

PRAKTICALITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

¹⁾Cut Marlini dan ²⁾Rismawati

^{1,2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Email: cutmarlini84@gmail.com

Abstrak

Kajian ini berkenaan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flas. Permasalahan yang diangkat dalam kajian ini adalah bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Macromedia Flash*? Tujuan yang dicapai dalam kajian ini adalah praktikalitas media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Macromedia Flash* yang valid, reliabel, praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Kajian ini merupakan uji coba terhadap media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash*. Pada uji coba ini diambil data berupa: (1) Validitas Produk yang dikembangkan, (2) Observasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*, (2) hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dalam proses pembelajaran membaca permulaan, hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi ahli dan praktisi dengan skor nilai 3,76 yaitu berada pada kategori sangat valid. Hasil rata-rata penilaian responden terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai 90. Selanjutnya hasil observasi penggunaan media pembelajaran menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai 95. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Praktikalitas, pembelajaran, membaca permulaan, macromedia flash

Abstract

This study deals with the practicalities of learning media use macromedia flas-based beginning reading. The issue raised in this study is how the practicalities of learning to read the beginning of media-based Macromedia Flash? The goals achieved in this study are the practicalities of learning media read the beginning of a valid Macromedia Flash-based, reliability, practical use to improve reading skills in the beginning. This study is testing against the media learning macromedia flash-based beginning reading. On the test data is taken in the form of: (1) the validity of the developed Products, (2) Observation of the use of Macromedia Flash-based learning media, (2) the results of the response of teachers towards learning media being used. The results showed that the media learning developed already a very valid and can be used as a medium of instruction for learners in the learning process reads the beginning, it is based on the overall value of validation experts and practitioners with a 3.76 rating score that is located on a very valid category. The average results of the assessment of the respondent against the media of instruction are very practical i.e. on the category with a value of 90. Further observations of the use of the media study shows use of macromedia flash-based learning media are very practical i.e. on the category with a value of 95. Thus it can be concluded that the media learning developed very practical in terms of presentation and use in the learning process.

Keywords: Practicalities, learning, read the beginning, macromedia flash

PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa Sekolah Dasar kelas awal. Siswa kelas awal belajar membaca untuk memperoleh keterampilan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik. Keterampilan membaca permulaan hendaknya menjadi salah satu perhatian seorang pendidik dikarenakan keterampilan ini akan mempengaruhi dan berdampak pada penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di sekolah.

Berdasarkan studi terdahulu diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca permulaan dikarenakan kurangnya media pembelajaran membaca yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini berimbas pada ketidak mampuan siswa dalam membaca. Dalam penelitian Anwar (2014) diketahui adanya keterkaitan antara keterampilan membaca dan prestasi belajar mata pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan karena siswa yang tidak pandai membaca akan berimbas pada sulitnya menguasai materi mata pelajaran lainnya. Sehingga ada beberapa kasus siswa yang terpaksa ditinggalakan kelas dikarenakan tidak mampu membaca. Ini merupakan suatu hukuman yang sangat berat bagi siswa.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang beragam. Buku teks dan media sederhana seperti kartu huruf dan kartu bergambar masih menjadi andalan guru dalam mengajar. Padahal kita menyadari salah satu karakter siswa kelas rendah adalah suka mempelajari hal-hal baru dan menarik. Semestinya guru merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan adanya hal-hal baru dan

menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, guru perlu merancang media pembelajaran membaca yang bersifat kekinian. Hal ini sesuai dengan Standar Pendidikan Nasional Tahun 2013 mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Karena pada masa era globalisasi ini, teknologi merupakan salah satu sarana yang tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang sudah dikembangkan adalah media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Macromedia Flash*. Selanjutnya Media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Macromedia Flash* diuji cobakan penggunaannya kepada siswa diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar karena pembelajaran membaca dilengkapi dengan rangkaian gambar animasi yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik melihat praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash* di kelas 1 SD. Sehingga dirumuskan masalah penelitian bagaimanakah praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash*? Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah tersebut.

Praktikalitas

Dalam kamus besar bahasa Indonesia praktikalitas atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien. Arikunto (2010) mengartikan kepraktisan dalam evaluasi

pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.

