

Volume 12, Nomor 2, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2>

Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar

Kurnia Nur Hidayah ^{*1)}, Melva Zainil ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: kurnianuriyah240901@gmail.com ^{*1)}, melvazainil@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 25-05-2023

Revised : 05-11-2023

Accepted : 08-11-2023

Published : 13-11-2023

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations found in elementary schools that there has been no development of instructional media using the Macromedia Flash 8 application to improve initial reading skills in integrated thematic learning in grade II SD. This research is a Research & Development research with the ADDIE development model with the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The results showed that: (1) the results of the validation test of learning media as a whole by three validators, namely aspects of material, language and media obtained with a very valid category, (2) the results of the practicality test of learning media by teachers and students in the very practical category, and (3) the results of the initial reading in the Very Good category. With cognitive levels adjusted to low class levels between C1, C2, and C3. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the learning media using the Macromedia Flash 8 application are valid and practical to use in integrated thematic learning in class II elementary school.

Keywords:

Macromedia Flash 8

Initial Reading

Integrated Thematic

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang ditemukan di sekolah dasar bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas II SD. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validasi media pembelajaran secara keseluruhan oleh tiga validator, yaitu aspek materi, bahasa dan media memperoleh kategori sangat valid, (2) hasil uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dan peserta didik masing-masing kategori sangat praktis, dan (3) hasil penilaian membaca permulaan memperoleh kategori Baik Sekali. Dengan level kognitif yang disesuaikan tingkatan kelas rendah antara C1, C2, dan C3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* valid dan praktis digunakan dalam Pembelajaran Tematik Terpadu kelas II SD.

Corresponding Author E-mail: kurnianuriyah240901@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Pendidikan melakukan suatu perubahan dengan bentuk dorongan atau dukungan yang menghasilkan perubahan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dari berbagai macam kemampuan tersebut tidak hanya untuk memperbaiki tingkatannya, tetapi juga memberikan peningkatan yang dapat digunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, profesionalitas, warga dalam masyarakat, negara, dan hamba tuhan (Mudyahardjo, 2016). Berbagai peningkatan yang dihasilkan oleh pendidikan membawa berbagai pengaruh yang baik bagi proses serta keseharian dalam hidupnya. Oleh karena itu, dalam perkembangan perlu dukungan dalam berbagai keterampilan (Mudyahardjo, 2016).

Keterampilan membaca termasuk dalam aspek keterampilan berbahasa. Empat aspek yang perlu diketahui dalam keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua kategori, yaitu *encoder* (pengirim) dan *decoder* (penerima). Proses encoder lebih ke arah kemampuan untuk menyampaikan informasi dan proses decoder lebih ke arah kemampuan untuk menangkap/memperoleh informasi (Mulyati, 2015). Proses pembelajaran memerlukan keempat aspek keterampilan berbahasa, sehingga membantu memahami pembelajaran yang dipelajari (Mulyati, 2015).

Keempat aspek dalam keterampilan berbahasa, seperti kemampuan membaca dan menulis menjadi prioritas untuk dikembangkan sejak dini karena termasuk ke dalam literasi awal. Sehingga, sebagian besar orang tua ataupun wali dari peserta didik memberikan bentuk literasi awal atau pengajaran membaca di usia yang masih terbilang seumur jagung. Keterampilan membaca dan menulis mempengaruhi keberhasilan belajar dan kehidupan. Kemajuan zaman dapat diikuti dengan membaca, karena segala informasi terkini dapat digali dan dipahami melalui kegiatan membaca (Sukma et al., 2020).

Membaca merupakan alat yang tepat untuk digunakan dalam proses menyampaikan suatu pembelajaran seumur hidup, hasil pembelajaran dan melatih peserta didik cara membaca, secara tidak langsung sudah memberi peserta didik tersebut suatu cara untuk mencari tahu berbagai hal yang ada di dunia dan jalan untuk menentukan serta petunjuk dalam kehidupannya (Widiyanti et al., 2013). Keterampilan membaca menjadi salah satu faktor pendukung agar mudah mempelajari berbagai pembelajaran yang ada dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah bentuk pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema yang dapat memberikan beberapa masukkan dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran ini juga diawali dengan praktik pembelajaran yang padu untuk memberikan peluang agar peserta didik memperhatikan permasalahan yang lengkap. Prinsip yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran tematik yaitu tema atau topik sekiranya dapat lebih kecil konteksnya agar mudah dipahami peserta didik. Pembelajaran tematik di sekolah dasar memadukan berbagai mata pelajaran pada suatu tema /topik (Sulhan & Khairi, 2019).

Tema atau topic pada pembelajaran yang dipadukan tersebut mengharuskan keterampilan dalam membaca harus lebih baik lagi. Setiap mata pelajaran pasti berkaitan dengan kegiatan membaca (Noya Nahak et al., 2019). Dalam pemaduan mata pelajaran dapat membuat peserta didik memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Tidak hanya keterampilan membaca, keterampilan lain yang juga mendukung perkembangan dalam pendidikan zaman sekarang yaitu teknologi. Perkembangan zaman juga mencakup perkembangan teknologi. Dengan terus berlangsungnya perubahan bentuk pendidikan dan pentingnya pendidikan, dapat kita lihat bahwa pendidikan juga mengikuti perkembangan zaman, seperti penggunaan teknologi.

Teknologi adalah sesuatu yang dapat membantu setiap manusia di planet ini sebagai sarana untuk menyelesaikan tugas sehari-hari di tempat kerja dan pendidikan.. Sehingga, semua orang membutuhkan teknologi saat ini karena sebagian besar aktivitas kerja dan sekolahnya dilakukan secara online atau online di rumah, seperti Meet, Zoom, Classroom, dan lainnya, yang dikelola oleh salah satu pihak (Maritsa et al., 2021). Pendidikan itu sendiri perlu pengembangan, baik itu dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau berbagai hal lainnya. Sarana pendukung yang dapat membantu proses dalam belajar adalah media ajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menambah ilmu serta pengetahuan peserta didik dengan berbagai bentuk serta jenisnya. Penggunaan dalam media dapat mendorong serta mendukung peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas. Pengaturan dalam menggunakan alat serta bahan ajar di kelas itu sangat diperlukan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan memilih sarana dan prasarana yang digunakan untuk proses pembelajaran agar tercapai adalah bentuk tanggung jawab ataupun kemampuan yang harus dimiliki oleh guru. Pembelajaran di dalam kelas menggunakan media interaktif tersebut juga diharapkan juga inovatif atau disesuaikan dengan karakter serta tingkatannya, seperti penggunaan media audio-visual untuk memberikan bentuk media yang dapat didengarkan dan dilihat sehingga peserta didik diminta untuk memahami dengan indra pendengaran dan indra penglihatan.

Guru dalam mengatasi permasalahan dan mencapai tujuan pembelajaran perlu mengamati berbagai kebutuhan pada pendidikan seperti, keterampilan membaca, teknologi, dan media pembelajaran. Tiga hal tersebut menjadi sangat penting akibat dari timbulnya masalah dalam proses pendidikan. Salah satu penyebabnya yaitu pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh terjadi karena munculnya virus dari China secara tiba-tiba, melemahkan ekonomi dan pendidikan. Masalah yang diakibatkan oleh Pembelajaran Jarak Jauh tersebut dinamakan *learning loss* (Maritsa et al., 2021).

Learning loss sebagai keadaan di mana siswa mulai mengalami kemunduran dalam berbagai bentuk pengetahuan serta keterampilannya, hal tersebut menyebabkan penurunan pada peringkat atau peningkatan intelegensi serta psikomotornya dikarenakan terhentinya proses belajar secara terus menerus pada *Education and Development Forum* (Cerelia et al., 2021). Kerugian belajar yang dikhawatirkan terjadi adalah terbatasnya interaksi antara pendidik dengan segala hal, waktu untuk

belajar tidak menentu, kurang konsentrasi dan kehilangan fokus, serta kurangnya daya menerima peserta didik terhadap apa yang diberikan dan diajarkan sehingga menimbulkan permasalahan (Solihat et al., 2022).

Permasalahan yang terjadi akibat *learning loss* mempengaruhi perbedaan di berbagai bidang keterampilan berdasarkan Studi meta-analisis. Keterampilan yang dipengaruhi tersebut seperti, keterampilan menghitung (matematika) dan membaca dibandingkan bidang keterampilan lainnya. Penjelasan hasil ini didasarkan pada pengamatan bahwa baik komputasi (menghitung) matematika dan keterampilan membaca melibatkan perolehan pengetahuan faktual dan prosedural, sedangkan bidang konsep matematika, pemecahan masalah, dan pemahaman membaca, didasarkan pada konseptual untuk menyelesaikan permasalahan (Kristiana et al., 2021).

Permasalahan yang muncul tersebut bisa diatasi dengan mencari tahu kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Jika *learning loss* mempengaruhi bidang keterampilan membaca sebagai salah satunya, maka peneliti berpendapat untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang mendukung kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan penggunaan teknologi didalamnya. Proses pembelajaran mengenai keterampilan awal dalam membaca itu dilaksanakan di kelas I dan II sekolah dasar (Purnanto & Mahardika, 2017). Kedua tingkat kelas tersebut merupakan kelas rendah. Proses pembelajaran yang dibuat harus menyenangkan agar peserta didik merasa nyaman dan senang dalam prosesnya, sehingga diperlukana sarana yang inovatif seperti media pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan peneliti pada saat observasi mendapatkan hasil yaitu pada proses pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca peserta didik tersebut sudah menggunakan beberapa perangkat teknologi seperti laptop, WI-FI, dan proyektor pada pembelajaran tematik terpadu. Tetapi, media tersebut masih jarang digunakan. Penggunaan media yang sering digunakan yaitu menggunakan media cetak seperti buku tema, buku bacaan, dan buku cerita. Media lain seperti media konkret di sekitar lingkungan peserta didik.

Media pembelajaran yang dibuat harus inovatif dan kreatif sehingga peserta didik merasa termotivasi dalam proses pembelajaran (Suryani, 2018). Dari penjelasan tersebut maka peneliti berpendapat media pembelajaran yang dipadukan sehingga ditemukan berbagai kreasi di dalamnya yaitu berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, dan interaksi itu dapat di rancang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* (Sanaky, 2015). Aplikasi *Macromedia Flash 8* merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan animasi. Animasi merupakan suatu karya yang memiliki banyak unsur antara lain teks, gambar, suara, dan gerak. Ada dua jenis animasi, yaitu animasi 2D dan animasi 3D (Ardinsyah, 2013).

Media yang lebih modern itu belum ada, tetapi guru terkadang memakai media seperti laptop dan proyektor untuk menayangkan beberapa video pembelajaran. Media yang digunakan guru terkait penggunaan teknologi itu hanya alat yang umum digunakan seperti penggunaan *Power Point*, Laptop,

dan proyektor. Penggunaan media yang lebih variatif seperti *Macromedia Flash 8* belum digunakan oleh guru pada proses pembelajaran tematik di dalam kelas.

Kemampuan membaca peserta didik tersebut masih ada yang belum lancar membaca, belum memahami penggunaan tanda baca, serta belum memahami makna bacaan. Penggunaan teknologi menjadi hal yang sangat baik untuk membantu peserta didik kelas II. Tidak hanya memberi manfaat berupa pembelajaran yang menyenangkan, tapi juga memberikan semacam kemajuan agar mempermudah kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Habibi et al., 2020). Di sini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Aplikasi *Macromedia Flash 8* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk pembuatan animasi. Animasi merupakan suatu karya yang memiliki banyak unsur antara lain teks, gambar, suara, dan gerak. Ada dua jenis animasi, yaitu animasi 2D dan animasi 3D (Ardinsyah, 2013).

Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas II. Kelas II pada periode 2022/2023 ini merupakan kelas I pada periode 2021/2022. Pada tahun ajaran 2021/2022 merupakan tahun ajaran dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Peserta didik tersebut mengalami *learning loss* akibat dari pembelajaran jarak jauh tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanda & Desyandri (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 15 Lansano telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Yanda & Desyandri (2021) dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah terletak pada materi, tingkatan kelas, serta keterampilan yang akan ditingkatkan kepada peserta didik. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tematik. Keterbaruan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini terdapat pada keterampilan yang dikembangkan merupakan keterampilan membaca permulaan.

Penggunaan media *Macromedia Flash 8* dapat diandalkan pada bidang pembelajaran yang melatih kemampuan segitiga proses belajar mengajar. Beberapa kelebihan yang dimiliki media *Macromedia Flash* yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan proses, lebih realistis dan dapat di ulang sesuai dengan kebutuhan (Al-Muqtafa & Muhammadiyah, 2019).

Aplikasi *Macromedia Flash 8* memberikan inovasi yang berbeda dan baru dalam media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan mudah tercapai (Darmawan & Sari, 2020). Media

pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, sehingga dengan begitu peserta didik akan mudah dalam memahami materi, khususnya pada inovasi audio bergambar yang diajikan untuk membantu peserta didik memahami cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE mengemukakan model ini terdiri dari lima langkah, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi/umpan balik). Media Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Di Kelas II Sekolah Dasar”.

Peneliti melakukan penelitian ini karena media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* ini dapat memberikan solusi untuk membuat media interaktif tidak hanya bisa menyajikan gambar dan suara, bahkan bisa dipadukan keduanya. Media tersebut bisa juga bisa membuat atau mengatur suatu gambar yang awalnya hanya diam sehingga dibuat bergerak seperti animasi. Hal tersebut sangat cocok dengan karakteristik peserta didik di kelas rendah yang senang bermain dalam permainan yang mengandung warna dan animasi.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah model atau metode ilmiah yang ditempuh dalam rangka meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Dari penjelasan tersebut maka kegiatan dari penelitian itu berupa penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian (Sugiyono, 2019).

2.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* dilakukan pada hari Senin, 8 Mei 2023 di SDN 01 Bandar Buat di kelas II dan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* dilakukan pada hari Selasa, 9 Mei 2023 di SDN 03 Bandar Buat di kelas II.

2.2. Target/Subjek Penelitian

SDN 01 Bandar Buat subjek uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* ini terdiri dari 25 peserta didik dimana 14 laki-laki dan 11 perempuan, subjek penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* di SDN 03 Bandar Buat terdiri dari 28 peserta didik dimana 15 laki-laki dan 13 perempuan.

2.3. Prosedur

Penelitian pengembangan yang dilakukan, perlu diketahui prosedur serta tahapan dalam model yang digunakan. Model Penelitian Pengembangan *ADDIE* sesuai dengan namanya merupakan model yang meliputi tahapan pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan antara lain: Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Pengiriman dan Evaluasi). Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran Mulyatiningsih dalam (Rusmayana, 2021).

2.4. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

2.4.1. Instrument Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen validasi materi terkait kesesuaian materi dan validasi desain yang meliputi tata letak, pewarnaan dan pemberian gambar serta audio pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*. Instrumen validasi ini terdiri dari validasi materi, media dan bahasa.

2.4.2. Instrument Praktikalitas Media pembelajaran

Instrumen yang digunakan yaitu, angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh peserta didik setelah proses pembelajaran dilakukan dan angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh guru setelah mengikuti proses pembelajaran.

2.4.3. Instrumen Penilaian Membaca Permulaan

Alat Evaluasi yang digunakan untuk mengetahui informasi terkait keterampilan membaca permulaan peserta didik dan kemampuan membaca permulaan peserta didik terhadap bacaan.

2.5. Teknik Analisis Data

2.5.1. Teknik analisis validitas media

Analisis data untuk mengkaji validasi produk yang dikembangkan, pada tahapan ini peneliti menggunakan pendapat dari para ahli atau validator. Instrumen validator merupakan lembaran angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* yang dikembangkan. Validator diminta untuk mengisi lembaran instrumen yang telah disediakan.

2.5.2. Teknik analisis praktikalitas media

Teknik analisis praktikalitas bertujuan untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon dari guru dan peserta didik. Data tentang respon guru dan peserta didik terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi. Produk dikatakan praktis atau mudah digunakan dan dipahami apabila lebih dari 70 % responden menilai cukup praktis.

2.5.3. Teknik analisis penilaian membaca permulaan

Teknik analisis data dalam penilaian membaca permulaan dengan melihat peserta didik dalam membaca teks dongeng fabel di depan kelas. Alat Evaluasi yang digunakan untuk mengetahui informasi terkait keterampilan membaca permulaan peserta didik dan kemampuan membaca nyaring peserta didik terhadap bacaan. Peserta didik akan dinilai berdasarkan format peneilaian yang sudah ditentukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas II Sekolah Dasar sebagai berikut:

3.1. Analisis (*analysis*)

3.1.1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan media pembelajaran pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara guru ketiga sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merasa perlu diadakannya pengembangan sebuah media pembelajaran yang variatif dan menarik sehingga dapat memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang sesuai dengan kebutuhan. Proses pembelajaran tematik terpadu berhubungan dengan penggunaan dari media pembelajaran itu sendiri. Pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru itu menentukan tinggi atau rendah kegiatan belajar peserta didik (Formi & Lena, 2020).

3.1.2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis yang peneliti lakukan difokuskan pada analisis Kompetensi Dasar yang ada pada buku tema yang digunakan sekolah yaitu Buku Tema 7 Kebersamaan untuk SD/MI kelas II. Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagian keterampilan yaitu membaca dengan nyaring adalah peserta didik mampu untuk menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

3.1.3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk menelaah tentang karakteristik peserta didik sekolah dasar serta proses perkembangannya. Peserta didik kelas II SD termasuk kepada kelas yang merupakan kelas rendah. Rentang usia dari peserta didik ini yaitu 7-8 tahun, yang mana usia untuk yang menunjukkan meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat, dan berkembangnya

pemahaman terhadap ruang dan waktu (Sabani, 2019). Peserta didik memiliki karakteristik masing-masing, dengan karakteristik tersebut dapat kita gunakan media interaktif dan model pembelajaran yang inovatif suatu cara bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran (Saputra, 2015).

3.2. Desain (*design*)

Tahap desain merupakan tahap peneliti untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dirancang dapat memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu khususnya pada membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas II SD dan diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

3.3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* yang peneliti rancang dan peneliti kembangkan dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya yang terdiri dari 3 orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berdasarkan saran-saran dan hasil diskusi dari validator, media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* kemudian direvisi, hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.



Gambar 1. Revisi Bahan Ajar oleh Validator

3.4. Penerapan (*implementation*)

Pada tahapan penerapan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* yang telah dikembangkan pertama di uji cobakan di kelas II SDN 01 Bandar Buat dengan peserta didik yang berjumlah 25 orang dan 1 orang guru kelas II, selanjutnya media diterapkan pada subjek penelitian yaitu

peserta didik kelas II SD di SDN 03 Bandar Buat dengan jumlah peserta didik 28 orang serta 1 orang guru kelas II.

Tabel 1. Hasil Analisis Respon Guru SDN 01 Bandar Buat

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik.	4
2	Petunjuk pada media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik.	4
3	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	5
4	Gambar dalam media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi.	5
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian materi.	4
6	Media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	5
Skor yang Diperoleh		27
Skor Maksimal		30
Presentasi Kepraktisan (%)		90%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Guru SDN 03 Bandar Buat

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik.	4
2	Petunjuk pada media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik.	4
3	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	5
4	Gambar dalam media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi.	4
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian materi.	5
6	Media pembelajaran menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	5
Skor yang Diperoleh		27
Skor Maksimal		30
Presentasi Kepraktisan (%)		90%
Kategori		Sangat Praktis

Hasil analisis respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu secara umum dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Respon Peserta Didik SDN 01 Bandar Buat

No	Pertanyaan	Jawaban Responden	Kategori
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> menarik (warna yang bagus, gambar yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan).	88,8%	SP
2.	Penggunaan tulisan, warna, gambar dan audio pada media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan saya memahami pembelajaran.	91,2%	SP
3.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dipahami.	92%	SP
4.	Saya sangat tertarik belajar menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> ini.	94,4%	SP
5.	Media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> sangat membantu saya dalam memahami materi	96,8%	SP
6.	Soal kuis yang ada pada media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> memotivasi saya belajar dengan giat.	93,6%	SP
Jumlah Keseluruhan		556,8	-
Rata-rata		92,8%	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil Analisis Respon Peserta Didik SDN 03 Bandar Buat

No	Pertanyaan	Jawaban Responden	Kategori
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> menarik (warna yang bagus, gambar yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan).	90%	SP
2.	Penggunaan tulisan, warna, gambar dan audio pada media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan saya memahami pembelajaran.	92,14%	SP
3.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dipahami.	92,85%	SP
4.	Saya sangat tertarik belajar menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> ini.	95%	SP
5.	Media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> sangat membantu saya dalam memahami materi	95,71%	SP
6.	Soal kuis yang ada pada media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> memotivasi saya belajar dengan giat.	93,57%	SP
Jumlah Keseluruhan		559,45	-
Rata-rata		93,24%	Sangat Praktis

Uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada angket respon guru memperoleh hasil 90% dan pada angket respon peserta didik memperoleh hasil 92,8%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada kelas II SDN 01 Bandar Buat adalah sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji praktikalitas pada angket respon guru memperoleh hasil 90%, sedangkan uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 93,24%. Sehingga dapat disimpulkan produk berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik kelas II SDN 03 Bandar Buat memperoleh hasil sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis Penilaian Membaca Permulaan Peserta Didik di sekolah uji coba

No	Kriteria	Skor	Kategori
1	Kejelasan suara dan ketepatan bahasa yang digunakan	80%	B
2	Sikap	79%	B
Skor yang Diperoleh		159	
Presentasi Kepraktisan (%)		79,5%	B

Tabel 6. Hasil Analisis Penilaian Membaca Permulaan Peserta Didik di sekolah uji coba

No	Kriteria	Skor	Kategori
1	Kejelasan suara dan ketepatan bahasa yang digunakan	89,28%	SB
2	Sikap	88,39%	SB
Skor yang Diperoleh		177,67	
Presentasi Kepraktisan (%)		88,83%	SB

Hasil penilaian membaca permulaan yang dilakukan pada 2 sekolah tersebut menunjukkan hasil nilai peserta didik yang baik, dibuktikan dengan didapatkan presentase pada sekolah uji coba sebesar 79,5 % dan pada sekolah penelitian sebesar 88,83% yang dikategorikan Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sudah baik digunakan sebagai media di kelas II SD. Keterampilan membaca menjadi tiang dalam pembelajaran bahasa sehingga mengikuti pada pelajaran lainnya (Nuramalina & Dafit, 2015).

3.5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pada penelitian ini. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yakni melalui angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik serta angket penilaian membaca. Hasil Dari tahap evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8*.

4. SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu ialah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implemnetation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli materi menyatakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu ini valid dan layak untuk digunakan. Hal ini diketahui dari hasil penilaian akhir presentase yaitu 94,44% dengan kategori sangat valid.

Guru kelas II SDN 01 Bandar Buat dan SDN 03 Bandar Buat juga menyatakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu ini mendapatkan kategori praktis dengan presentase sebesar 90% dan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu ini juga mendapatkan kategori praktis dengan presentase sebesar 93,02 %.

Hasil penilaian membaca permulaan yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas II SDN 03 Bandar Buat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* telah menunjukkan bahwa penggunaan media ini baik sekali digunakan dengan rata-rata hasil penilaian membaca permulaan yaitu 88,83.

Jadi, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan model *ADDIE* ini valid dan praktis serta baik sekali dalam segi membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik di kelas II SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, terima kasih juga kepada Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., P.hD., Ibu Dr. Adrias, M.Pd., dan Drs. Yunisrul, M.Pd., selaku validator yang telah menyediakan waktunya dan meberikan saran serta masukan demi kesempurnaan produk penelitian ini, dan juga peneliti ucapkan terimakasih kepada Ibu Novrianita Deni, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Bandar Buat dan Ibu Erni Dewita, S.Pd selaku kepala Sekolah SDN 03 Bandar Buat yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Terima kasih juga kepada Ibu Miranda Yuza Permata, S.Pd selaku guru kelas II SDN 01 Bandar Buat dan Ibu Rindi Stefani, S.Pd selaku guru kelas II SDN 03 Bandar Buat yang telah menerima peneliti dengan baik dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Muqtafa, A. K., & Muhammada. (2019). Penggunaan Media Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran di Kelas X Mm Smk Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1.
- Ardinsyah, N. (2013). *Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula 1*.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., Azhar, F., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Azzahra, T. S., & Toharudin, T. (2021). Seminar Nasional Statistika X (2021) Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Seminar Nasional Statistika X*. <http://prosiding.statistics.unpad.ac.id>
- Darmawan, S. L., & Sari, O. W. (2020). *The Use Of Macromedia Flash Player As Media To Improve Students' Reading Skill*. 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/lingua.v16i2.1171>
- Formi, E. N. W., & Lena, S. M. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Aktivitas Belajar Pada Tematik Terpadu. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*. Volume 8, Nomor 4.

- Habibi, M., Sukma, E., Chandra, C., Suriani, A., & Fadillah, N. (2020). *Models of Literacy Media in Improving Reading Skill of Early Grade Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290809>
- Kristiana, I. F., Widayanti, C. G., Widodo, P. B., & Indriana, Y. (2021). *[Ber-ISBN] Modul Pengabdian Learning Loss (2)*.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mudyahardjo, R. (2016). *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Rajawali Pers.
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Universitas Terbuka.
- Noya Nahak, K. E., Nyoman, I., Degeng, S., & Widiati, U. (2019). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Nuramalina, & Dafit, F. (2023). Faktor Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*. Volume 11, Nomor 2.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Purnanto, W. A., & Mahardika, A. (2017). Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *URECOL*, 237–232.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Integrasi pedati di smk pgri karisma bangsa*. www.penerbitwidina.com
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dirpantara.
- Saputra, T. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*. Volume 1.
- Solihat, A. N., Sadih, A., & Gumilar, G. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Learning Loss dan Implikasinya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 12–22.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107623>
- Sulhan, A., & Khairi, A. K. (2019). Konsep Dasar : Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI). In *fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram* (Vol. 4, Issue 1). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

Suryani, N. (2018). Utilization of digital media to improve the quality and attractiveness of the teaching of history. *The 2nd International Conference On Teacher Training and Education*, 2(1), 131–144.

Widiyanti, E., Suhartono, & Ngatman. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Sd*. 36, 1–5.

Available online at

