

PENGEMBANGAN MEDIA *POWTOON (POWERPOINT CARTOON)* BERBASIS LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DISLEKSIADwi Mei Tanti^{1*}, Ina Agustina²^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe¹ Email: dwimeitanti5@gmail.com² Email: inaagustin88@gmail.com**ABSTRAK**

Penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting, karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di SDN Gedongombo VI dan menghasilkan produk berupa media *powtoon* berbasis literasi digital yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi, bahasa, dan media, serta lembar angket respon siswa dan guru. Selain itu, terdapat juga lembar tes kemampuan membaca berupa soal evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup hasil wawancara, hasil observasi, analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *powtoon* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid serta cukup valid digunakan, dengan persentase untuk ahli materi 85%, ahli media 91%, dan ahli bahasa 80%. Produk ini telah direvisi sehingga dapat diuji coba di lapangan. Hasil dari lembar angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *powtoon* yang dikembangkan praktis dan sangat praktis digunakan untuk pembelajaran, dengan persentase angket respon guru 82% dan angket respon siswa 92,5%. Selain itu, hasil tes siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,5, menunjukkan tingkat efektivitas sedang. Data dari validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes siswa menunjukkan bahwa media *powtoon* yang dikembangkan valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Powtoon*, kemampuan membaca, disleksia, ADDIE**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, di mana setiap individu memiliki hak untuk mendapatkannya dan diharapkan untuk terus berkembang melalui dunia pendidikan. Isu pendidikan telah diatur dalam undang-undang, yang hakikatnya merupakan upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan dan fungsi pendidikan. Menurut Hartadi [1] istilah pendidikan pada kenyataannya merupakan sistem yang terdiri dari beberapa komponen meliputi: peserta didik, pendidik, tujuan, alat, dan lingkungan. Semua komponen saling berkaitan, bergantung, dan menentukan satu sama lain.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang pada saat proses pertumbuhan atau perkembangannya mengalami penyimpangan fisik, mental, intelektual, sosial dan emosional dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Anak berkebutuhan khusus telah mendapatkan tempat tersendiri dengan diselenggarakan Pendidikan inklusif. Sesuai dengan peraturan Menteri No. 70 Tahun 2009 tentang penyelenggaraan Pendidikan Inklusif, anak-anak berkebutuhan khusus harus memperoleh pelayanan Pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan hak asasi mereka. Jenis anak berkebutuhan khusus sangatlah banyak, salah satunya adalah disleksia. Menurut Indah [2]. Disleksia merupakan ketidakmampuan belajar kebahasaan secara spesifik ditandai dengan masalah dalam menerima atau mengepresikan

baik dalam lisan maupun tertulis. Menurut Rofiah [3], Surayya [4], Mubarak [5], karakteristik anak disleksia adalah 1) kesulitan mengenali huruf dan mengejanya, 2) kesulitan membuat pekerjaan tertulis secara terstruktur, 3) huruf tertukar misal 'b' dengan 'd', 'p' dengan 'q', 'm' dengan 'w', dan 's' dengan 'z', 4) membaca lambat, putus-putus, dan tidak tepat. Bagi siswa yang mengalami disleksia akan sulit memahami bacaan, sehingga siswa sulit untuk memperoleh informasi.

Menurut Putrayasa [6], kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap individu. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh setiap pembaca. Membaca permulaan diberikan kepada siswa pada tingkat pemula, maksudnya sebatas mengenal huruf dan dilafalkan menggunakan suara. Membaca permulaan mencakup beberapa tahapan yaitu anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad mulai dari huruf A/a sampai dengan Z/z, selanjutnya anak diperkenalkan bagaimana cara membaca suku kata, kata, dan kalimat merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan membaca. Menurut Krismanto [7], kemampuan membaca adalah hal yang sangat penting karena membantu dalam memudahkan pemahaman terhadap informasi lainnya.

Salah satu Lembaga Pendidikan yang telah menyelenggarakan pendidikan inklusif dengan baik adalah SDN Gedongombo VI. Sekolah ini terletak di kecamatan Semanding kabupaten Tuban. Terdapat anak berkebutuhan khusus jenis disleksia yang sedang belajar di sekolah ini, dengan permasalahan yang sama yaitu: 1) Membaca huruf secara terbalik yaitu huruf d dibaca b, m dibaca n, dan p di q. 2) Membaca huruf secara terbalik. 3) Mengalami kesulitan untuk mengucapkan kembali informasi yang diberikan secara lisan. 4) Kesulitan dalam mengenal tulisan buruk. 5) Memiliki kemampuan menulis yang kurang baik. 6) Memiliki konsentrasi yang kurang. 7) Sulit dalam mengikuti perintah yang diberikan. 8) Membaca dengan terputus-putus dan mengalami kesulitan dalam menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.

