

VALIDITAS DAN PRAKTIKALITAS MEDIA RUANG BACA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN HURUF VOKAL PADA MURID DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Wahyu Mustika Ranti¹, Johandri Taufan², Marlina Marlina³, Syari Yuliana⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: rantymstk@gmail.com

Article History

Received: 18-06-2026

Revision: 09-07-2026

Accepted: 12-07-2026

Published: 15-07-2026

Abstract. The ability to recognize vowels is an important foundation in early reading skills, but students with intellectual disabilities still experience difficulties in understanding letter symbols and connecting them to nouns. This condition indicates the need for interactive, concrete learning media that are appropriate to the characteristics of student learning needs. This study aims to develop and test the validity and practicality of interactive reading room media in recognizing vowels in nouns for students with intellectual disabilities. The study used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model which is simplified into five stages, namely initial information collection, planning, initial product development, initial testing, and product revision. The trial subjects consisted of 5 students with intellectual disabilities, 3 teachers as media users, and 3 expert validators including media, material, and language experts. Data were collected through a Likert scale questionnaire and analyzed descriptively quantitatively in the form of percentages. The results showed that the media obtained a very high level of validity with an average score of 91.5% and a practicality level of 95.38%. These findings indicate that interactive reading room media is suitable for use as an alternative for early reading learning which is able to facilitate students in understanding vowels through a more interesting and easy-to-understand learning experience.

Keywords: Intellectual Disability, Interactive Learning Media, PowerPoint

Abstrak. Kemampuan mengenali huruf vokal merupakan dasar penting dalam keterampilan membaca awal, namun siswa dengan disabilitas intelektual masih mengalami kesulitan dalam memahami simbol huruf dan menghubungkannya dengan kata benda. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas dan kepraktisan media ruang baca interaktif dalam mengenali huruf vokal pada kata benda bagi siswa dengan disabilitas intelektual. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Subjek uji coba terdiri atas 5 siswa dengan disabilitas intelektual, 3 guru sebagai pengguna media, serta 3 validator ahli yang meliputi ahli media, materi, dan bahasa. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sangat tinggi dengan skor rata-rata 91,5% dan tingkat kepraktisan 95,38%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ruang baca interaktif layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca awal yang mampu memfasilitasi siswa memahami huruf vokal melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Hambatan Intelektual, Media Interaktif, PowerPoint

How to Cite: Ranti, W. M., Taufan, J., Marlina, M., & Yuliana, S. (2026). Validitas dan Praktikalitas Media Ruang Baca Interaktif Untuk Pengenalan Huruf Vokal pada Murid dengan Hambatan Intelektual. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2264-2275. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6993>

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam keberhasilan akademik dan partisipasi sosial individu. Pada era globalisasi, literasi menjadi kompetensi utama untuk memperoleh informasi, mengembangkan pengetahuan, dan meningkatkan kualitas kehidupan (Taufan et al., 2020). Tahap awal dalam perkembangan membaca dimulai dari kemampuan mengenali huruf vokal, yang menjadi fondasi sebelum individu mampu membaca suku kata, kata, hingga kalimat (Nur Hermaya et al., 2023). Pengenalan huruf tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membedakan bentuk visual, tetapi juga kemampuan menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai (Firnianti Putri et al., 2024). Apabila kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal, maka proses membaca pada tahap berikutnya akan mengalami hambatan yang berdampak terhadap keterlibatan dan pencapaian belajar murid (Afrianti & Marlina, 2020).