Kepraktisan yang dilihat dalam kajian ini adalah kepraktisan penggunaan produk pembelajaran, yaitu media pembelajaran *macromedia flash* sebagai media membaca permulaan. Kepraktisan ini juga merupakan salah satu ukuran media pembelajaran *macromedia flash* dikatakan baik atau tidak. Dalam hal ini, kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektifitas waktu dan dana. Sebuah tes dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal.

Kepraktisan sebuah alat evaluasi lebih menekankan pada tingkat efisiensi dan efektivitas alat evaluasi tersebut, beberapa kriteria yang dikemukakan oleh Gerson, dkk dalam mengukur tingkat kepraktisan, diantaranya adalah: (1) Waktu yang diperlukan untuk menyusun tes tersebut; (2) Biaya yang diperlukan untuk menyelenggarakan tes tersebut; (3) Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan tes; (4) Tingkat kesulitan menyusun tes, (5) Tingkat kesulitan dalam proses pemeriksaan tes; (6) Tingkat kesulitan melakukan interpretasi terhadap hasil tes

Berkaitan kepraktisan dalam penelitian pengembangan Van den Akker (1999:10) menyatakan bahwa "*Practically refers to the extent that user (or other expert)*

consider the intervention as appealing and usable in 'normal' conditions" Artinya, kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Untuk mengukur tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan pengembangan. Untuk mengukur tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan pengembangan instrument berupa materi pembelajaran, Nieveen (1999) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisannya dengan melihat apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Khusus untuk pengembangan model yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan, model tersebut dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model tersebut termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model yang dikembangkan.

Berkaitan dengan kepraktisan ditinjau dari apakah guru dapat melaksanakan pembelajaran di kelas. Biasanya peneliti dan observer mengamati aktivitas yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Misalnya, melihat kegiatan guru dalam mempersiapkan siswa untuk belajar, memeriksa pekerjaan siswa, dll.

Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada siswa kelas I SD sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya yang difokuskan kepada mengenal simbol-

simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar siswa dapat melanjutkan ketahap membaca lanjut. Siswa harus mampu melafalkan huruf-huruf vokal dan konsonan dengan benar serta penggabungan huruf tersebut sehingga terbentuk menjadi suku kata dan kata. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tindakan proses pembelajaran membaca untuk mengetahui sistem tulisan sebagai *representative visual bahasa*. Tindakan ini disebut dengan tindakan belajar membaca atau *learning to read* (Taufina 2015).

Pada tahap membaca permulaan, dititik beratkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, pemahaman isi atau makna. Persiapan membaca didukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan maupun simbol saat pembelajaran. Bahan-bahan untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman siswa.

Metode Membaca Permulaan

Pengajaran membaca permulaan pertama bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca bahasa Indonesia. Kedua pengajaran diarahkan untuk memperkuat kemampuan berbahasa lisan siswa.

Untuk mencapai tujuan pertama, diajarkan sistem bunyi yang terdapat dalam bahasa, pola tata bahasa sederhana, kosa kata, makna kata yang berhubungan dengan kalimat maupun wacana. Bahan pengajaran diusahakan adalah bahan yang akrab dengan lingkungan siswa. Misalnya, tentang lingkungan keluarga. Lingkungan alam sekitar di mana anak tinggal. Lingkungan budaya di mana anak tinggal.

Bahan ajar seperti ini dimaksudkan agar anak mudah memahami bahan ajar dan semakin memahami lingkungan alam dan budayanya. Metode pembelajaran membaca permulaan yang ada adalah sebagai berikut.

Metode Abjad / Alfabet

Metode abjad atau eja (*Spell Method*) adalah metode membaca permulaan tertua. Metode ini sudah jarang digunakan. Yang dimaksud dengan metode Abjad atau Alfabet ialah metode pengajaran dengan memperkenalkan huruf yang harus dihafalkan dengan dilafalkan menurut bunyinya dalam abjad. Huruf yang telah dilafalkan itu kemudian dirangkaikan menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata akhirnya menjadi kalimat. Pelafalan tidak dilakukan dengan cara fonetis. Misalnya huruf /b/ dilafalkan /be/ , /c/ dilafalkan /ce /, /d/ dilafalkan /de/ dan seterusnya.