Menurut Mahmudah [8], media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan yang digunakan selama proses pembelajaran. Dalam konteks permasalahan dan kebutuhan siswa disleksia di SDN Gedongombo VI, diperlukan suatu alternatif pendekatan, yaitu dengan mengembangkan media *powtoon*. Media *powtoon* adalah media pembelajaran yang bersifat audio visual dan sering digunakan sebagai alat pembelajaran yang berisi video animasi, gambar, dan suara. Delviana [9] mencatat beberapa kelebihan dari media *powtoon*, antara lain: 1) bersifat interaktif, 2) menarik secara visual dan audio, 3) praktis digunakan, 4) mampu memberikan motivasi kepada peserta didik, 5) memudahkan peserta didik, terutama anak disleksia, dalam memahami materi. Dalam pembelajaran di sekolah, setiap mata pelajaran menggunakan berbagai jenis media, termasuk dalam pembelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan mengenai alam dan lingkungan sekitar secara sistematis Agustin [10], Setiowati, [11]. Tak hanya itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga dapat diinterpretasikan sebagai hasil karya manusia berupa pengetahuan, ide, dan konsep yang terstruktur tentang lingkungan alam, yang diperoleh melalui pengalaman dari serangkaian proses ilmiah Asyhari [12], Nurbaeti [13], Tiarini [14].

Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian oleh Purnami [15] dengan adanya media *powtoon* mengalami peningkatan pada tanggal 14 November 2016, rata-rata indeks motivasi belajar siswa adalah 67,86. Sedangkan menurut hasil penelitian setelah dilakukan percobaan pada tanggal 21 November 2016 mengalami peningkatan menjadi 80,06. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa media *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini merupakan keberhasilan dari pemanfaatan media pembelajaran *powtoon* sebagai media penyampaian materi.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, peneliti mengidentifikasi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Powtoon (Powerpoint Cartoon)* Berbasis Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Kelas V SDN Gedongombo VI". Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di kelas V SDN Gedongombo VI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono [16]. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sebagaimana dikemukakan oleh Tegeh [17]. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih karena tahap-tahapnya dinamis dan efektif dalam penelitian dan pengembangan media *powtoon* (*PowerPoint Cartoon*).

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang sedang terjadi di SDN Gedongombo VI. Ini meliputi pengumpulan data terkait permasalahan yang ada selama proses pembelajaran dan mengidentifikasi cara mengatasi masalah yang tepat terkait permasalahan tersebut. Selanjutnya, pada tahap desain atau perancangan, peneliti merancang media *powtoon* (*PowerPoint Cartoon*) dengan menyusun kerangka pembuatan media *powtoon*. Langkah-langkah perancangan mencakup pemilihan materi pembelajaran, merancang bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran, serta menyusun sketsa media *powtoon* dan instrumen penilaian. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, di mana peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran sesuai dengan rancangan atau desain media yang telah dibuat. Produk yang sudah jadi divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan untuk menilai kevalidan dan mendapatkan saran perbaikan terkait media *powtoon*. Tahap implementasi melibatkan penerapan media *powtoon* pada kelas V SDN Gedongombo VI dengan melibatkan siswa berkebutuhan khusus jenis disleksia. Proses implementasi meliputi uji coba lapangan dan pemberian tes evaluasi untuk menilai tingkat keefektifan media *powtoon*. Selama implementasi, catatan kendala yang muncul dicatat untuk evaluasi lebih lanjut. Tahap evaluasi mencakup pengolahan data yang diperoleh selama implementasi. Data dianalisis untuk menilai tingkat keefektifan dan kepraktisan media *powtoon*. Apabila data sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka media *powtoon* dianggap layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan satu siswa dengan berkebutuhan khusus jenis disleksia di kelas V SDN Gedongombo VI sebagai subjek penelitian. Data yang digunakan meliputi data kuantitatif, seperti nilai validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes siswa (*pretest dan posttest*). Selain itu, data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran validator serta responden.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai tingkat kevalidan media *powtoon*. Angket respon guru dan siswa digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media *powtoon*. Tes siswa berupa *pretest dan posttest* digunakan untuk menilai tingkat keefektifan media *powtoon*.