Penguasaan membaca permulaan menjadi tantangan yang lebih kompleks bagi murid dengan hambatan intelektual karena adanya keterbatasan dalam fungsi intelektual, konsentrasi, dan kemampuan memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran bagi murid dengan hambatan intelektual perlu dirancang secara konkret, bertahap, berulang, serta menyesuaikan karakteristik kebutuhan belajar mereka (Marlina, 2015). Pendekatan diferensiasi menjadi salah satu strategi yang relevan karena memungkinkan guru menyesuaikan konten, proses, produk pembelajaran, dan lingkungan belajar berdasarkan kemampuan individual murid (Marlina, 2020). Selain itu, pendekatan multisensori yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik terbukti mampu mendukung perkembangan literasi awal karena membantu meningkatkan perhatian, daya ingat, serta pemahaman konsep membaca permulaan pada murid dengan hambatan intelektual (Sugiarti et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal di SLBN 1 Linggo Sari Baganti, ditemukan bahwa murid kelas III SDLB masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf vokal pada kata benda sederhana. Murid hanya mampu menyebutkan satu hingga dua huruf vokal secara acak dan belum mampu menghubungkan huruf dengan objek yang dikenalnya. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional seperti kartu kata sehingga keterlibatan dan motivasi belajar murid belum optimal. Temuan tersebut sejalan dengan Marlina et al. (2022) yang menyatakan bahwa sebagian besar anak berkebutuhan khusus masih memiliki minat belajar pada kategori sedang hingga rendah karena keterbatasan variasi media pembelajaran. Sugiarti et al. (2026) juga menjelaskan bahwa penggunaan media konvensional dapat menyebabkan murid dengan hambatan intelektual mudah kehilangan fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan literasi murid berkebutuhan khusus. Ningsih et al. (2025) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada pengenalan huruf secara umum dan belum secara spesifik mengembangkan media untuk mengenalkan huruf vokal melalui konteks kata benda bagi murid dengan hambatan intelektual. Dewi et al. (2026) mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk membaca permulaan suku kata, tetapi penelitian tersebut lebih menekankan kemampuan membaca suku kata dan belum mengkaji tahap awal pengenalan huruf vokal. Selanjutnya, Zhafirah et al. (2025) mengembangkan media komik interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi media tersebut belum dirancang untuk kebutuhan membaca permulaan pada murid dengan hambatan intelektual. Penelitian Asyari dan Taufan (2023) juga menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi belajar murid, namun pengembangan media tersebut belum diarahkan pada stimulasi pengenalan huruf vokal bagi siswa SDLB. Dengan demikian, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan literasi, tetapi masih terdapat keterbatasan pada aspek jenis kemampuan membaca yang dikembangkan, karakteristik pengguna, serta integrasi unsur visual, audio, dan animasi yang sesuai dengan kebutuhan murid dengan hambatan intelektual.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Ruang Baca Interaktif berbasis PowerPoint yang dirancang khusus untuk membantu murid dengan disabilitas intelektual dalam mengenali huruf vokal pada kata benda. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan audio dalam satu lingkungan belajar interaktif dengan pendekatan multisensori yang disesuaikan dengan karakteristik belajar murid SDLB. Penggunaan kombinasi elemen visual dan verbal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta kapasitas memori kerja murid (Armini & Purwanta, 2025). Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terbukti mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami (Rahmawati & Destiana, 2024). Suparti dan Simatupang (2016) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui tampilan pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas serta kepraktisan Media Ruang Baca Interaktif berbasis PowerPoint dalam mengenalkan huruf vokal pada kata benda bagi murid dengan disabilitas intelektual menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap (Sugiyono, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2019), penelitian R&D merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Ruang Baca Interaktif untuk pembelajaran mengenal huruf vokal pada murid dengan hambatan intelektual ringan. Model pengembangan yang digunakan didasarkan pada model Borg dan Gall, yang telah dimodifikasi menjadi lima tahap. Modifikasi ini dilakukan karena penelitian hanya bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji validitas serta kepraktisannya, tanpa melakukan pengujian efektivitas. Di samping itu, penerapan sepuluh tahap tersebut secara utuh memerlukan waktu relatif panjang, sebagaimana juga dikemukakan Sugiyono, (2021) bahwa tahapan R&D bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan penelitian yang dilakukan. Adapun tahap yang ditempuh dalam penelitian ini mencakup: (1) penelitian dan pengumpulan informasi dengan wawancara dan observasi ; (2) perencanaan desain media dan materi pembelajaran; (3) pembuatan produk media Ruang Baca Interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft PowerPoint; (4) tahap validasi yang melibatkan pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa; serta (5) penyempurnaan produk berdasarkan saran dari para validator