Metode Bunyi (*Klank Method*)

Metode bunyi adalah metode pembelajaran membaca permulaan dengan menyuarakan huruf konsonan, dengan bantuan bunyi vokal tengah (pepet) [ə] atau vokal depan sedang [e]. Dalam bentuk grafem kedua bunyi bahasa ini dilambangkan sama yakni huruf /e/. Bunyi ini diletakkan di depan atau dibelakangnya. Dalam tata bahasa tradisional huruf konsonan disebut huruf mati. Misalnya huruf konsonan /b/ diucapkan /eb/ atau /be/, /ed/ atau /de/, /es/, /ek/, dll. Karena proses pengejaan ini metode bunyi disebut juga metode eja.

Metode Suku Kata

Metode pembelajaran menulis permulaan berikutnya adalah metode suku kata. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan suku kata. Suku kata kemudian dirangkaikan dengan tanda

hubung menjadi kata. Suku kata dianalisis atau dikupas menjadi huruf-huruf. Huruf-huruf kemudian dirangkaikan menjadi suku kata. Karena dalam penjelasannya terdapat kata kupas dan rangkai maka metode ini dikenal pula dengan metode kupas rangkai.

Metode Kata Lembaga

Metode kata lembaga merupakan metode peralihan antara metode bunyi dengan metode global. Materi ajar dimulai dari kata yang dekat dengan anak, dipahami, dan sering didengar. Karena dalam konsep seperti ini, maka materi ajar itu dalam bentuk gambar dan mana gambar di bawahnya. Misalnya gambar seorang anak perempuan bernama Lusi atau Meri. Gambar bola dan gambar-gambar yang lain. Di bawah gambar ditulis Meri atau Lusi. Di bawah gambar bola ditulis kata bola.

Metode Global atau Kalimat

Metode global, metode ini mendasarkan pada teori bahwa sesuatu pada awalnya dilihat secara utuh atau secara global. Bahasa dalam wujudnya secara global berupa kalimat. Oleh karena itu pembelajaran membaca permulaan diawali dari kalimat.

Metode Struktur Analisis Sintesis (SAS)

Metode ini mulai diprogramkan oleh pemerintah pada tahun 1974. Tim dipimpin oleh A.S. Broto. Tim inilah penemu metode SAS. Metode SAS memiliki tiga landasan utama yakni landasan linguistik. Landasan kedua mengembangkan potensi dan pengalaman anak membimbing anak menemukan jawaban atas suatu masalah (landasan pedagogik). Landasan ketiga adalah landasan psikologis, bahwa pengamatan pertama bersifat global (totalitas) dan anak memiliki sifat ingin tahu. Landasan linguistik berbunyi bahwa belajar bahasa

adalah belajar secara utuh dan lengkap. Bentuknya adalah bunyi bahasa. Oleh karena itu, pembelajarannya dimulai dengan menampilkan struktur kalimat secara utuh dahulu. Hal inilah yang menjadi landasan utama metode ini, Kemudian kalimat utuh itu dianalisis menjadi kata. Kata dianalisis menjadi suku kata. Selanjutnya suku kata dianalisis menjadi huruf atau bunyi. Bunyi disintesis menjadi suku kata. Suku kata disintesis menjadi kata. Kata disintesis menjadi kalimat kembali bentuk semula.

Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media merupakan salah satu komponen penunjang yang penting di aplikasikan untuk memudahkan siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar ketika media pembelajaran tersebut digunakan.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Arsyad 2011). Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) atau alat (*hardware*). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dan bermakna. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah memberi rangsangan terhadap siswa, sehingga proses belajar berjalan lancar.

Adapun media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media membaca permulaan berbasis *macromedia flash*. *Macromedia Flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi desainer dan animator untuk berkreasi

membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan lainnya. Sejalan dengan pendapat (Ramadianto 2008) "*Macromedia flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi interaktif dengan menggunakan secara optimal kemampuan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash (action Script)* ini kita mampu membuat *game-game* yang menarik ". Kelebihan dari *macromedia flash* adalah mudah dipelajari bagi seorang pemula, bebas berkreasi sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini adalah kebutuhan pembelajaran membaca permulaan. Hal ini sejalan dengan pengembangan yang akan penleliti lakukan yaitu menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran.