Teknik analisis data digunakan untuk merevisi produk media *powtoon* agar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Salah satunya adalah teknik analisis data kevalidan, di mana penilaian dilakukan oleh tiga validator. Penilaian menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat kevalidan media *powtoon*. Penelitian ini mengharapkan bahwa media *powtoon* yang dikembangkan dapat membantu memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di kelas V SDN Gedongombo VI.

Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan media *Powtoon*:

Nilai (%)	Kriteria Valid
85%-100%	Sangat Valid (tidak perlu revisi)
70%-84%	Valid (tidak perlu revisi)

55%-69%	Cukup valid (revisi)
50%-54%	Tidak valid (revisi)
0-49%	Tidak valid (revisi)

Sumber: [18]

Kedua, Teknik analisis data tingkat kepraktisan yaitu dengan menggunakan angker respon guru dan siswa. Rumus untuk menghitung tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Powtoon*:

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber [18]

Ketiga, yaitu analisa data tingkat keefktifan dengan soal *pre-test* dan *post-test*. Kemudian hasil yang diperoleh dihitung rata dengan menggunakan *N-gain*.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}} \quad (3)$$

Dengan kriteria Normalized Gain (N-Gain) dalam tabel 3. berikut :

Tabel 3. Kriteria N- Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$Ng < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq Ng \leq 0,7$	Sedang
$0,7 > Ng$	Tinggi

Sumber [18]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terdiri dari tiga aspek utama, yaitu analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Hasil wawancara di SDN Gedongombo VI pada tanggal 17 Maret 2023 mengungkapkan penggunaan kurikulum 2013 revisi 2018 yang menekankan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, tidak memberikan semangat belajar kepada siswa, terutama siswa disleksia yang cenderung bosan selama proses pembelajaran.

Analisis karakteristik siswa fokus pada siswa kelas V, terdapat satu siswa laki-laki dengan disleksia di SDN Gedongombo VI. Tujuannya adalah merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di sekolah tersebut. Pengembangan media *powtoon* berfokus pada KD 3.1 tentang perubahan wujud benda dan KD 4.1 tentang menyebutkan perubahan wujud benda sehari-hari.

Tahap perancangan mencakup: pemilihan bahan ajar untuk media *powtoon*, perancangan materi pembelajaran sesuai kurikulum 2013 revisi 2018 dengan referensi buku dari kemendikbud, pemilihan aplikasi untuk mengedit media *powtoon*, dan penyusunan instrumen penilaian validasi media *powtoon*, termasuk angket respon guru dan siswa serta tes kemampuan membaca bagi siswa disleksia.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan menggabungkan materi-materi untuk pembuatan media *powtoon* dan divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan media *powtoon*, termasuk desain dan aspek pembelajaran, serta memastikan isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bahasa yang digunakan memenuhi kaidah bahasa dan kemudahan pemahaman.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor
A Aspek Kurikulum		
1	Kesesuaian isi <i>powtoon</i> dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
2.	Kesesuaian isi <i>powtoon</i> dengan indikator	4
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4
4.	Kesesuaian bahan ajar <i>powtoon</i> dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Materi pada <i>powtoon</i> dapat menambah pengetahuan siswa (disleksia)	4
6.	Isi pada <i>powtoon</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa (disleksia)	5
7.	Kesesuaian isi <i>powtoon</i> dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan sekolah inklusi	5
Jumlah Skor		30
Persentase Skor		85%
Kriteria		Sangat valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{30}{35} \times 100$$

$$P = 85\%$$

Berdasarkan tabel 4 hasil dari validasi ahli materi memperoleh hasil penilaian dengan skor 30, persentase skor yang diperoleh sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* (*PowerPoint Cartoon*) yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat valid atau sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Penampilan warna pada media <i>powtoon</i> menarik dan sesuai	5
2.	Penampilan ukuran gambar pada media <i>powtoon</i> jelas	5
3.	Kejelasan tulisan media <i>powtoon</i> yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa (dislekia)	4
4.	Kejelasan suara pada media <i>powtoon</i> yang di sampaikan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (disleksia)	5
5.	Kemudahan dalam mengaplikasikan media <i>powtoon</i>	5
6.	Kesesuaian media <i>powtoon</i> dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4
7.	Sebagai sumber belajar yang menarik bagi anak nerkebutuhan khusus (disleksia)	4
Jumlah Skor		32
Persentase skor		91%
Kriteria		Sangat valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (5)$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100$$

