
Received: 09 April 2026 | **Accepted:** 05 Mai 2026 **Published:** 05 Juni 2026

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA NARASI PADA SISWA KELAS II SDN PASI ACEH KABUPATEN ACEH BARAT**Riski Darmawan¹, Lilis Karlina², Khausar³, Syah Mohd Hadiid Thaariq⁴, Hambali⁵**^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cipta Mandiri
Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia*Email Korespondensi:* riskidarmawan26806@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh. Jenis penelitian ini menggunakan hubungan kausal atau hubungan sebab-akibat. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar tes, dan lembar validasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diperoleh perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,301 > 2,101$) maka dikatakan X memiliki pengaruh signifikan terhadap Y. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh dan besarnya pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap hasil kemampuan membaca narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Pasi Aceh adalah sebesar 65,3%. Dan sebesar 34,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Pengaruh Media Gambar Interaktif, Kemampuan Membaca Narasi.***Abstract**

The aim of this study is to determine whether or not the use of interactive image-based media influences narrative reading skills among Year 2 pupils at Pasi Aceh State Primary School. This study employs a causal or cause-and-effect design. The research approach adopted is quantitative. The study population comprises all 20 Year 2 pupils at Pasi Aceh State Primary School. The data collection techniques used in this study were observation, testing and documentation. The instruments used to collect data in this study consisted of observation sheets, test sheets and validation sheets. The results of this study can be summarised as follows: the calculated t-value was greater than the critical t-value ($0.301 > 2.101$); therefore, it can be concluded that X has a significant effect on Y. It can therefore be concluded that there is a significant effect of the use of interactive image media on narrative reading ability among Year 2 pupils at Pasi Aceh State Primary School, and that the magnitude of the effect of interactive image media on narrative reading ability in Indonesian language lessons for Year 2 pupils at Pasi Aceh State Primary School is 65.3 per cent. The remaining 34.7 per cent is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords : *The Effect of Interactive Image Media, Narrative Reading Ability*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, yang mana mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Melalui proses pembelajaran, siswa secara terus menerus mengalami perkembangan mental. Siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan agar diperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya (Khausar, Nurjannah & Zuliyah, 2020: 2).

Menurut peneliti, pembelajaran adalah suatu proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk menciptakan perubahan positif pada diri peserta didik, seperti pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap, agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran kondusif yang dapat menuntun siswa bersifat aktif dan kreatif. Suasana pembelajaran seperti ini, akan memberikan harapan bagi tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal, dalam arti tercapainya sejumlah kemampuan dan ketrampilan proses. Dengan demikian diharapkan pula siswa mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan belajarnya (Khausar dalam Rinaldi, 2021: 2). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, yang di mana media pembelajaran mampu berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa (Oktavia & Bahri, 2024: 2).

Media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar sebab dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mendorong motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memberikan *feedback* pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar (Oktavia, dkk 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 22 Desember 2025 ditemukan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran khususnya dikelas II SD Negeri Pasi Aceh, bahwa proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh masih belum optimal, terlihat dari masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami isi bacaan, 2) Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, dalam hal ini media gambar yang belum optimal oleh guru dalam proses kegiatan belajar yang akhirnya siswa juga mempunyai kecenderungan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, 3) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada guru, 4) Guru jarang yang menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tampak pasif, sehingga membuat hasil kemampuan membaca siswa rendah. Dapat diketahui bahwa ada 5 orang siswa atau (55,56%) dari 9 siswa keseluruhan

mempunyai nilai rata-rata di bawah kkm yang telah ditentukan yaitu < 70 , dan hanya 4 orang siswa atau (44,44%) yang tuntas belajar dengan kkm di atas > 70 .

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas agar hasil kemampuan membaca siswa meningkat maka perlunya penerapan sebuah media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep-konsep ilmiah yang abstrak secara visual dan menarik dalam proses belajar mengajar, peneliti melihat media pembelajaran yang tepat digunakan adalah media gambar interaktif. Media gambar interaktif ialah media pembelajaran berbasis visual yang penggunaannya dapat dilihat dan dilihat oleh audiensnya. Ketika guru memanfaatkan media gambar interaktif di dalam proses pembelajaran, pembelajaran tersebut tentu terjadi secara dua arah. Dalam penerapannya, media gambar interaktif akan menciptakan interaksi antara audiens dengan gambar interaktif itu sendiri (Arsyad dalam Awalina Barokah, dkk 2024: 655).

Media gambar interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti gambar, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform online* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Munawir, dkk 2024: 64). Penggunaan media gambar interaktif dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia. Media gambar interaktif menjelaskan konsep-konsep ilmiah yang abstrak secara visual dan menarik, serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Narasi pada Siswa Kelas II SD Negeri Pasi Aceh”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Emzir (dalam Ratna Julita, Thaariq dan Musdiani, 2025: 5), pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma *positivist* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori). Tujuan melakukan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal atau hubungan sebab-akibat. Data diperoleh dari hasil survey dimana dengan membagikan soal tes kepada responden yang menjadi objek penelitian. Penelitian kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan serba-akibat antara variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2020:125). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti hubungan serba akibat (kausal) antara variabel bebas yaitu media gambar interaktif (X) dan variabel terikatnya kemampuan membaca (Y).

Prosedur penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis quasi experiment sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2020:77). Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca narasi. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media gambar interaktif, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah memperoleh perlakuan yang berbeda. Tahap terakhir adalah menilai dan menganalisis hasil tes dari kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media gambar interaktif dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi siswa.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pasi Aceh. Adapun waktu penelitian dimulai dari observasi awal hingga persetujuan hasil sidang, yaitu mulai bulan April sampai bulan Juli tahun 2026. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh, sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* atau pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu oleh peneliti. Alasan memilih sampel dalam penelitian ini adalah karena peneliti menganggap sampel relevan atau sesuai dengan tujuan penelitian ini serta alasan peneliti memilih dua kelas sebagai sampel karena dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dan relevan serta menghemat waktu dan tenaga yang diperlukan untuk mengamati seluruh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 9 orang siswa kelas II_A sebagai kelas eksperimen dan sebanyak 11 orang siswa kelas II_B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dokumentasi, dan uji validitas instrumen. Observasi dilakukan secara langsung di SD Negeri Pasi Aceh untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media gambar interaktif. Tes yang digunakan terdiri atas *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca narasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto selama proses pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Selain itu, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur secara tepat dan akurat (Arikunto, 2018).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar tes, lembar observasi, dan lembar validasi. Lembar tes terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang masing-masing berisi 10 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan membaca narasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media gambar interaktif. Sementara itu, lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan instrumen penelitian, yang meliputi validasi Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), lembar observasi, dan soal tes, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan layak untuk penelitian (Arikunto, 2018:68).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis dan menjawab rumusan masalah penelitian. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dengan menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov pada aplikasi SPSS versi 25, sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (Independent Samples t-test) melalui SPSS versi 25 untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca narasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun data hasil observasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Nilai yang dicari

R : Jumlah skor aktivitas siswa

N : Skor maksimum aktivitas siswa (Sugiyono, 2020: 43).

Tabel 3.2. Interpretasi Nilai Persentase

Pencapaian %	Interpretasi
80% - 100 %	Kategori Sangat Baik
60% - 80 %	Kategori Baik
40% - 60%	Kategori Cukup
20% - 40%	Rendah
Kurang dari 20%	Sangat Rendah

Cara mengolah persentase validasi yaitu sebagai berikut:

$$Persentase \text{ Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal Validasi}} \times 100\%$$

Tabel 3.3. Interpretasi Persentase Validasi

Pencapaian	Interpretasi
------------	--------------

Riski Darmawan

Pengaruh	Pengaruh Penggunaan Media Gambar	
	≥ 80%	Sangat Valid
	60% - 79%	Valid
	40% - 59%	Cukup Valid

< 40%	Tidak Valid
-------	-------------

Sumber (Sugiyono, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar instrumen penelitian divalidasi oleh validator. Adapun hasil rekap lembar validasi lembar instrumen dalam penelitian ini dapat dijabarkan berikut ini.

Tabel 4.1.Rekap Hasil Validasi

Validasi	Skor Persentase V1	Skor Persentase V2	Rata-rata	Saran V1 dan V2	Kriteria
RPP	72,94%	76,47%	74,70%	-	Valid
Observasi Guru	70%	80%	75%	-	Valid
Observasi Siswa	76,67%	76,67%	76,67%	-	Valid
Soal Tes	80%	80%	80%	-	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.1. di atas, dapat diketahui bahwa nilai validasi untuk instrumen RPP pada validasi 1 adalah 72,94% dan validasi 2 adalah 76,47%, dengan rata-rata 74,70% dan termasuk kategori valid. Instrumen observasi guru pada validasi 1 adalah 70% dan validasi 2 adalah 80% dengan rata-rata 75% dan termasuk kategori valid. Instrumen observasi siswa pada validasi 1 adalah 76,67% dan validasi 2 adalah 76,67% dengan rata-rata 76,67% dan termasuk kategori valid. Instrumen soal tes memperoleh nilai 80% pada validasi 1 dan 80% pada validasi 2, dengan rata-rata 80% berkategori baik.

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pasi Aceh pada kelas II, dengan desain penelitian *purposive sampling*, pada desain ini terdapat dua kelas yang digunakan untuk penelitian, satu kelas untuk eksperimen yaitu kelas II_A (yang diberi perlakuan menggunakan media gambar interaktif) dan kelas II_B sebagai kelas kontrol (yang diberi perlakuan menggunakan metode ceramah) dengan jumlah seluruh siswa kelas II yaitu 20 orang siswa. 9 orang siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan 11 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi.

Penelitian dimulai pada hari Selasa, tanggal 05 Mei 2026. Peneliti masih berkonsultasi dengan guru kelas II mengenai perangkat pembelajaran dan belum mengajar di kelas. Peneliti memulai mengajar pada hari Rabu, 06 Mei 2026. Penelitian ini dimulai dengan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca narasi sederhana pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan untuk kelas eksperimen dimulai pada hari Senin, 11 Mei 2026.

Peneliti menggunakan media gambar interaktif. Peneliti tidak terlalu banyak menyampaikan materi, namun siswa diajak aktif memahami materi dengan berdiskusi, diharapkan siswa mampu bekerja sendiri dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan kemampuannya, pemberian gambar, ada sesi tanya jawab agar siswa dapat berperilaku aktif. Setelah pengupasan materi dirasa cukup, peneliti memberikan soal latihan untuk evaluasi atas materi yang telah dipelajari, selama mengerjakan soal siswa boleh berdiskusi membentuk kelompok kecil sementara peneliti berkeliling mengawasi dan mendampingi. Kemudian peneliti memberikan kuis untuk dikerjakan oleh semua siswa. Di akhir pembelajaran soal-soal yang belum tuntas dibahas bersama. Sebagai penutup peneliti memberikan soal sebagai pekerjaan rumah sebagai stimulus agar siswa mau belajar. Perbedaan terletak pada penggunaan media pembelajaran di kelas ketika mengajar di kelas eksperimen, peneliti menerapkan media gambar interaktif untuk mengajar materi membaca narasi sederhana. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode ceramah.

Kelas kontrol merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan metode ceramah. Sebelum peneliti memberikan perlakuan (*treatment*), pada kelas kontrol diberikan tes. Jumlah peserta didik dalam kelas kontrol adalah 11 siswa dan yang mengikuti tes sebanyak 11 siswa. Sedangkan skor nilai awal kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2. Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

No	Identitas Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1.	S 1	50	70
2.	S 2	60	80
3.	S 3	50	70
4.	S 4	60	80
5.	S 5	50	70
6.	S 6	70	80
7.	S 7	60	80
8.	S 8	50	70
9.	S 9	60	80
10.	S 10	70	90
11.	S 11	60	80
	Jumlah	640	850
	Rata-rata	58,18	77,27

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari pre-test yang diberikan pada kelompok kontrol dengan menggunakan metode ceramah adalah 70 dan nilai terendah adalah 50 dengan rata-rata 58,18. Sedangkan nilai tertinggi dari post-test yang diberikan pada kelompok kontrol adalah 90 dan nilai terendah adalah 70 dengan rata-rata 77,27.

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) menerapkan media gambar interaktif. Sebelum peneliti memberikan perlakuan (*treatment*), pada kelas eksperimen diberikan tes. Jumlah peserta didik dalam kelas

eksperimen adalah 9 siswa dan yang mengikuti tes sebanyak 9 siswa. Sedangkan skor nilai awal kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3. Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

No	Identitas Siswa	Hasil Kemampuan Membaca	
		Pre-Test	Post-Test
1.	S 1	40	80
2.	S 2	60	80
3.	S 3	40	90
4.	S 4	50	90
5.	S 5	40	90
6.	S 6	70	100
7.	S 7	60	80
8.	S 8	60	90
9.	S 9	30	70
Jumlah		450	770
Rata-rata		50	85,55

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari pre-test yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media gambar interaktif adalah 70 dan nilai terendah adalah 30 dengan rata-rata 50. Sedangkan nilai tertinggi dari post-test yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 70 dengan rata-rata 85,55.

Sebelum dilakukan pengujian regresi data terhadap hipotesis penelitian, maka terlebih dahulu perlu dilakukan suatu pengujian untuk mengetahui ada tidaknya pelanggaran terhadap asumsi-asumsi klasik. Hasil pengujian hipotesis yang terbaik adalah pengujian yang tidak melanggar asumsi-asumsi klasik yang mendasari model regresi linear berganda. Asumsi-asumsi klasik dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama. Pengujian hipotesis adalah proses mengevaluasi kekuatan bukti dalam sampel dan memberikan premis untuk membuat kesimpulan tentang populasi. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk mengambil keputusan hipotesis yang diuji diterima ataupun ditolak. Untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Pasi Aceh, perlu diuji signifikansinya dengan menggunakan analisis uji beda teknis *t-test*.

Observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media gambar interaktif. Hasil observasi dianalisis menggunakan persentase berdasarkan indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Persentase yang diperoleh kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Secara ringkas, hasil observasi aktivitas guru pada setiap pertemuan dapat disajikan pada tabel-tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Observasi Guru

Indikator	Aspek Yang Diamati	SKOR				
		1	2	3	4	5
Perencanaan	1. Guru menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.			✓		
	2. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
	3. Guru merancang penggunaan media gambar interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.				✓	
Persiapan	4. Guru menyiapkan media gambar interaktif sebelum pembelajaran dimulai.					✓
	5. Guru memeriksa perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, atau telepon pintar.				✓	
	6. Guru memastikan media gambar interaktif dapat digunakan tanpa kendala.				✓	
Pelaksanaan	7. Guru menampilkan media gambar interaktif sesuai materi pembelajaran.				✓	
	8. Guru membimbing peserta didik menggunakan media gambar interaktif.				✓	
Diskusi	9. Guru memfasilitasi kegiatan diskusi setelah penggunaan media.			✓		
	10. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat.			✓		
Evaluasi	11. Guru memberikan tes sesuai materi yang dipelajari.				✓	

	12. Guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran.			✓		
Refleksi	13. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.				✓	
	14. Guru mengajak peserta didik merefleksikan manfaat penggunaan media gambar interaktif.				✓	
Jumlah		53				
Skor Maksimum		70				
Persentase		75,71				

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

$$S = \frac{53}{70} \times 100\% = 75,71\%$$

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa hasil observasi guru menunjukkan hasil yang baik, dengan pesentase 75,71% sehingga berdasarkan taraf keberhasilan tindakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses belajar mengajar pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh dengan menggunakan penggunaan media gambar interaktif sudah baik.

Data awal yang menjadi bahan pembahasan penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca siswa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dalam proses pembelajaran kedua kelompok sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Setelah guru memberikan materi pembelajaran untuk kelas eksperimen, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan penggunaan media gambar interaktif, dan kelas kontrol diberikan perlakuan metode ceramah. Pada awal pemberian perlakuan, siswa belum terbiasa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media gambar interaktif, namun pada proses pembelajaran siswa sudah memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran, siswa menyiapkan perlengkapan belajar yang diperlukan, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar interaktif, siswa memperhatikan petunjuk penggunaan media yang dijelaskan guru, siswa mengamati gambar interaktif dengan saksama, siswa membaca informasi yang terdapat pada media gambar interaktif, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada media gambar interaktif, siswa aktif mengemukakan pendapat dalam kegiatan diskusi, siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, siswa memberikan tanggapan terhadap pendapat teman secara santun, siswa mengerjakan latihan, kuis, atau tes yang diberikan guru, siswa menyelesaikan tugas sesuai petunjuk yang diberikan, siswa ikut menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru, siswa menyampaikan pengalaman dan manfaat penggunaan media gambar interaktif.

Dari analisis diperoleh nilai t hitung > t-tabel (0,301 > 2,101) maka dikatakan X memiliki pengaruh signifikan terhadap Y. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aris (2026), bahwa hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,62 dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan oleh kolaborator maka hasil pengamatan diperoleh jumlah skor 54. Kemudian jumlah skor diubah terlebih dahulu ke dalam bentuk persentase, dengan demikian di peroleh nilai dengan persentase 77,14%. Maka hasil observasi siswa dalam proses belajar masuk kategori baik, dimana aspek-aspek kegiatan proses belajar sudah dapat terpenuhi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasra (2025), menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan media interaktif menghasilkan respons siswa yang sangat positif dengan rata-rata persentase 88,43%. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi guru diperoleh nilai persentase sebesar 75,71%, sehingga berdasarkan taraf keberhasilan tindakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses belajar mengajar pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh dengan menggunakan penggunaan media gambar interaktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur dkk, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar interaktif memperoleh respons guru dalam kategori sangat praktis. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta membantu mengelola aktivitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa diperoleh perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,301 > 2,101$) maka dikatakan X memiliki pengaruh signifikan terhadap Y . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar interaktif terhadap kemampuan membaca narasi pada siswa kelas II SD Negeri Pasi Aceh dan besarnya pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap hasil kemampuan membaca narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Pasi Aceh adalah sebesar 65,3%. Dan sebesar 34,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media gambar interaktif disarankan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca narasi siswa. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, sedangkan sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sementara peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan sampel yang lebih luas, materi yang berbeda, atau mengombinasikan media gambar interaktif

dengan model pembelajaran lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, Widi,. Ana Fitrotun., & Elyas Djufri. 2026. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Sekolah Dasar Budi Utomo Kelas IV,” *Academia Open*, Vol. 11, No. 1.
- Barokah, Awalina,. Meilania Kartika Diva,. Fuji, Lestari,. Syifani, Nur Aliifah., & Saphira, Vanny Najwa,. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Vidio Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 10 Nomor 03.
- Henry, Guntur Tarigan. 2021. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, ed. revisi Bandung: Angkasa.
- Julita, Ratna,. Hadi, Khairil,. & Musdiani, 2025. Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Langung, *Journal Binagogik*, Volume 12, Nomor 2.
- Khausar. Nurjannah., & Zuliyun. 2020. Analisis Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pate Cermin , *Jurnal Binagogik*. Volume 2, Nomor 2.
- Khausar & Rinaldi, Arrum. 2021. Efektifitas Penggunaan Model *Picture And Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo, *Jurnal Binagogik, Journal Bionatural*, Volume 3, Nomor 2.
- Lady Lailatun Nabila dan Ahmad Nurefendi Fradana. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2.
- Munawir,. Rofiqoh, Ainur., & Khairani, Ismi. 2024. Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal AL-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 9, No. 1.