Selanjutnya media pembelajaran membaca permulaan yang dikembangkan dikemas sesuai dengan tahapan membaca metode suku kata dengan mengikuti tiga tahap yaitu tahap merah yaitu membaca dengan suku kata terbuka, tahap biru yaitu membaca kata yang mengandung suku kata tertutup, tahap hijau yaitu membaca kata yang mengandung suku kata vokal ganda maupun konsonan ganda. Tahapan tersebut akan membantu siswa dalam belajar membaca, hal ini sesuai dengan pendapat Thahir (dalam Nofrienti, 2012). Proses membaca permulaan dengan menggunakan metode suku kata diawali dengan pengenalan suku kata seperti ba, bi, bu, be, bo/;/ca, ci, cu, ce, co, dan seterusnya. Kelebihan dari metode suku kata adalah dapat diajarkan dengan struktur bahasa yang dapat disesuaikan dengan perkembangan bahasa anak, dapat dibaca langsung tanpa mengeja, penyajian

tidak membutuhkan waktu yang lama sehingga siswa tidak cepat bosan.

Penelitian Relevan

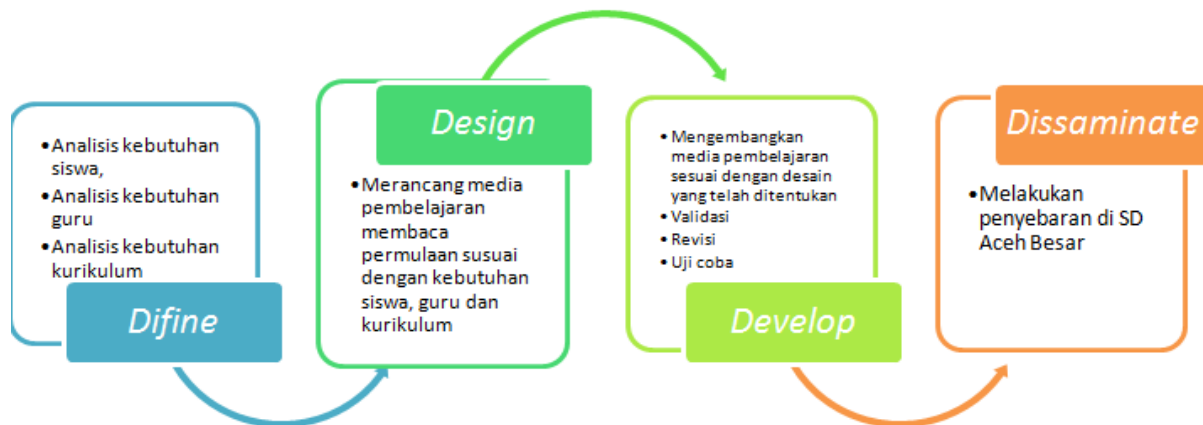
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Hariyanto (2016) dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran membaca dan menulis berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan efektifitas membaca dan menulis bahasa indonesia di SMA. Hasil penelitiannya menunjukkan Siswa dalam uji coba kelompok besar (lapangan) mengategorikan baik. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak dipergunakan dalam pembelajaran di SMA.

Adapun perbedaan media pembelajaran yang pernah dikembangkan Hariyanto (2016) dengan media yang akan dikembangkan peneliti adalah terletak pada subjek yang ditelit yaitu siswa kelas I SD dimana siswa berada pada awal pendidikan formal. Pada tahap ini siswa sangat penting untuk mampu membaca, hal ini dikarenakan kemampuan membaca permulaan akan mempengaruhi kemampuan siswa pada materi pembelajaran lain, sehingga membutuhkan penanganan langsung untuk menghindari perasaan tertekan siswa dengan ketidakmampuannya dalam membaca. Metode membaca permulaan yang peneliti gunakan yaitu metode suku kata yang disertai gambar sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Perbedaan lainnya dengan penelitian Hariyanto (2016), media pembelajaran *Macromedia Flash* yang peneliti kembangkan adalah dengan memadukan pembelajaran membaca dengan tema pembelajaran pada kurikulum 2013. Keterpaduan ini akan memudahkan guru dalam mengajar dikarenakan media yang digunakan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Media pembelajaran yang dikembangkan akan dikemas sesuai dengan karakter siswa kelas rendah yaitu belajar dari hal-hal yang konkret menuju abstrak, dari yang sederhana ke hal yang lebih rumit, suka bermain dan suka bergembira, peka dan suka menitru apa yang dilihat, dalam hal ini meniru ucapan pada media pembelajaran serta memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

