowerPoint* adalah salah satu media pembelajaran yang sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para siswa. Sejalan dengan hal tersebut Nisa dkk (2025:2167) mengemukakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* yang dirancang dengan pendekatan multirepresentasi, interaktivitas tinggi, umpan balik formatif, gamifikasi, serta aksesibilitas yang ramah anak memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman pada siswa. Media ini dapat membantu mengatasi kesulitan belajar melalui visualisasi, simulasi, serta latihan kontekstual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Penyajian materi secara konkret hingga abstrak memungkinkan siswa memahami konsep secara bertahap dan bermakna. Fitur interaktif dan umpan balik langsung mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Gamifikasi yang disisipkan juga mendorong motivasi belajar. Desain visual yang menarik dan navigasi yang intuitif mempermudah penggunaan, baik

oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan unsur visual, verbal, dan interaktivitas untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Kelebihan dan Kelemahan

Penggunaan *PowerPoint* interaktif memiliki kelebihan dan keterbatasan. Daulay dkk (2022:139) menyatakan bahwa penggunaan media *PowerPoint* tentunya memiliki kelebihan maupun kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dari media *PowerPoint* yaitu:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Menurut Tiffani dkk (2024:50), pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* ini membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disajikan terutama pada materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian siswa, menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi siswa.

- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa. Irawan (2022:71) menyatakan bahwa media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat, diantaranya dapat memperjelas penyajian pesan serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Adapun kekurangan dari media *PowerPoint* adalah:

- 1) Ketergantungan arus listrik sangat tinggi.
- 2) Penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi. Kesumawijaya dkk (2025:1028-1030) menyatakan bahwa guru sering bergantung pada *slide* saat mengajar, yang mengurangi interaksi verbal dengan siswa. Guru berkonsentrasi pada membaca isi slide daripada berbicara secara langsung dengan siswa. Oleh karena itu, elemen naratif atau cerita kurang menonjol, yang seharusnya memperkuat pemahaman siswa. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi rumit dan bosan.
- 3) Ketergantungan pada visual, dalam praktik di kelas, penggunaan *PowerPoint* sering membuat guru dan siswa berkonsentrasi pada

tampilan visual daripada materi. Misalnya, siswa tidak memperhatikan konsep matematika yang sedang diajarkan, tetapi lebih tertarik pada animasi bergerak atau warna mencolok. Siswa dapat kehilangan pemahaman dasar materi karena ketergantungan ini.

- 4) Keterbatasan interaktivitas, *PowerPoint* memiliki beberapa fitur interaktif sederhana, seperti *hyperlink* dan tombol navigasi, tetapi tidak banyak dibandingkan dengan platform pembelajaran digital lainnya. Meskipun guru hanya dapat menambahkan kuis sederhana, mereka tidak dapat memasukkan aktivitas kolaboratif atau sistem penilaian otomatis ke dalam slide. Akibatnya, siswa masih kurang terlibat jika hanya menggunakan *PowerPoint*.
- 5) Kemungkinan *overload* informasi, guru sering memasukkan terlalu banyak teks atau gambar dalam satu *slide*, yang dapat membingungkan siswa kelas empat, yang masih berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Misalnya, *slide* yang penuh dengan teks membuat siswa sulit memahami materi dan mengurangi fokus mereka.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sebagai dasar dalam berkomunikasi, memahami

informasi, serta membangun kemampuan berpikir sesuai tahap perkembangannya. Wulandari (2023:125-126) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan hal yang sangat penting. Pendidikan ini memberikan anak-anak SD wawasan literasi yang baik. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasannya sesuai dengan tingkat usia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: pertama, penguasaan keterampilan berbicara. Hal ini sangat penting agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara yang baik dalam Bahasa Indonesia. Mereka perlu diajak untuk berkomunikasi dengan jelas, menggunakan kosakata yang tepat, dan memahami tata bahasa yang benar. Hal ini akan membantu mereka dalam berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kedua, membaca pemahaman.