Subjek dalam penelitian ini melibatkan tiga orang validator, yang masing-masing berperan sebagai pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa, serta tiga orang guru kelas di SLBN 1 Linggo Sari Baganti yang berperan sebagai responden penilai kepraktisan media. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran, karakteristik murid, dan media yang selama ini digunakan di sekolah; wawancara dengan guru kelas guna menggali kebutuhan serta kendala pembelajaran; dan angket yang digunakan untuk memperoleh data validitas dari validator serta data kepraktisan dari guru terhadap media Ruang Baca Interaktif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket validasi ahli dan angket kepraktisan yang diberikan kepada guru sebagai pengguna media. Angket disusun berdasarkan indikator pada setiap aspek penilaian dengan menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (kurang setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan aspek penilaian yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing validator dan telah melalui validasi isi untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan pengembangan media.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah memperoleh hasil validasi, media Ruang Baca Interaktif direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Revisi dilakukan untuk memperbaiki aspek penyajian media, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, maupun komponen pendukung lainnya sebelum media dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji kepraktisan. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media, materi dan bahasa

Jenis Instrumen	Aspek
Validasi Media	Kelayakan Penyajian Kelayakan Audio/Suara Kinerja Media
Validasi Materi	Kesesuaian Materi Kebenaran Materi Penyajian Materi Kelengkapan Materi Integrasi Dengan Media RUBI Kesesuaian Dengan Karakteristik Murid
Validasi Bahasa	Kejelasan Bahasa Kejelasan Instruksi Kesesuaian Kosa Kata Keterpaduan Bahasa Dan Media

Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan melalui penilaian guru sebagai pengguna media. Instrumen kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, manfaat, dan daya tarik media Ruang Baca Interaktif. Kisi-kisi instrumen kepraktisan guru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen praktikalitas guru

Aspek
Kemudahan Penggunaan
Efisiensi Waktu
Manfaat Media
Daya Tarik Media

Data hasil validasi ahli dan uji kepraktisan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan yang dikemukakan oleh Riduwan (2010) untuk menentukan tingkat kelayakan media Ruang Baca Interaktif yang dikembangkan.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media Ruang Baca Interaktif yang telah divalidasi oleh tiga ahli untuk menjamin kelayakan substansi dan teknis, di mana ahli media menyatakan tampilan, audio, dan kinerja media sangat baik dengan capaian skor tertinggi sebesar 94,4% berkategori "sangat layak". Tinggi skor ini membuktikan bahwa media ruang baca interaktif telah memenuhi prinsip desain pembelajaran multisensori, di mana penggunaan gambar, animasi, warna, dan audio secara simultan membantu murid dengan hambatan intelektual menerima informasi melalui lebih dari satu indera. Sebagai tindak lanjut dari saran ahli media untuk memperkuat aspek navigasi dan kejelasan instruksi visual, peneliti telah menambahkan visual mulut pada penjelasan huruf vokal, suara narator, serta tombol navigasi yang konsisten agar pengoperasian media menjadi lebih mudah dipahami murid.

Ahli materi memberikan skor 91,1% dengan kategori "sangat valid", yang mencerminkan bahwa konten huruf vokal pada kata benda telah disusun secara sederhana, bertahap, dan sesuai dengan karakteristik kognitif murid dengan hambatan intelektual. Penggunaan contoh benda dikaitkan dengan benda-benda yang familiar, murid akan lebih mampu mengidentifikasi dan memahami huruf-huruf tersebut ketika contoh benda-benda sehari-hari digunakan. Penggunaan contoh benda dikaitkan dengan benda-benda yang familiar, murid akan lebih mampu mengidentifikasi dan memahami huruf-huruf tersebut. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu memperbaiki penulisan huruf agar lebih konsisten dan menambahkan simbol ceklis dan silang pada bagian petunjuk penggunaan.

Validator bahasa memberikan skor 88,9% dalam kategori "sangat valid", yang menunjukkan bahwa aspek kejelasan instruksi dan kesesuaian kosakata telah memenuhi standar komunikasi bagi anak berkebutuhan khusus. Proses revisi yang dilakukan melalui penyederhanaan kata, seperti mengganti kata "tunjukkan" menjadi "klik", serta penambahan petunjuk pada bagian kuis, hal ini merupakan penerapan prinsip penggunaan bahasa yang ringkas dan jelas agar murid dengan hambatan intelektual yang memiliki keterbatasan daya ingat jangka pendek lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Secara keseluruhan, rekapitulasi data validasi menghasilkan rata-rata 91,5% dengan kategori "sangat valid", yang menunjukkan bahwa media ruang baca interaktif sesuai untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia bagi murid dengan hambatan intelektual. Integrasi antara kualitas media, materi, dan bahasa ini membantu murid dari belum mengenal huruf vokal menuju kemampuan mengenali dan mengucapkan huruf vokal pada kata benda secara mandiri.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil validasi

Validator	Jumlah Butir Instrumen	Skor Yang Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Presentase	Kelayakan
Ahli Media	18	90	85	94,4%	Sangat Layak
Ahli Materi	18	90	82	91,1%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	18	90	80	88,5%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan				91,5%	Sangat Layak

Uji praktikalitas media ruang baca interaktif dilakukan oleh tiga orang guru untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penilaian praktikalitas dilakukan setelah guru menggunakan media ruang baca interaktif pada pembelajaran pengenalan huruf vokal pada kata benda bagi murid dengan hambatan intelektual. Uji kepraktisan media ruang baca interaktif menghasilkan skor 94,22%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa materi ruang baca interaktif secara praktis memungkinkan dan mudah digunakan selama proses pendidikan. Guru menyatakan bahwa media ruang baca interaktif membantu dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan gambar, audio, animasi, dan latihan interaktif dalam media mampu membantu murid lebih fokus dan tertarik mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, media ruang baca interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta sesuai dengan kebutuhan murid dengan hambatan intelektual ringan.

Tabel 4. Rekapitulasi uji praktikalitas

Responden	Jumlah Butir Instrumen	Skor Yang Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Presentase	Kelayakan
Ahli Media	15	75	69	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	15	75	72	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	15	75	71	94,67%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan				94,22%	Sangat Layak

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ruang Baca Interaktif memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf vokal pada kata benda bagi murid dengan hambatan intelektual. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu kualitas tampilan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Dari aspek media, hasil validasi menunjukkan bahwa Ruang Baca Interaktif telah dirancang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif melalui penggunaan gambar, warna, animasi, audio, dan navigasi yang sederhana. Komponen tersebut berperan dalam meningkatkan perhatian dan

keterlibatan murid selama pembelajaran. Menurut Ernawati dan Sukardiyono (2017), aspek tampilan, navigasi, kualitas audio, dan animasi merupakan komponen penting dalam menentukan kelayakan suatu media pembelajaran interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa desain media tidak hanya berfungsi sebagai penyajian informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi murid dengan hambatan intelektual yang membutuhkan stimulus konkret dan berulang.

Pada aspek materi, media Ruang Baca Interaktif dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran mengenal huruf vokal pada kata benda. Pemilihan kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu murid menghubungkan simbol huruf dengan objek konkret sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar murid dengan hambatan intelektual yang membutuhkan pembelajaran secara konkret, bertahap, dan berulang (Marlina, 2015). Selain itu, Nupus et al. (2025) menjelaskan bahwa kemampuan membaca murid dengan hambatan intelektual dapat dikembangkan secara optimal apabila diberikan strategi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dari aspek bahasa, penggunaan kalimat sederhana, instruksi singkat, dan kosakata yang mudah dipahami mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif. Penyederhanaan bahasa menjadi bagian penting karena murid dengan hambatan intelektual membutuhkan informasi yang jelas dan tidak kompleks agar mampu memahami pesan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Marlina (2015) yang menegaskan bahwa penyampaian instruksi bagi murid dengan hambatan intelektual perlu dilakukan secara sederhana, konkret, dan mudah dipahami.

Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, auditori, dan interaktif dalam Ruang Baca Interaktif mampu mendukung proses pembelajaran membaca permulaan. Perpaduan gambar, suara, animasi, serta aktivitas interaktif membantu murid memusatkan perhatian dan memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan objek yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan Yuliana (2015) yang menyatakan bahwa visualisasi dalam media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, Fidian Putri (2025) menunjukkan bahwa media berbasis kombinasi visual dan audio dapat membantu meningkatkan fokus serta pemahaman murid dalam proses pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media Ruang Baca Interaktif mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Kemudahan penggunaan tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kondisi pembelajaran nyata. Menurut Baharuddin et al. (2020), media

pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan, tidak membutuhkan keterampilan khusus, dan dapat diterapkan dengan fasilitas yang tersedia.

Respon positif guru terhadap penggunaan media menunjukkan bahwa Ruang Baca Interaktif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dibandingkan penggunaan media konvensional. Media ini memberikan variasi pembelajaran yang memungkinkan murid lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam mengenal huruf vokal. Temuan tersebut sesuai dengan Marlina et al. (2022) yang menyatakan bahwa media yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak berkebutuhan khusus dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar murid. Hal ini juga diperkuat oleh Syavira (2021) bahwa kombinasi visual, audio, dan animasi dalam media PowerPoint interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah.

Penggunaan stimulus visual dan auditori secara terpadu dalam media Ruang Baca Interaktif berpotensi mendukung perkembangan membaca awal murid dengan hambatan intelektual karena membantu memperkuat perhatian, daya ingat, dan pemahaman konsep huruf. Temuan ini sejalan dengan Gulo dan Harefa (2022) serta Sugiarti et al. (2026) yang menjelaskan bahwa rangsangan visual dan auditori yang diberikan secara berulang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada murid dengan hambatan intelektual. Selain itu, Husein et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan murid berkebutuhan khusus dalam pembelajaran. Dewi et al. (2026) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan dapat mendukung pembelajaran membaca permulaan bagi murid dengan hambatan intelektual.

Secara keseluruhan, media Ruang Baca Interaktif memberikan kontribusi sebagai alternatif media pembelajaran literasi awal yang sesuai dengan kebutuhan murid hambatan intelektual. Media ini tidak hanya menggantikan keterbatasan media konvensional, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan multisensori. Setelah melalui tahap validasi ahli dan uji kepraktisan oleh guru, media Ruang Baca Interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu murid dengan hambatan intelektual mengenal huruf vokal pada kata benda.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ruang baca interaktif berbasis *PowerPoint* interaktif untuk mengenalkan huruf vokal pada kata benda bagi murid dengan hambatan intelektual. Dengan persentase rata-rata 91,5%, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ruang baca interaktif mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan evaluasi

oleh pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa. Hasil untuk aspek media, materi, dan bahasa masing-masing adalah 94,4%, 91,1%, dan 88,9%. Selain itu, tiga guru memeriksa media ruang baca interaktif dari segi kepraktisan, dan skor rata-rata dalam kategori sangat praktis adalah 94,22%. Hal ini menunjukkan bagaimana media tersebut mudah digunakan, memungkinkan aktivitas pembelajaran yang lebih produktif, dan membantu siswa dengan disabilitas intelektual dalam proses belajar mereka. Dengan demikian, ruang baca interaktif dinyatakan layak digunakan berdasarkan uji validitas dan praktikalitas.