METODE PENELITIAN



Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas I SD di Aceh Besar. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data primer dan skunder. Data primer berupa hasil validasi media pembelajaran yang diberikan validator dan hasil uji reliabilitas. Data sekunder diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil data berupa: (1) Observasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*, (2) hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang digunakan, dan (3)

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model 4-D. Menurut Sugiyono (2012:297) tahap-tahap model 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif-kuantitatif.

hasil belajar siswa yang ditinjau dari aspek keterampilan membaca permulaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash sudah cukup praktis untuk digunakan. Terkait kepraktisan tersebut, berikut ini disajikan data validasi produk berdasarkan kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, serta rata-rata nilai dari keseluruhan.

Validitas Media Pembelajaran

Tabel 5.1 Hasil Validasi Produk untuk Aspek Kelayakan Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
1.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3,75	Sangat Valid

2.	Kesesuaian dengan kebutuhan	4,00	Sangat Valid
3.	Kebenaran substansi materi pembelajaran	3,50	Sangat Valid
4.	Manfaat dalam memudahkan proses pembelajaran	3,75	Sangat Valid
Rata-Rata		3,75	Sangat Valid

Tabel 5.1 menunjukkan bahwa rata-rata validitas aspek kelayakan isi secara keseluruhan adalah 3,75 dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara isi media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan perkembangan anak,

kebutuhan, substansi dan manfaat dalam proses pembelajaran.

Aspek selanjutnya yang dinilai pada tahap validasi media pembelajaran adalah aspek kebahasaan. Hasil validasi untuk aspek ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Hasil Validasi Produk untuk Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
1.	Keterbacaan	4	Sangat Valid
2.	Kejelasan informasi	4	Sangat Valid
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	Sangat Valid
4.	Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)	4	Valid
Rata-Rata		4	Sangat Valid

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa validasi aspek kebahasaan secara keseluruhan sangat valid, yaitu dengan rata-rata 4.00. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yang

dikembangkan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar

Selanjutnya hasil validasi untuk aspek penyajian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.3 Hasil Validasi Media pembelajaran untuk Aspek Penyajian

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
2.	Urutan sajian sesuai langkah membaca permulaan	4.00	Sangat Valid

3.	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya tarik	3,75	Sangat Valid
4.	Memberikan interaksi (stimulus dan respon)	3,50	Sangat Valid
5.	Memberikan informasi yang lengkap	3,50	Sangat Valid
Rata-Rata		3,69	Sangat Valid

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa penyajian media pembelajaran rata-rata validator memberi nilai 3,69, itu artinya bahwa penyajian media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid. Artinya bahwa penyajian pada media pembelajaran telah sesuai dengan urutan

membaca permulaan, mampu memberi motivasi, memiliki daya tarik dan memiliki kelengkapan informasi yang baik

Aspek penilaian yang terakhir ditinjau dari aspek kegrafikan. Hasil validasi dari aspek ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.6 Hasil Validasi Media pembelajaran untuk Aspek Kegrafikan

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
1.	Penggunaan <i>font</i> : jenis dan ukuran	4.00	Sangat Valid
2.	<i>Lay out</i> atau tata letak	3,50	Sangat Valid
3.	Penampilan unsur letak pada kulit muka (cover)/ harmonis dan memberikan kesan irama yang baik.	3,50	Sangat Valid
4.	Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang baik.	3,50	Sangat Valid
5.	Komposisi unsur tata letak, ilustrasi, dll) seimbang dan seirama.	3,25	Valid
6.	Ukuran unsur tata letak proposional.	3,25	Valid
7.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.	3,50	Sangat Valid
8.	Memiliki kekontrasan yang baik.	4.00	Sangat Valid
9.	Penampilan unsur tata letak konsisten (sesuai pola).	3,75	Sangat Valid
10.	Menempatkan unsur tata letak konsisten dalam satu seri	3,75	Sangat Valid
Rata-Rata		3,60	Sangat Valid

Nilai pada tabel 5.6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk setiap pernyataan berkisar antara 3,25 s/d 4.00. secara rata-rata bahwa validitas

keseluruhan pada aspek kegrafikaan ini adalah 3,60 yaitu berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

yang dirancang telah mempunyai tampilan yang baik dan menarik.