Kemampuan membaca pemahaman adalah keterampilan penting dalam memahami teks secara menyeluruh. Siswa perlu dilatih untuk memahami konteks bacaan, mengidentifikasi gagasan utama, memprediksi, dan menganalisis informasi yang disajikan dalam teks. Ketiga, keterampilan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD harus memberikan perhatian pada pengembangan keterampilan menulis siswa. Mereka perlu diajak untuk mengungkapkan ide secara tertulis dan berstruktur. Guru perlu memberikan panduan dan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis

mereka. Keempat, pemahaman tata bahasa. Penguasaan tata bahasa yang baik adalah dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa perlu memahami struktur kalimat, penggunaan kata kerja, kata benda, kata sifat, dan lainnya. Pemahaman terhadap tata bahasa akan membantu siswa dalam mengungkapkan diri dengan benar dan efektif. Kelima, pengenalan kebudayaan dan sastra Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga harus mencakup pengenalan kebudayaan dan sastra Indonesia. Siswa perlu dikenalkan dengan karya sastra Indonesia, seperti dongen dan legenda. Hal ini akan membantu siswa memahami warisan budaya dan mengembangkan rasa kebanggaan terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Hal terpenting dari pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah untuk memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan komunikasi dan pemahaman siswa.

Dengan memperhatikan hal-hal di atas, diharapkan siswa SD dapat menguasai Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain itu, mereka pun mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2025), Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi murid, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi

kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra) dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sebagai dasar dalam berkomunikasi, memahami informasi, serta membangun kemampuan berpikir sesuai tahap perkembangannya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2025) mengemukakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan:

- 1) Kemampuan berkomunikasi secara efektif dan santun.
- 2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia.
- 3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks.
- 4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar) dalam belajar dan bekerja.
- 5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, sehat mental dan fisik, mandiri, bergotong-royong, serta bertanggung jawab.
- 6) Pemahaman tentang kaidah tata bahasa, kosakata, sastra, dan budaya

Indonesia.

- 7) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya
- 8) Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia.

Fatah dan Utami (2024:90) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang wajib di setiap tingkat pendidikan, dimaksudkan agar siswa dapat menguasai Bahasa Indonesia dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Namun, dalam praktiknya, sering kali pembelajaran Bahasa Indonesia tidak mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

c. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2025) menyatakan, Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai siswa pada setiap fase. Pada Tingkat sekolah dasar Capaian Pembelajaran terdiri dari:

1) Fase A (Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

a) Menyimak

Memahami informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan didengarkan) berupa percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan lingkungan sekitar, dan memahami pesan teks sastra berbentuk teks aural.

b) Membaca dan Memirsa

Membaca kata-kata sederhana dengan fasih dari bacaan

dan/atau tayangan yang dipirsa tentang diri, keluarga, kesehatan, dan lingkungan sekitar, dan memahami isi bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri, keluarga, kesehatan, dan lingkungan sekitar.

c) Berbicara dan Mempresentasikan

Merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, pendidik, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan tentang diri, keluarga, kesehatan, dan lingkungan sekitar; mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar, dan menceritakan kembali isi berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar.

d) Menulis

Menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan melalui media digital, mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik, dan menulis berbagai tipe teks sederhana tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan sekitar dengan beberapa kalimat sederhana.

2) Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

a) Menyimak

Memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan didengarkan), dan

memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.

b) Membaca dan Memirsa

Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan tayangan yang dipirsa, dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan elektronik.

c) Berbicara dan Mempresentasikan

Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks, menanggapi diskusi sesuai tata cara, dan menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.

d) Menulis

Menulis berbagai tipe teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam, dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.

3) Fase C (Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

a) Menyimak

Menganalisis informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan didengarkan, dan menganalisis isi teks sastra berbentuk teks aural.

b) Membaca dan Memirsa

Membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dari bacaan dan tayangan yang dipirsa, dan menganalisis informasi serta nilai-nilai dalam teks sastra dan nonsastra berwujud teks visual dan audiovisual.

c) Berbicara dan Mempresentasikan

Mempresentasikan gagasan dari berbagai tipe teks dengan efektif dan santun serta menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk teks sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

d) Menulis

Menulis berbagai tipe teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi dengan rangkaian kalimat kompleks secara kreatif, menarik, dan indah, dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif dan konotatif.

B. Kajian Pustaka Yang Relevan

1. Jafar dan Aisyah (2022) mengemukakan bahwa penerapan metode PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VI melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil akhir pada Siklus II menunjukkan pencapaian yang tinggi bagi siswa. Relevansi

penelitian ini dengan rencana penelitian penulis terletak pada metode penelitiannya, yaitu PTK, serta menjadi referensi bahwa langkah-langkah sistematis dalam memahami teks dapat diadaptasi ke dalam alur navigasi *PowerPoint* interaktif.

2. Nurmalasari (2022) mengemukakan bahwa minat dan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II SDN Jabon 1 masih rendah, di mana pada kondisi awal hanya 15% siswa yang mencapai ketuntasan. Permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya motivasi siswa untuk membaca mandiri dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia kelas bawah. Sebagai solusi, peneliti menerapkan media *PowerPoint* Interaktif melalui model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 95% dan kenaikan nilai rata-rata dari 63 menjadi 75,59. Media ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam merespon isi cerita serta memperbaiki aspek-aspek membaca nyaring seperti lafal dan intonasi. Relevansi penelitian ini bagi penulis adalah sebagai landasan teoritis dan praktis mengenai penggunaan media *PowerPoint* yang bersifat interaktif untuk menumbuhkan minat baca pada siswa kelas rendah. Penelitian ini memperkuat argumen penulis bahwa media visual-digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai stimulan untuk meningkatkan keterampilan teknis membaca (seperti ketepatan lafal dan kelancaran) melalui fitur-fitur multimedia yang menarik perhatian siswa.

3. Pahrin dkk (2022) mengemukakan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 14 Paguyaman masih rendah, dengan tingkat ketuntasan hanya 25% pada observasi awal. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kesulitan siswa dalam menemukan makna kata sulit, menentukan ide pokok, serta menceritakan kembali isi teks akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik (hanya terpaku pada buku paket). Sebagai upaya perbaikan, peneliti menggunakan media teks cerita bergambar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada Siklus II pertemuan kedua, di mana ketuntasan siswa mencapai 87%. Media cerita bergambar terbukti efektif karena mampu mengomunikasikan fakta dan gagasan secara konkret melalui perpaduan kata-kata dan ilustrasi yang menarik perhatian serta merangsang imajinasi siswa. Relevansi penelitian ini bagi penulis adalah sebagai referensi dalam mengidentifikasi indikator keberhasilan membaca pemahaman, yang meliputi ketepatan urutan peristiwa, penguasaan kosakata sulit, identifikasi isi teks, dan kemampuan menceritakan kembali. Selain itu, penelitian ini mendukung pengembangan instrumen penulis yang mengintegrasikan unsur visual (gambar) ke dalam media pembelajaran untuk membantu siswa membangun skema pemahaman terhadap teks yang bersifat abstrak.
4. Nugraha (2023) mengemukakan bahwa rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Kedungmalang dipengaruhi oleh dampak *loss learning* dan metode pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini terlihat dari hasil ANBK yang menunjukkan kompetensi literasi

masih di bawah KKTP. Sebagai solusi, peneliti menerapkan metode PQRST (Preview, Question, Read, Summarize, Test) dalam model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60,2 pada Siklus I menjadi 76,5 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 87,81%. Metode ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam aspek mengajukan pertanyaan dan kemampuan menyimpulkan materi secara mandiri. Relevansi penelitian ini bagi penulis adalah sebagai referensi dalam menerapkan tahapan sistematis membaca pemahaman yang dapat diintegrasikan ke dalam media *PowerPoint* interaktif. Penggunaan langkah-langkah PQRST (terutama tahap *Question* dan *Summarize*) selaras dengan rencana penulis untuk menyertakan pertanyaan pemantik dan bagian menceritakan kembali isi teks. Selain itu, penelitian ini memperkuat argumen bahwa variasi metode pembelajaran yang terstruktur dapat memicu minat dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif bagi siswa sekolah dasar.

5. Agustiani dan Vitoria (2025) mengemukakan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 9 Blangpidie masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok dan menceritakan kembali isi teks. Sebagai upaya peningkatan, guru memberikan pertanyaan pemantik dan diskusi teks. Relevansi penelitian ini bagi penulis adalah sebagai acuan dalam menyusun instrumen tes membaca pemahaman yang mencakup indikator ide pokok dan penggunaan pertanyaan pemantik yang nantinya

akan diintegrasikan ke dalam slide *PowerPoint* interaktif

6. Halik dkk (2025) mengemukakan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 5 Bulango Selatan masih rendah, di mana hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan pada observasi awal. Masalah utama yang dihadapi adalah siswa cenderung hanya melafalkan kata-kata tanpa memahami maknanya, serta pendekatan guru yang masih bersifat konvensional. Sebagai upaya peningkatan, peneliti menerapkan media Video Interaktif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada Siklus II dengan tingkat ketuntasan mencapai 85%. Penggunaan video interaktif dinilai efektif karena menggabungkan unsur audio-visual yang menarik perhatian, memotivasi siswa, serta membantu visualisasi isi teks sehingga mempermudah pemahaman mendalam. Relevansi penelitian ini bagi penulis adalah sebagai acuan dalam mengintegrasikan elemen multimedia (audio dan visual bergerak) ke dalam media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memberikan penguatan pada indikator tes membaca pemahaman yang mencakup empat aspek penting, yaitu: ketepatan menentukan ide pokok, menentukan kalimat utama, membuat ringkasan cerita, dan menceritakan kembali isi teks. Hal ini sangat relevan dengan rencana penulis yang ingin mengembangkan media berbasis *PowerPoint* interaktif dengan mengadopsi prinsip-prinsip video pembelajaran yang menarik.

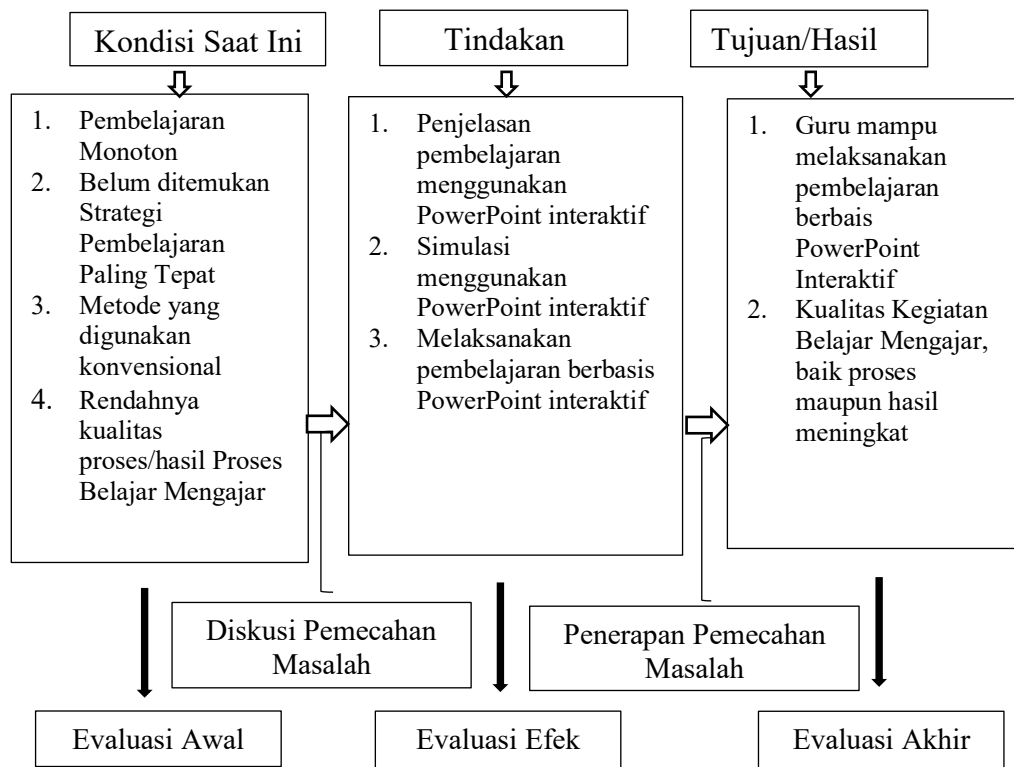
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada

bentuk media visual *PowerPoint* interaktif yang diintegrasikan secara komprehensif dengan strategi pertanyaan pemantik dan navigasi diskusi dua arah, sehingga mampu menyajikan materi yang lebih dinamis dibandingkan metode PQ4R dan PQRSST yang bersifat prosedural, lebih fokus pada kognisi pemahaman mendalam bagi siswa kelas V dibandingkan keterampilan teknis membaca nyaring kelas II, serta menawarkan kontrol pembelajaran yang lebih fleksibel bagi guru dan siswa jika dibandingkan dengan media cerita bergambar statis maupun media video interaktif yang alurnya bersifat linear. Selain itu, penelitian ini memiliki perbedaan pada konteks pelaksanaan, yaitu dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berfokus pada proses perbaikan pembelajaran secara langsung di kelas. Penelitian ini juga secara spesifik dilakukan pada siswa kelas V SDN 13 Sasan tahun pelajaran 2025/2026, sehingga memiliki perbedaan subjek, tempat, dan waktu pelaksanaan dibandingkan penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Konseptual

Dibutuhkan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar, berdasarkan masalah yang telah dibahas dan studi teori yang relevan. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya yang dianggap tepat. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan suasana belajar, dan membuat materi bacaan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, kerangka konseptual dibuat untuk menjelaskan

hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* interaktif dengan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Terjadi peningkatan:

1. Kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dibandingkan sebelum tindakan.

2. Keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, karena media *PowerPoint* interaktif mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami isi bacaan.
3. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal, yang terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) setelah penerapan media *PowerPoint* interaktif.