Meskipun media ruang baca interaktif telah dinyatakan layak digunakan, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Secara khusus, penelitian ini hanya menguji validitas dan kepraktisan dengan jumlah subjek yang kecil, sehingga tidak dapat memberikan informasi yang lebih lengkap tentang efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca awal murid. Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap tentang pengaruh penggunaan media ruang baca interaktif dalam pembelajaran, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menguji efektivitas dalam skala yang lebih besar, melibatkan lebih banyak murid. Selain itu, pengembangan media serupa pada materi lain juga direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran bagi murid dengan hambatan intelektual secara lebih optimal dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Afrianti, M. N., & Marlina, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Probing-Prompting bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 272–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.653>
- Armini, A., & Purwanta, E. (2025). Enhancing Early Reading Skills in Students with Intellectual Disabilities: The Effectiveness of Contextual Learning-Based Interactive Animation Media. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1687–1698. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1909>
- Asyari, D., & Taufan, J. (2023). Meningkatkan Pengenalan Kosakata dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Anak Disabilitas Rungu. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2), 108–113. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v7i2.688>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Andi Mattoliang, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Dewi, R. S., Nurhastuti, N., Zulmiyetri, Z., & Yuliana, S. (2026). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemulaan Suku Kata Melalui Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Siswa Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Education and Development*, 14(1), 716–720. <https://doi.org/10.37081/ed.v14i1.7984>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*, 2, 204–210.

- Fidian Putri, I. (2025). Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran PowerPoint-iSpring Terintegrasi Pertanyaan Prompting pada Materi Struktur Atom Kelas X SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/epk.v6i1.358>
- Firnianti Putri, D., Setia Budi, Iswari, M., Zulmiyetri, Z., & Arnez, G. (2024). Meningkatkan Media Pancingan Huruf Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 33(3), 659–668. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i3.5498>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Husein, A. M., Sholikhan, M., & Yudianto, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Grafis Menggunakan Aplikasi Game Edukatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Kelas 2 Di SLB Negeri Semarang Tahun Ajaran 2025-2026. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35374>
- Marlina. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Pendekatan Psikoedukasional*. UNP press.
- Marlina. (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Afifa Utama.
- Marlina, M., Kusumastuti, G., Makmur, N. A., & Nabilla, I. (2022). Peningkatan keterampilan sosial anak berkebutuhan khusus melalui strategi pembelajaran station rotation berbasis tiered task (studi eksperimen di sekolah inklusif Sumatera Barat). *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 18(1), 31–42.
- Ningsih, M., Yuliana, S., & Mahdi⁵, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik Slow Learner Menggunakan Media Assembler Edu. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8786>
- Nupus, S., Fadliansyah, F., & Oktaviani, A. M. (2025). Analisis Kesulitan Membaca Siswa Tunagrahita Kelas Iv di Skh Negeri 01 Kota Serang. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 5(2), 232–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajup.v5i2.1612>
- Nur Hermaya, M., Padilah, S., Ina Irnawati, S., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2023). Langkah Awal Belajar Bahasa Indonesia Lebih Menyenangkan Dengan Kartu Huruf Vokal dan Konsonan. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Rahmawati, S. M. A., & Destiana, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak di KB Amanah Melalui Media PowerPoint Interaktif. *Journal of Technology and System Information*, 1(2), 16. <https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i2.2495>
- Riduwan, A. (2010). *Data Dalam Analisis Data Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarti, W., Rahmahtrisilvia, R., Zulmiyetri, Z., & Yuliana, S. (2026). Improving Early Reading Skills Using The Marbel Application For Children With Mild Intellectual Disabilities. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 536–544. <http://journal.almatani.com/index.php/jkip/index>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparti, W., & Simatupang, N. D. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Lima Huruf Vokal Melalui Media Aplikasi Power Point Pada Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Sisiwa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1).

- Taufan, J., Ardisal, A., & Konitah, K. Y. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1149–1159. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.521>
- Yuliana, S. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengeoperasikan Aplikasi Coreldraw. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 563-571.
- Zhafirah, R., Marlina, M., Ahmad Sopandi, A., Sri Handayani, E., Taufan, J., & Arnez, G. (2025). Efektivitas Media Komik Strip Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Literal Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(3). <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.855>