Berdasarkan pemaparan uraian di atas, secara keseluruhan hasil validasi

media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 5.7 Hasil Validasi Media pembelajaran Secara Keseluruhan

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai Validasi	Kategori
1.	Kelayakan isi	3,75	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	4,00	Sangat Valid
3.	Penyajian	3,69	Sangat Valid
4.	Kegrafikaan	3,60	Sangat Valid
Rata-Rata		3,76	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5.7 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran membaca permulaan hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi yaitu 3,76. (sangat valid)

Praktikalitas Media pembelajaran

Adapun langkah selanjutnya setelah validasi media pembelajaran oleh validator adalah melakukan revisi atas

masukan-masukan serta saran dari validator. Media yang telah direvisi selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas I SDN Kajhu Aceh Besar.

Data Praktikalitas dari Respon Guru

Berdasarkan data angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Secara rinci dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5.9 Hasil Analisis Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor		Rata-Rata
		G1A	G1B	
1.	Materi pembelajaran pada media diurai secara rinci	4	4	4
2.	Jumlah pilihan menu utama pada media sudah sesuai dengan kebutuhan	3	4	3,5
3.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat memudahkan guru dalam mengajar	3	3	3
4.	Materi pada media pembelajaran diuraikan dari yang mudah kepada yang sulit	3	4	3,5
5.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajar materi pada peserta didik.	4	4	4

6.	Media pembelajaran dilengkapi dengan slide latihan	3	3	3
7.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4	4	4
8.	Media pembelajaran mudah disimpan dan digunakan karena dalam bentuk aplikasi	3	3	3
9.	Media yang digunakan melibatkan interaksi siswa	4	4	4
10.	Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber data untuk penilaian proses pembelajaran.	4	4	4
Skor yang diperoleh		36	37	36
Nilai		90	93	90
Kategori		Sangat Praktis		

Tabel 5.9 menunjukkan bahwa rata-rata penilaian responden terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai 90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat

praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran.

Data Praktikalitas dari Hasil Observasi Penggunaan Media pembelajaran

Adapun hasil observasi penggunaan media pembelajaran dapat disajikan dalam table berikut.

Tabel 5.10 Hasil Analisis Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

NO	Indikator	Skor
1.	Kemudahan penggunaan media	4
2.	Efisien waktu	4
3.	Kesesuaian dengan materi	4
4.	Daya tarik	4
5.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	3
Skor Nilai		3,8
Nilai		95
Kategori		Sangat Paraktis

Berdasarkan table 5.10 hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di SDN Kajhu, siswa menunjukkan ketertarikannya terhadap

media yang ditampilkan oleh guru, siswa selalu terlihat aktif dan antusias dalam menjawab dan mencoba menggunakan media pembelajaran. Beberapa siswa yang

semula terlihat kaku dalam penggunaannya tetapi dengan arahan dan bimbingan guru siswa dengan sendirinya bisa menggunakan media pembelajaran tersebut. Siswa yang semula baru mengenal huruf, dalam waktu singkat dapat membaca suku kata dengan tepat walaupun dengan bantuan suara dari media pembelajaran. Dengan penggunaan yang mudah guru dan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran membaca berbasis *macromedia flash*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash* untuk kelas I SD Kajhu, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan pada penelitian ini sangat valid dari segi isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan.
2. Media pembelajaran membaca permulaan berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan pada penelitian ini sangat praktis dari segi pelaksanaan dan keterpakaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2014. *Hubungan Keterampilan Membaca dengan Hasil Belajar IPA Kelas Tinggi*. jurnal Pendidikan Dasar Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ristekdikti. 2013. *Standar Pendidikan Nasional*. Jakarta. Online <http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP0322013.pdf> diakses 4 Agustus 2018.
- Taufina. 2015. *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia di SD*. Padang: Sukabina Pres.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramadianto, 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*, CV. YramaWidya, Bandung.
- Nofrienti, Leni. 2012. "Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Metode Fonik di Taman Kanak-Kanak Islam Adzka Bukit Tinggi", *Skripsi Universitas Negeri Padang*, Padang.
- Hariyanto, Petrus. 2013. *Pengembangan Media Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Membaca Dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA*. Jurnal Lingtera Volume 3 - Number 1, May 2016, (89-98) Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp> diakses 4 Agustus 2018.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta