

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SD KELAS II NEGERI PAYA PEUNAGA KECAMATAN MEUREUBO

Mardhatillah¹
Esi Trisdania²

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: mardhatillahmagister@gmail.com

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: esiae.20sep@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi pada siswa SD N Paya Peunaga di kelas II SDN Paya Peunaga masih terdapat siswa yang kemampuan membacanya kurang. Hal ini terbukti dari kemampuan membaca siswa masih rendah dalam satu kelas, terdapat 18 siswa setengah dari 18 orang telah fasih membaca sedangkan sisanya masih ada yang belum lancar membaca, belum bias mengeja yang benar bahkan masih ada yang belum mengenal huruf dengan sempurna. Mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik serta dapat menarik minat siswa dalam membaca salah satunya adalah pembelajaran berbasis macromedia flash. Penelitian ini bertujuan untuk Merencanakan media Macromedia flash yang interaktif agar siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca. Metode yang dilakukan adalah *Reseach and Development* tahapan dalam dalam penelitian ini diawali dengan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji pemakaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan hasil uji pemakaian produk yaitu : hasil penilaian aspek pembelajaran 75 % dengan kategori baik dan hasil penilaian aspek materi memperoleh 80 % dengan kategori sangat layak hasil penilaian media memperoleh skor rata-rata 80 % dengan kategori sangat baik.

Kata-kata kunci: pengembangan, media pembelajaran macromedia flash, membaca.

PENDAHULUAN

Pendidikan pertama dilalui dan diterima seorang anak adalah pendidikan dalam keluarga. Anak cenderung apa saja yang didengar, dilihat, dialami dan diajarkan oleh orang tuanya baik pengetahuan, keterampilan, pembentukan sikap perilaku segala sesuatu yang diterima kemungkinan semua yang terdapat dalam keluarga akan terus dipraktikan di luar rumah atau lingkungan sosialnya.

Menurut pendapat samniah (2016: 3). Ungkapan yang menyatakan “membaca sebagai jantung pendidikan” tampak tidak perlu kita pungkiri. Hampir seluruh kegiatan akademis selalu melibatkan kegiatan

membaca. Dengan demikian peran membaca dalam keberhasilan studi seseorang tampaknya tidak perlu kita sangsikan lagi. Dalam dunia pendidikan khusus nya sekolah dasar jika seorang anak tidak bisa membaca atau belum pandai membaca maka anak tersebut tidaklah diberi naik kelas ke tingkat selanjutnya.

Ada beberapa cara tehnik membaca yaitu : Pertama ialah membaca yang *relative* lambat yaitu dengan membaca baris demi baris seperti yang biasa dilakukan dalam membaca ringan. Kedua, *skimming* (melihat dengan cepat) yaitu cara membaca yang dilakukan dengan semikian lebih cepat,

biasanya dilakukan ketika kita sedang mencari sesuatu yang khusus dalam sebuah teks kaamus. Ketiga, *scanning* (melihat sekilas) biasanya digunakan untuk melihat isi buku atau membaca sekilas misalnya saat kita baca Koran. Keempat, *warp speed* (kecepatan tinggi) yaitu tehnik membaca suatu bahan bacaan dengan kecepatan sangat tinggi dan dengan pemahaman tinggi. Fakta tentang membaca Rata-rata kecepatan membaca adalah 200-250 kata per menit pada *non-technical* material atau dengan kata lain 2 menit per halaman. Pada *technical* material, rata-rata kecepatan membaca adalah sekitar 50-75 kata per menit atau 5 – 6 menit per halaman. (Aniatul, 2012:8). Sedangkan pada kenyataannya di SD paya peunaga kelas II, masih banyak yang belum mengenal huruf dan masih banyak pula yang belum pandai mengeja serta belum bisa merangkai kata dengan benar. Maka dari itu peneliti ingin membuat media belajar yaitu *makromedia flash* agar siswa mampu belajar dengan baik. Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Reseach and Development. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau yang sering kita kenal dengan istilah Reseach and Development (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan Sugiyono (2012: 129). Berikut Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and development* (R&D)

alternatif yang dapat dilakukan ialah pembelakan belajar dengan cara melihat dan menyimak di *macromedia flash*. *Macromedia flash* dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main. Namun, *makromedia flash* memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa". Melalui interkasinya dengan *macromedia flash*, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan imajinasi yang tinggi terhadap anak tersebut. Dengan mendampingi anak pada saat melihat dan belajar *macromedia flash*, pendidik dapat melatih anak untuk belajar dengan baik. *Macromedia flash* memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya

Dengan tujuan dalam peneliti ini : Merencanakan media Macromedia flash yang interaktif agar siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca. Melihat kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash di SD N Paya Peunaga

a. Potensi dan masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila di didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendaagunakannya. Setelah melihat potensi dan masalah yang ada di Sd paya peunaga maka dilakukan wawancara dengan guru wali kelas yang ada di sekolah tersebut, masih banyak anak yang belum biasa membaca, serta huruf masih ada yang belum tau

semuanya. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data *empiric*. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

b. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *uptode* maka selanjutnya perlu dikumpulkan sebagai informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan agar siswa sd paya peunaga dapat membaca dengan lancar semua. Sd paya peunaga terutama kelas II sd memiliki siswa sebanyak 18 orang. Sebagian dari mereka belum lancar membaca, anak-anaknya belum bias mengeja dengan benar serta pengenalan huruf masih sangat terbatas bagi mereka. Pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian ttujuan yang ingin dicapai. Bila hasil penelitian menunjukkan bahwa, yang menyebabkan produktivitas kerja unit pelyanan tersebut karena faktor system kerja, maka peneliti akan membuat system kerja baru yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas kerja. System kerja baru tersebut adalah produk yang akan dihasilkan oleh peneliti.

c. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah bobot ringan ergonomis dan bermanfaat ganda. Pada kesempatan kali ini produk yang digunakan adalah Makromedia flash yang tampilannya sangat menarik serta animasi yang sangat berkualitas. desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Dalam bidang teknik, desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen pada produk tersebut, ukuran dan toleransinya, alat yang digunakan untuk mengerjakan, setiap prosedur kerja. Dalam produk yang berupa system perlu diperjelaskan mekanisme penggunaan system tersebut.

d. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rencana produk, dalam halini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikirran rsional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat digunakan dengan cara mengahdirkan dengan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut.

e. Perbaikan desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pembimbing, maka akan terlihat masih banyak kelemahan serta kelebihan dari produk *macromedia flash*. Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

f. Ujicoba pemakaian

Setelah produk yang dibuat telah memenuhi standar, maka selanjutnya yang berupa system kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingup yang sebenarnya. Dalam operasinya system kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

Istrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yakni berupa angket dan observasi. Pengumpulan data yang digunakan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket validasi tim ahli

Lembar angket validasi digunakan untuk mendapatkan data penilaian dari validator tentang produkyang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi membaca. Lembar angket ini dibedakan menjadi dua yaitu lembar validasi oleh tim ahli materi dan tim validasi oleh desain pembelajaran.

b. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi yang dimaksud adalah pengamatan yang akan dilakukan di sekolah yang ingin diteliti yaitu Sekolah Dasar Paya Peunaga kelas II .

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknis analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistic deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono,2012: 207)

Data yang digunakan adalah data tentang keadaan Media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SD Negri Paya penga. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran sebanyak dua orang dan lembar observasi diberikan kepada guru yang mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Presentasi skor ini dapat dihitung melalui rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} \quad \text{Skor} \quad = \quad \frac{\text{jumlah skor indikator perkategori}}{\text{jumlah indikator total kategori}} \times 100\%$$

Peritungan data hasil penelitian menggunakan rumus diatas akan

menghasilkan angka dalam bentuk persen. Kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum pada table 1

Tabel 1. kriteria persentase indikator media pembelajaran macromedia flash.