$$P = 91, \%$$

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan skor sebesar 32 dengan persentase skor sebesar 91%. Dengan persentase skor yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* yang telah dikembangkan dinilai sebagai media yang sangat valid dan layak untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian bahasa pada isi <i>powtoon</i> dalam menguraikan materi dengan tingkat kemampuan membaca siswa berkebutuhan khusus (disleksia)	4
2	Urutan penjelasan setiap materi pada media <i>powtoon</i> mudah di pahami oleh peserta didik berkebutuhan khusus (disleksia)	4
3.	Setiap kosa kata pada media <i>powtoon</i> mudah dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus (disleksia)	4
4.	Kosa kata pada <i>powtoon</i> sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa berkebutuhan khusus (disleksia)	4
5.	Ketepatan ejaan, pada isis materi dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa berkebutuhan khusus (disleksia)	4
Jumlah Skor		20
Persentase Skor		80%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (6)$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100$$

$$P = 91, \%$$

Berdasarkan Tabel 6, hasil penilaian dari ahli bahasa menunjukkan skor sebesar 20 dengan persentase skor sebesar 80%. Dengan persentase skor ini, dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* (*PowerPoint Cartoon*) yang telah dikembangkan dinilai cukup atau valid untuk digunakan. Tidak ada saran atau masukan tambahan yang diberikan oleh validator, sehingga media ini dianggap sudah layak untuk diuji cobakan selama proses pembelajaran.

Tabel 7 Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	4
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>powtoon</i> (<i>PowerPoint Cartoon</i>)	4

3	Desain media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> dapat menarik perhatian siswa.	5
4	Penyajian mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif.	4
5	Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan suara	4
6	Media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa.	4
7	Kesesuaian ukuran gambar dan huruf.	4
8	Media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia	4
9	Media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> dapat digunakan dengan mudah.	4
10	Pretest dan posttest yang diberikan sesuai dengan media yang disajikan	4
Jumlah Skor		41
Persentase Skor		82%
Kriteria		Praktis

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% (7)$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan Tabel 7, hasil angket respon guru menunjukkan skor sebesar 41 dengan persentase skor sebesar 82%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media *powtoon (PowerPoint Cartoon)* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media yang sangat praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran, sesuai dengan respons dari para guru yang menggunakan media ini.

Tabel 8 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i>	4
2	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media pembelajaran berupa media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i>	5
3	Media pembelajaran <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> nyaman untuk digunakan	5
4	Media pembelajaran <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> menambah suasana baru dalam belajar	5
5	Dengan adanya media <i>powtoon (PowerPoint</i>	5

	Cartoon) membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	
6	Saya tertarik dengan media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> yang disajikan dalam pembelajaran	4
7	Penggunaan media <i>powtoon (PowerPoint Cartoon)</i> dalam pembelajaran membuat saya termotivasi dalam belajar	5
8	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	4
	Jumlah Skor	37
	Persentase	92,5%
	Kriteria	Sangat Praktis

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (8)$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan tabel 8 hasil angket respon siswa yang diisi oleh satu siswa diperoleh hasil yaitu rata-rata presentase skor sebesar 92,5%. Dapat disimpulkan bahwa media *powtoon (PowerPoint Cartoon)* yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 9 Hasil Tes Siswa

No	Nama	KKM	Pretest	Posttest	NA	N-Gain
1.	MAULANA ARYA SAPTRA	75	60	90	85	0,5
	Rata-rata nilai akhir					85
	Rata-rata N-Gain					0,5
	Kriteria skor					Sedang

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}} \quad (9)$$

$$N\text{-Gain} = \frac{80-60}{100-60} = \frac{20}{40} = 0,5$$

Berdasarkan Tabel 9, tes siswa yang diikuti oleh siswa bernama Maulana Arya Saputra menunjukkan peningkatan kemampuan membaca setelah menggunakan media *powtoon (PowerPoint Cartoon)* dan mengikuti tes evaluasi. Rincian nilai akhir dan peningkatan nilai telah dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Dari tabel tersebut, rata-rata nilai akhir evaluasi siswa adalah 85, dengan rata-rata peningkatan nilai menurut *N-Gain* sebesar 0,5, yang dikategorikan sebagai peningkatan sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia, yang awalnya mampu membaca suku kata tanpa konsonan, menjadi mampu membaca suku kata dengan konsonan.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan analisis data kuantitatif dari hasil validasi, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes. Validasi dianggap sangat valid jika berada dalam rentang 85-100%, sedangkan respon guru dan siswa dianggap sangat praktis jika berada dalam rentang 85-100%. Hasil lembar soal *pre-test* dan *post-test* dianggap efektif jika memenuhi kriteria $0,3 \leq Ng \leq 0,7$, dengan interpretasi peningkatan yang sedang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE yang melibatkan 5 langkah. Langkah pertama adalah penelitian, di mana dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa, kebutuhan siswa, dan analisis kurikulum. Langkah kedua adalah perancangan, yang mencakup perancangan materi pendidikan, materi pembelajaran, perancangan media *powtoon*, dan pembuatan alat penilaian. Langkah ketiga adalah pengembangan, yang melibatkan validasi dari 3 orang validator. Langkah keempat adalah implementasi, di mana aplikasi dan penderita disleksia terlibat, serta dilakukan survei untuk mengukur efektivitas media *powtoon*. Langkah terakhir adalah penelitian, yang mencakup pengolahan data kuantitatif tingkat keakuratan, kegunaan, dan efektivitas. Berdasarkan penilaian dari 3 validator, media *powtoon* mendapatkan penilaian dari ahli materi sebesar 85%, ahli media sebesar 91%, dan ahli bahasa sebesar 80%. Hal ini menyimpulkan bahwa *powtoon* interaktif ini efektif untuk digunakan dan dipelajari. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa memberikan penilaian yang tinggi, dengan skor respon guru sebesar 82% dan skor respon siswa sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* sangat nyaman untuk dipelajari. Dalam pengukuran efektivitas, nilai *N-Gain* dari 1 orang siswa penderita disleksia adalah 0,5, menandakan efektivitas media *powtoon* sebagai bahan pembelajaran yang efektif ($0,3 \leq Ng \leq 0,7$). Pembelajaran menggunakan media *powtoon* masih memerlukan bimbingan guru untuk mengarahkan dan membantu siswa dalam memahami materi. Pengujian bertahap menunjukkan bahwa media *powtoon* efektif dalam kegiatan edukasi dan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa penderita disleksia. Hal ini dapat menjadi rujukan bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hartadi, D. R., Dewantoro, D. A., & Junaidi, A. R. (2019). Kesiapan sekolah dalam melaksanakan pendidikan inklusif untuk anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar. *Jurnal Ortopedagogia*, 5(2), 90-95.
- [2] Indah, R. N. (2017). Gangguan berbahasa: Kajian pengantar.
- [3] Rofiah, N. H. "Proses Identifikasi: 'Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi'." *Jurnal Inklusi* 2, No. 1 (2015): 109-124
- [4] Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 193-204.
- [5] MUBAROK, Husni. Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2021, 6.2: 193-204.
- [6] I B. Putrayasa and I. N. Sudiana, "Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," vol. 8, no. 1, pp. 733–739, 2022.
- [7] W. Krismanto, A. Halik, and S. Sayidiman, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (Sq3R) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Parepare," *Publ. Pendidik.*, vol. 5, no. 3, 2015, doi: 10.26858/publikan.v5i3.1616

- [8] Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh*, 20(01), 129-138.
- [9] Deliviana, E. (2017) ‘Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), pp. 1689–1699.
- [10] Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmaryatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies Vol.*, 2(2), 239–249. <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>.
- [11] Setiowati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Daur Air Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.3879>.
- [12] Asyhari, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5, 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifabiruni.v5i1.100>.
- [13] Nurbaeti, R. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1233>
- [14] Tiarini, N. P., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimba Ilmu*, 24(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i3.21422>
- [15] Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In *Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, pp. 25-31).
- [16] Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*.
- [17] I. M. Teguh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [18] Alfiati, R., Agustin, I., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Ronggolawe, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL KATA (FLANKAT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DISLEKSIA DI SDN TAMBAKBOYO II. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat <http://prosiding.ul>