Nilai	Interval persentase	Kriteria
A	$80\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Baik
B	$60\% \leq X < 80\%$	Baik
C	$40\% \leq X < 60\%$	Sedang
D	$20\% \leq X < 40\%$	Kurang baik
E	$0\% \leq X < 20\%$	Sangat kurang baik

(Sugiyono, 2012:137)

Setelah penyajian dalam bentuk persentase langkah selanjutnya ialah menentukan tingkat kelayakan dari media tersebut berdasarkan hasil penyajian yang telah dibedakan. Untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran ini, di pakai dengan pengukuran *skala likert*. Yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. skala persentase kelayakan media

Skor dalam persen	Skala nilai	Interpretasi
85 - 100%	4	Sangat layak
75 - 84%	3	Layak
56 - 74%	2	Kurang layak
<55 %	1	Tidak layak

(Franata, 2012:65)

Pada tabel di atas untuk mengetahui kelayakan hasil penelitian yang diperoleh

dari validasi ahli materi, dan uji coba lapangan terbatas dapat memenuhi standa kelayakan dari aspek kelayakan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Macromedia Flash

Tahap produksi pengembangan bahan ajar ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Dalam hal ini produk yang disajikan adalah sebuah produk pembelajaran berbasis macromedia flash. Sebelum proses belajar mengajar berlangsung terlebih dahulu melakukan revisi dengan ahli media dan ahli materi.

4.1.1.1 Analisis masalah

Tahap ini dilakukan dengan cara observasi lapangan tentang persoalan pembelajaran yang terdapat di SD Paya Peunaga kelas II. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui permasalahan sebagai berikut:

- a) Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah, dan siswa mengerjakan soal latihan, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bersifat interaktif.
- b) Siswa kurang antusias saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang dimilikih daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang

menarik sehingga siswa memiliki minat untuk belajar.

Penyusunan media pembelajaran diperlukan suatu analisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan analisis dari media tersebut. Isi media pembelajaran ini adalah mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu tentang materi membaca.

4.1.1.2. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk merancang produk yang dihasilkan dapat mengatasi masalah yang ada pada siswa tersebut. Data yang dikumpulkan pada tahap ini yaitu seberapa banyak siswa yang mampu membaca dan seberapa banyak siswa yang belum mengenal huruf.

4.1.1.3. Tahap Desain Produk

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, dan animasi. Dalam hal ini program sebuah produk media pembelajaran berbasis macromedia flash. Sebelum dilakukan penerapan langsung dalam pembelajaran program media macromedia flash di cek dan divalidasi. Proses produksi media pembelajaran berbasis macromedia flash terbagi menjadi tiga yaitu : pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a) Pra produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan

untuk memproduksi produk multimedia berbasis macromedia flash. Berikut merupakan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi Komputer/ Leptop, Software macromedia flash, dan software pendukung seperti pengediting suara dari mp3 menjadi wav, dan naskah media pembelajaran berbasis macromedia flash. Persiapan dimulai dengan menginstalnya ke dalam komputer/ leptop. Setelah software utama telah selesai terinstal, kemudian dilanjutkan software pendukung untuk menambah suara agar lebih menarik.

b) Produksi

Dalam pembuatan media peneliti menggunakan aplikasi macromedia flash yang berbentuk dokumen, peneliti akan menjabarkan hasil produk sebagai berikut:

a. Scene Depan/ Cover

Sebelum membuat cover depan terlebih dahulu di ubah ukuran pada layar yang sesuai 800x 600 Pixels, dan ganti warna background yang diinginkan. Kemudian untuk scene berapa frame yang ingin kita pakai klik pada window ► other panels ► lalu pilih Scene dan ubahlah pada scene menjadi daftar yang ingin kita kerjakan dan mulai satu persatu untuk lebih rapi dan terampil. Untuk mengambil gambar dari dalam file ke dalam aplikasi macromedia flash kita klik tombol file ► import ► import library dan pilih file yang kita gunakan atau tekan tombol ctrl+R.

b. Scene peta konsep/ menu

Untuk menampilkan menu peneliti menggunakan Scene untuk melanjutkan kemenu yang akan dipilih dengan Action setiap tombolnya diberi tanda `on(release){gotoAndPlay("skdankd",1);}` agar dapat mengklik tombol menuju menu selanjutnya dan seterusnya dengan diberi action pada setiap tombol. Dan animasi akan berhenti karena terdapat *script stop()*; pada framenya.

c. Scene Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Pada Scene ini dibuat menjadi 2 frame yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap framenya diberi action `stop ()`; agar dapat berhenti dan jika ingin melanjutkan ke frame berikutnya akan diberi tombol lanjut di background paling bawah dan diberi Action `on(release){gotoAndPlay(2);}` dan jika ingin melihat kembali yang sebelumnya diberi tombol black dan diberi action `on(release){gotoAndPlay(1);}` dan jika ingin kemenu utama kita klik pada home kemenu utama dan diberi actionnya `on (release) {gotoAndStop("menu", 1);}`

d. Scene Indikator

e. Scene Abjad

Pada menu Abjad pada Frame pertama diberi suara terlebih dahulu dan setiap frame nya mempunyai tombol navigasi lanjut dan mundur serta tombol kembali ke menu utama. Pada bagian ini lah siswa mengenal huruf serta nama-nama binatang yang dimulai dari huruf abjad yang berurutan.

f. Scene Mengeja

Pada scene mengeja siswa akan lebih luas melihat dan mengeja dengan baik karena tidak terlalu banyak animasi atau gambar yang digunakan.

g. Scene Membaca

Pada tahap materi membaca puisi ini siswa diajarkan membaca dengan menghayati dan mengerti isi bacaan yang mereka baca.

h. Scene Evaluasi

Pada scene evaluasi siswa hanya diberi pertanyaan lisan.

i. Scene Profil

Pada scene profil ini terdapat, profil peneliti, nim, prodi, fakultas dan email pengembang produk.

j. Penutup

Pada scene penutup hanya diberikan tombol ya untuk keluar dan diberi actionnya `on (release) {fscommand("quit"; "");}` dan pada tombol tidak untuk perintah tidak keluar dari program macromedia flash dan diberi action `on (release) gotoAndStop("menu", 1)}`.

c) Pasca produksi

Tahap dimana animasi media pembelajaran berbasis macromedia flash yang sudah jadi dimasukkan kedalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia dan dapat berbentuk Application dan GOM media File.swf.

4.1.1.4. Validasi Media

Tahap validasi dilakukan oleh beberapa ahli sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran dikelas. Validasi program dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. untuk ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator pertama bapak Febry Fahreza, M. Pd dan Ibu Nurjannah, M. Pd. dan ahli media yang divalidatoran oleh 2 orang validator pertama yaitu Ibu Dian kristanti, M.Pd, dan Bapak Fetro yola syamsu, M.Pd.

a. Hasil penilaian materi

Ahli materi penilaian ini adalah Bapak Febry Fahreza, M.Pd dan Ibu Nurjannah, M.Pd. Setelah melihat dan mencoba media pembelajaran berbasis macromedia flash Bahasa Indonesia materi membaca dan berikut paparan data hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 oleh Ahli Materi.

Ahli materi	Indikator					X	Xi
	1	2	3	4	5		
X1	4	4	3	4	2	17	42
X2	4	4	4	4	4	20	50
						$\sum x$	$\sum x1$
						=	=92
						37	

1. Peta konsep dalam materi sesuai yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa peta konsep yang terdapat dalam media ajar sesuai untuk siswa.
2. Gambar pada materi sesuai yang disajikan pada media ajar yang diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa struktur kalimat yang terdapat dalam media ajar sesuai untuk siswa.
3. Bahasa yang digunakan dalam materi yang disajikan pada media ajar yang diperoleh penilaian dengan presentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk bahasa yang tepat dalam media ajar sesuai dengan siswa
4. Struktur kata pada materi sesuai yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa struktur kalimat yang terdapat pada media ajar sudah sesuai dengan siswa.
5. Evaluasi soal dalam materi (lihat pada lampiran 1)

Dari penilaian ahli materi dapat dihitung presentase tingkat kevalidtannya media ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh hasil presentase 92 %. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi Sangat layak. Berdasarkan tabel 3 di atas tentang presentase rata-rata hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan desain media yang telah dikembangkan dapat digambarkan pada grafik batang sebagai berikut:

b. Hasil penilaian media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Dian Kristanti, M.Pd dan Bapak Fetro Yola Syamsu, M.Pd. setelah melihat dan mencoba media pembelajaran berbasis macromedia flash Bahasa Indonesia materi membaca Puisi dan paparan data hasil validasi ahli media sebagai berikut:

A hli m ed ia	Indikator										X	X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1
X 1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
X 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
											Σ x = 78	Σ x1 = 97

1. Desain cover dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian

- dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa desain cover yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
2. Efek animasi dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa efek animasi yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
3. Pemakaian jenis huruf dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian jenis huruf yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
4. Gambar (kosa kata) dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa gambar (kosa kata) yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
5. Tata letak navigasi dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak navigasi yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
6. System pengoprasian dalam media berbasis macromedia flash menarik

disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa system pengoprasian yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.

7. Musik pengiring dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa musik pengiring yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
8. Layout yang digunakan dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa layout yang digunakan yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
9. Kombinasi warna dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi warna yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.
10. Keseragaman warna dalam media berbasis macromedia flash menarik disajikan pada materi ajar diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa keseragaman warnayang terdapat

dalam media ajar sudah sangat menarik unutup siswa.

Dari penilaian ahli materi dapat dihitung presentase tingkat kevaliditannya media ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{40} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dapat diartikan bahwa pengkaji media menyebutkan bahwa dari aspek media pembelajaran berbasis macromedia flash memilikih kategori 100 %. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi Sangat layak.

4.1.1.5. Revisi Desain

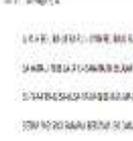
a. Revisi ahli materi

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash Bahasa Indonesia. Maka media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu mendapatkan revisi atau perbaikan karena sudah layak digunakan dalam media pembelajran. Hanya beberapa yang harus diperhatikan seperti penulisan kesesuain dalam media dan dalam angket pembelajaran.

b. Revisi ahli median

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Revisi desain dan media berdasarkan validasi ahli media.

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1	Cover: loading Warna kurang kontras Logo STKIP belum ada		
2	Backgroud profil kurang menarik		
3	Jarak antara kata saat mengajar kurang lebar		

4.1.1.6. Uji Pemakaian Produk

Tahap ujicoba produk ini dilakukan setelah produk divalidasi. Uji coba produk dilaksanakan pada SD Negeri Paya Peunaga siswa kelas II dengan bantuan Infokus, laptop, dan spiker. Durasi waktu kurang lebih

45 menit mencobakan produk ini. Selanjutnya siswa mengikuti materi pelajaran berlangsung dengan bantuan oleh observer sejauh mana siswa itu lebih mengerti dan lebih memahami tentang materi yang diajarkan dan melihat sejauh mana tingkat kelayakan produk yang diujicobakan. Adapun aspek yang dinilai oleh observer yaitu, aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media. hasil penilaian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 75 % dengan kategori baik. Sementara hasil penilaian aspek materi memperoleh skor rata-rata 80 % dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian aspek media memperoleh skor rata-rata 80 % dengan kategori sangat baik. Dari hasil rata-rata skor ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta membantu proses pembelajaran siswa mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Setelah melakukan observasi di SD Negeri Paya Peunaga, menemukan beberapa siswa yang belum pandai membaca dan beberapa lagi belum fasih membaca dan yang lainnya telah lancar membaca. Setelah melihat hasil tersebut maka peneliti membuat rancangan pembelajaran yang bersifat flash yang berguna bagi guru dan untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi siswanya itu

sendiri. Proses selanjutnya pengembang membuat sebuah media interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash, dimana akan membuat semua movi didalamnya terdapat pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa menggunakan gambar, warna, musik dan didukung oleh tombol navigasi. Media pembelajaran berbasis macromedia flash sudah jadi tersebut kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran itu sendiri melalui angket pertanyaan.

Media pembelajaran berbasis macromedia flash yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal

ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli materi, ahli media dan siswa yang menilai produk

DAFTAR RUJUKAN

- Aniatul, H. (2012) *Membaca Super Cepat*. Jakarta: Laskar Aksara
- Franata, R. (2012). *Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Komputer Pada Materi Monera Untuk Kelas X SMA*. Medan Pasca Unimed
- Samniah, N. (2016). "Kemampuan Memahami Isi Bacaan siswa kelas VII MTS Swasta Labibia". *Jurnal Humanika*. No 1. Vol 1. Hal 3
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.