PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT SISWA KELAS V DI SD NEGERI SUMBERGAYAM

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Ananda Zahara Salsabila

34302100036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PRE EXPERIMENTAL* BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT DI KELAS V SD NEGERI SUMBER GAYAM

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Ananda Zahara Salsabila

34302100036

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Menyetujui, Pembimbing I	Mengetahui, Ketua Program Studi,
Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H	Dr. Rida Firdaus Kusuma Dewi, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT SISWA KELAS V DI SD NEGERI SUMBERGAYAM

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Ananda Zahara Salsabila

34302100036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 5 Maret 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Nuhyal Ulia, M.Pd NIK. 211315026	( )
Penguji 1	: Sari Yustiana, M.Pd NIK. 211316029	( )
Penguji 2	: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd NIK. 211312012	( )
Penguji 3	: Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H NIK. 211313015	( )

Semarang, 7 Maret 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H

NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ananda Zahara Salsabila

NIM : 34302100036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan Judul:

Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Di SD Negeri Sumbergayam.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ini adalah karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 2 Maret 2025

ahara Salsabila

34302100036

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahakan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, ayah dan mama, pakde dan budhe, om dan tante, yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti yang telah kalian berikan untukku.
2. Adik - adik saya tersayang (Adinda dan Aqueenza)
3. Keluarga besar, yang memberikan dukungan moral dan kasih sayang tanpa batas.
4. Dosen pembimbing, Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H yang dengan sabar memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. My best partner dengan inisial D.H.S, terimakasih karena telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan banyak tenaga, waktu, pikiran maupun materi, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah.
6. Last but not last, untuk diri saya sendiri. Ananda Zahara Salsabila. I wanna thank me for doing all this hard word. I wanna thank me for never quit.

Terimakasih sudah bertahan dan berjuang sampai saat ini atas banyaknya harapan dan impian yang harus diwujudkan. Terimakasih untuk selalu percaya bahwa segala niat baik dan harapan akan selalu diberikan kemudahan. Selamat bergelar sarjana, S.Pd

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Di SD Negeri Sumbergayam".** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dalam setiap langkah penulis.
2. Prof Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum, Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di institusi ini.
3. Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H, Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan atas dukungan dan kebijaksanaan yang diberikan selama proses studi.
4. Dr. Rida Fironika Kusuma Dewi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan arahan yang berharga selama penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H, sebagai Dosen Pembimbing, atas bimbingan, masukan, dan kesabaran yang ditunjukkan dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua Tercinta, atas doa, dukungan moral, dan material yang tiada henti selama penulis menjalani pendidikan.
7. Teman-teman Seperjuangan, atas dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang telah terjalin selama proses penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama teman-teman saya bernama Intan Putri Maulidiyyatus S, Daimatunni'mah, Dini Via Kamalia, Silvia Azkiyatul Ulya, Elsa Fauzia,Ulvi Septia N, Hani Widiya Astutik, Maghfira Izzani, Kharisma Nasa Sagita.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semarang, 2 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Pembatasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 10
BAB II 12
TINJAUAN PUSTAKA 12
2.1 Kajian Teori 12
2.2 Penelitian yang Relevan 29
2.3 Kerangka Berpikir 32
2.4 Hipotesis 33
BAB III 34
METODE PENELITIAN 34
3.1 Desain Penelitian 34
3.2 Populasi dan Sampel 35
3.3 Teknik Pengumpulan Data 36
3.4 Instrumen Penelitian 37
3.5 Teknik Analisis Data 38

3.6 Jadwal Penelitian 44
BAB IV 45
HASIL DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Deskripsi Data Penelitian 45
4.2 Hasil Analisis Penelitian 46
4.3 Pembahasan 51
BAB V 58
PENUTUP 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN-LAMPIRAN 66

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian 34
Tabel 3.2 Kriteria Indeks 40
Tabel 3.3 Klasifikasi Keterampilan Membaca Cepat 42
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian 44
Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Siswa 45
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes 46
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda 48
Tabel 4.8 Hasil Uji Kesukaran 48
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pretest 49
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Posttest 50
Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Sample Test 51

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian 32
Gambar 4.2 Hasil Pretes dan Posttets Siswa 52

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Pretest Siswa 66
Lampiran 2. Hasil Posttest Siswa 67
Lampiran 3. Uji Normalitas Pretes dan Posttest 68
Lampiran 4. Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest 69
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes 69
Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes 72
Lampiran 7. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes 73
Lampiran 8. Hasil Uji Kesukaran Instrumen Tes 74
Lampiran 9. Hasil Uji Paired Sample Test 75
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian 76
Lampiran 11. Izin Penelitian 77
Lampiran 12. Bukti Penelitian 78
Lampiran 13. Modul Ajar 79

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar menjadi tahap pendidikan fondasi awal dalam sistem pendidikan formal di Indonesia. Pendidikan SD bertujuan untuk membangun dasar pengetahuan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan hidup siswa (Aka, 2016). Dalam era digital ini, teknologi informasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Pendidikan pada jenjang SD mengharuskan para pendidik untuk memiliki dasar pengetahuan yang kokoh yang berguna untuk meningkatkan profesionalitas sebagai guru. Landasan pengetahuan ini berfungsi sebagai landasan dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan zaman. Landasan pengetahuan terdiri dari berbagai teori yang harus dikuasai oleh guru, meliputi aspek pengetahuan teoritik, pedagogik, dan praktik, hal ini memberikan peluang bagi para pendidik untuk mengonfirmasi, mengaitkan, berbagi, serta mengembangkan pengetahuan profesional, visi, motivasi, dan praktik mereka (Rajwa dkk., 2023).

Kemampuan membaca cepat merupakan kompetensi dasar yang penting bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis seperti mengenali huruf dan kata, tetapi juga dengan pemahaman bacaan dan penerapan informasi dalam konteks yang lebih luas. Kemampuan membaca tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik siswa tetapi juga berperan krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Di tingkat sekolah dasar, membaca cepat adalah fondasi yang mendukung kemampuan siswa untuk memahami teks, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif (Aini, 2019).

Kemampuan membaca cepat adalah kompetensi dasar yang penting bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis seperti mengenali huruf dan kata, tetapi juga dengan pemahaman bacaan dan penerapan informasi dalam konteks yang lebih luas. Kemampuan membaca tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik siswa tetapi juga berperan krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka. Di tingkat sekolah dasar, membaca cepat adalah fondasi yang mendukung kemampuan siswa untuk memahami teks, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif.

Membaca cepat atau speed reading merupakan suatu metode membaca yang menekankan pada pengidentifikasian kata kunci atau informasi penting, dengan cara melewati kata-kata atau penjelasan yang lebih rinci. Dengan memusatkan perhatian pada elemen-elemen utama, pembaca dapat meningkatkan kecepatan membaca tanpa mengorbankan pemahaman terhadap inti dari materi yang dibaca. Membaca cepat merupakan teknik membaca yang menekankan pada kecepatan tanpa mengorbankan pemahaman. Kecepatan ini sering kali terkait dengan tujuan membaca, kebutuhan, dan jenis bahan bacaan. Dengan kata lain, seorang pembaca cepat yang efektif tidak selalu menerapkan kecepatan yang sama dalam berbagai situasi dan kondisi membaca. Penggunaan kemampuan membaca cepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin

dicapai, aspek-aspek yang ingin dipahami dari bacaan, serta tingkat kesulitan bahan bacaan tersebut.

Berdasarkan teori yang ada, kemampuan membaca cepat tidak hanya diukur dari kecepatan, tetapi juga dari pemahaman yang diperoleh saat membaca. Jika ada tujuh indikator dalam membaca cepat, fokuslah pada tiga indikator yang paling relevan dan penting, seperti Kecepatan membaca, Pemahaman bacaan, Kemampuan menyaring informasi penting.

Untuk mengoptimalkan kemampuan membaca cepat, setiap individu perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai berbagai aspek yang terkait dengan membaca cepat. Hal ini mencakup pengetahuan tentang metode untuk meningkatkan kemampuan membaca cepat, teknik untuk mengukur kemampuan tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi, serta cara mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam proses membaca cepat, di samping penguasaan berbagai teknik yang digunakan dalam membaca cepat (Rahmah & Salsabila, 2024).

Namun, di banyak sekolah dasar, khususnya di Indonesia, tantangan dalam meningkatkan membaca cepat masih sangat besar (Sari, 2018). Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap tantangan ini meliputi kurangnya minat membaca di kalangan siswa, keterbatasan sumber daya dan bahan bacaan yang menarik, serta metode pengajaran yang mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi modern (Noeraeni dkk., 2024).

Secara umum terdapat beberapa permasalahan utama siswa SD yaitu rendahnya minat membaca di kalangan siswa. Rendahnya minat membaca

dipengaruhi oleh indikator kelemahan dalam kemampuan membaca, seperti: Kecepatan membaca yang sangat lambat dibandingkan dengan standar, eterbatasan pemahaman terhadap teks yang dibaca, Kesulitan dalam mengidentifikasi kata atau frasa penting, Kecenderungan untuk berhenti sering saat membaca atau kesulitan melanjutkan bacaan, urangnya ketertarikan pada bacaan, yang membuat siswa tidak termotivasi untuk membaca lebih lanjut, Sumber daya atau bahan bacaan yang tidak cukup menarik atau relevan dengan minat siswa (S. P. Ramadhani & Wulandari, 2022). Banyak siswa yang kurang termotivasi untuk membaca buku di luar tugas sekolah. Hal ini seringkali disebabkan oleh kurangnya bahan bacaan yang menarik dan relevan dengan minat mereka, serta metode pembelajaran yang mungkin tidak cukup memicu minat baca mereka (Hatta, 2023). Selain itu, metode pengajaran membaca cepat yang ditemui pada pembelajaran Bahasa indonesia di sekolah ini masih konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi atau pendekatan interaktif sehingga siswa merasa bosan atau kurang terlibat dalam proses pembelajaran membaca (Razi, 2021).

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan media interaktif (contoh: Macromedia Flash), Pendekatan berbasis minat, dengan menyediakan bahan bacaan yang relevan dengan kesukaan siswa, Pendekatan pembelajaran aktif, yang mengajak siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan membaca melalui diskusi, kuis, atau permainan berbasis bacaan.

Pendekatan ini dapat membuat siswa tidak hanya sekadar membaca cepat, tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam dari materi yang dibaca.

Pada penelitian ini akan digunakan metode pendekatan perencanaan atau rancangan pembelajaran yang didukung oleh media dalam proses pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga proses tersebut dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Media ini dapat berupa Alat, bahan, atau perangkat yang berperan sebagai penghubung dalam proses komunikasi antara pengajar dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran (Y. P. Ramadhani & Setyaningtyas, 2021). Penggunaan media pembelajaran disinyalir mampu membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih jelas dan mudah, serta meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran memiliki dampak dan keuntungan yang signifikan bagi institusi pendidikan, media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Sebagai alat, Media berperan sebagai alat yang sangat efektif dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas untuk mencapai tujuan pendidikan (Ningsih dkk., 2022). Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung guru dalam memberikan materi secara inovatif dan kreatif. Media ini juga berfungsi untuk membantu siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Zulfa & Haryanto, 2021).

Penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran interaktif di sekolah merupakan salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas budaya literasi siswa. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash yang menawarkan animasi dan interaktivitas untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Yuliyanti, 2021).

Macromedia Flash adalah kombinasi dari berbagai teknologi audiovisual, termasuk teks, gambar, suara, animasi, dan elemen lainnya, yang memungkinkan pembuatan presentasi multimedia yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Macromedia Flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menciptakan animasi, permainan, dan aplikasi interaktif di dunia maya. Semua karya yang dihasilkan dapat diakses, dimainkan, dan dijalankan dengan mudah melalui Adobe Flash Player. Macromedia Flash merupakan perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh para profesional web (desainer web) untuk menciptakan konten di internet. Selain itu, telah disediakan fasilitas untuk mengembangkan program menggunakan Action Script. (Fitriya dkk., 2024). Penggunaan media Flash dinilai efektif dalam menghindari kesalahpahaman atau kegagalan dalam komunikasi. Dengan demikian, Penerapan Macromedia Flash dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangatlah relevan, karena selain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, juga Macromedia Flash berpotensi untuk meningkatkan partisipasi serta kreativitas siswa dalam kegiatan belajar (Fitriya dkk., 2024).

Model pembelajaran pre eksperimental dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran berbasis teknologi, termasuk Macromedia Flash, dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat (Gaffar & Sugandi, 2019). Pengembangan materi pembelajaran menggunakan Macromedia Flash dimulai dengan identifikasi tujuan pembelajaran dan desain materi ajar yang menarik, pengajaran dengan menggunakan animasi dan interaksi berbasis Flash untuk menjelaskan konsep kepada siswa dan yang terakhir evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Macromedia Flash dalam model pembelajaran pre eksperimental mempengaruhi kemampuan membaca cepat siswa di kelas 5 SD Sumber Gayam. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak model pembelajaran ini, diharapkan dapat diberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif (Ihsan & Jannah. Siti Wardatul, 2021).

Penelitian yang dilakukan mendukung hal ini ialah penelitian oleh Mardhatillah, 2018 yang menyatakan bahwa Pengembangan media telah terbukti efektif sebagai alat pembelajaran. Hasil evaluasi produk dari perspektif pembelajaran menunjukkan 75% dalam kategori baik, sementara penilaian terhadap materi mencapai 80% dalam kategori sangat layak. Selain itu, penilaian aspek media juga memperoleh 80% dalam kategori sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh Lailiyah pada tahun 2018 sebelumnya menggunakan model pengembangan 4-D. Hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 89,5% berdasarkan data dari ahli materi dan ahli

media, sementara kepraktisan media mendapatkan skor 75% dalam kategori praktis, dan produk tersebut terbukti efektif untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang diteliti dan metode yang diterapkan dalam proses pengembangan, serta adanya kekurangan dalam pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Namun, ada beberapa kesamaan yang dapat ditemukan, seperti jenis penelitian yang dilakukan, aplikasi yang digunakan untuk pengembangan media, dan materi yang akan diajarkan.

Mengacu pada penjelasan yang telah disampaikan, sangat penting untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Di SD Negeri Sumbergayam**".

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang bisa kita lihat dari penjelasan di atas adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa di kelas 5 SD Sumber Gayam menunjukkan tingkat kemampuan membaca cepat yang rendah, terutama dalam hal pemahaman bacaan dan kecepatan membaca.
2. Siswa Kelas V SD Negeri Sumber Gayam tampak kurang termotivasi untuk membaca di luar tugas sekolah, yang dapat disebabkan oleh kurangnya bahan bacaan yang menarik dan relevan.
3. Metode pengajaran membaca cepat di SD Negeri Sumber Gayam mungkin memanfaatkan teknologi modern atau pendekatan yang lebih interaktif.
4. Terdapat perbedaan dalam kemampuan membaca antara siswa Kelas V SD Negeri Sumber Gayam sehingga mengakibatkan ketidakmerataan dalam efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk penelitian ini, ada beberapa batasan yang diterapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada jenjang kelas 5 SD Sumber Gayam.
2. Model pembelajaran yang digunakan berbasis Macromedia Flash dan diterapkan melalui pendekatan kuasi-eksperimen.

3. Fokus utama penelitian adalah pada kemampuan membaca cepat, yang meliputi pemahaman bacaan dan kecepatan membaca, dan bukan aspek lain dari pembelajaran bahasa.
4. Penelitian ini tidak mencakup variabel luar seperti pengaruh lingkungan rumah atau faktor individu yang mungkin mempengaruhi kemampuan membaca cepat siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan yang telah ditetapkan, maka pertanyaan penelitian yang akan diangkat adalah bagaimana pengaruh media Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

   Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang teori pembelajaran interaktif dengan menunjukkan bagaimana media berbasis teknologi, seperti Macromedia Flash, dapat diterapkan untuk meningkatkan

keterampilan membaca cepat. Ini berkontribusi pada pengembangan teori yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan.

2. **Manfaat Praktis**

   a. **Bagi Siswa**

      Menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca dengan cepat.

   b. **Bagi Guru**

      Menyediakan informasi tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi, yang dapat digunakan untuk meningkatkan metode pengajaran.

   c. **Bagi Sekolah**

      Menawarkan solusi inovatif untuk pengembangan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih modern dan efektif.

   d. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

      Menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai dampak teknologi berbasis media terhadap kemampuan literasi dan berbagai aspek pendidikan lainnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Membaca cepat

a. Pengertian Membaca cepat

Membaca adalah salah satu kemampuan berbahasa yang penting untuk diajarkan di institusi pendidikan.. Membaca adalah kemampuan fundamental yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Kemampuan ini tidak dapat terpisahkan dari ranah kehidupan. Oleh karena itu, keterampilan membaca sangat krusial bagi eksistensi manusia. Keterampilan ini berfungsi sebagai alat untuk memahami informasi yang terdapat dalam tulisan (Hadiana dkk., 2018).

Menurut (Rahmah & Salsabila, 2024), Salah satu elemen yang krusial dalam kehidupan masyarakat modern adalah keterampilan membaca. Di era modern ini, informasi dan pesan disampaikan dalam bentuk tulisan, sehingga kemampuan membaca menjadi esensial. Tanpa kemampuan ini, seseorang akan kesulitan memahami instruksi atau pengumuman yang tertulis, maka individu tersebut berisiko tertinggal, mengambil keputusan yang salah, atau kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Widianto & Subyantoro, 2015).

Menurut (Putri, 2019), sebagaimana yang dikutip oleh Rahim Salah satu cara yang paling efektif untuk mempengaruhi sikap positif siswa terhadap membaca dan belajar adalah dengan menyediakan contoh membaca yang menarik serta menunjukkan semangat guru

dalam proses pengajaran. Menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menggunakan berbagai media kreatif memiliki dampak signifikan dalam proses pembelajaran membaca, yang dapat mendorong sikap positif pada anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Slamet, 2018) menunjukkan bahwa anak-anak yang menunjukkan kesiapan membaca di taman kanak-kanak biasanya memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dan semangat yang lebih besar. Aktivitas membaca melibatkan berbagai keterampilan dan menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran, anak akan memperoleh banyak pengetahuan melalui pemahaman isi buku yang dibaca, yang pada gilirannya akan membawa kebahagiaan.

Kemampuan membaca pada anak dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi huruf, membedakan antara huruf, serta mengenali suara yang dihasilkan oleh huruf-huruf tersebut sangat penting. Selain itu, anak diharapkan mampu membaca kombinasi kata, memahami urutan huruf, mengenali awalan huruf dari berbagai objek, Menyusun huruf menjadi kata-kata dasar, membaca nama mereka sendiri, mengenali huruf vokal, dan memahami hubungan antara suara dan bentuk huruf. Di samping itu, kemampuan ini juga mencakup kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana yang terdiri dari subjek, predikat, dan objek (Purwani, 2020).

b. Aspek-Aspek Membaca cepat

Bromley, menyatakan bahwa Bahasa terdiri dari Empat elemen kunci yang perlu diperhatikan adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam konteks membaca, terdapat empat elemen penting yang terlibat, yaitu membaca sebagai aktivitas yang aktif untuk menggali makna, proses konstruktif, penerapan berbagai pengetahuan, serta penggunaan strategi yang efektif. Penjelasan mengenai keempat aspek dalam proses membaca ini disampaikan oleh (Ripai dan Sutarna, 2020) sebagai berikut:

1) Membaca adalah proses aktif yang bertujuan untuk menemukan makna, di mana pengajar menyadari bahwa tujuan utama membaca adalah untuk mencapai pemahaman. Aktivitas ini harus dipahami sebagai suatu proses yang mendalam dalam memahami, yang merupakan bentuk penalaran yang unik, bukan sekadar mengenali atau mengucapkan kata-kata. Pembaca harus mampu menempatkan pemahaman kalimat dalam konteks yang lebih luas dari keseluruhan teks. Kegiatan membaca merupakan bentuk aktivitas berpikir, di mana pembaca dianggap sebagai individu yang berperan aktif. Huruf dan kata tidak memiliki makna dan nilai secara independen, melainkan dilihat sebagai objek yang menarik perhatian pembaca.
2) Membaca sebagai proses konstruktif. Membaca dapat dipahami sebagai suatu proses yang bersifat konstruktif. Kegiatan membaca

melibatkan penciptaan hubungan yang bermakna antara ide-ide yang terdapat dalam bacaan. Selain itu, membaca juga melibatkan penghubungan ide-ide tersebut dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh pembaca. Teks atau bacaan berfungsi sebagai panduan dalam berkomunikasi, sehingga pembaca perlu menambahkan pemikirannya sendiri. Selain itu, penting bagi pembaca untuk memahami struktur dari bacaan yang sedang mereka telaah. Guru harus mendukung siswa dalam merumuskan dan menguji hipotesis mereka terkait dengan bacaan yang dibaca.

3) Membaca dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan penerapan berbagai jenis pengetahuan. Agar dapat memperoleh pemahaman yang akurat mengenai suatu teks, pembaca dituntut untuk memanfaatkan pengetahuannya tentang dunia, selain dari pengetahuan yang berkaitan dengan teks yang sedang dibaca. Pembaca perlu mengoptimalkan informasi yang telah dimiliki, termasuk pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidupnya, hasil dari bacaan sebelumnya, serta sumber-sumber informasi lainnya..
4) Membaca dapat dipandang sebagai suatu proses yang strategis. Pembaca yang efektif memiliki kemampuan untuk menetapkan tujuan membaca dengan tepat. Tujuan tersebut sangat berpengaruh terhadap cara dan proses membaca, meskipun jenis bacaan yang dihadapi serupa, seperti dalam kasus cerita atau novel. Proses membaca yang strategis tercermin dalam kemampuan pembaca

untuk memantau kesesuaian antara aktivitas pemahaman dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam upaya memahami bacaan, pembaca secara aktif mengevaluasi pemahamannya, penafsirannya, serta tujuan membaca yang telah ditetapkan. Secara umum, pembaca dewasa cenderung memiliki kesadaran yang lebih tinggi terhadap proses membaca dan relevansi antara materi yang dibaca dengan tujuan yang ingin dicapai.

Aspek membaca menurut Whitehurst dan Lonigan, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Abdulrahaman dkk., 2020), menunjukkan adanya sembilan elemen literasi yang teridentifikasi., yaitu:

1. Bahasa, yaitu anak harus mampu berkomunikasi dengan kata-kata yang tepat.
2. Konvensi cetak, memungkinkan anak untuk menjelajahi dunia membaca melalui penemuan tulisan.
3. Pengetahuan huruf, kemampuan anak dalam mengenali huruf-huruf.
4. Kesadaran linguistik, anak dapat mengenali unit-unit linguistik seperti fonem, suku kata, dan kata.
5. Korespondensi fonem-grafem, anak sudah memahami cara untuk memisahkan dan membedakan berbagai suara bahasa dengan huruf yang tertulis.
6. Membaca yang muncul, anak berpura-pura membaca buku cerita dan menciptakan narasi berdasarkan gambar.

7. Menulis yang muncul, Anak-anak berimajinasi seolah-olah mereka sedang menulis nama atau kisah mereka sendiri.
8. Motivasi cetak, Anak tersebut menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap kegiatan membaca dan menulis, serta secara aktif mengajukan pertanyaan mengenai huruf, sangat penting untuk pengembangan keterampilan bahasa..
9. Keterampilan kognitif lainnya, Kemampuan berpikir individu yang berhubungan dengan bahasa, pemahaman linguistik, dan aspek-aspek terkait lainnya.

b. Tujuan Membaca cepat

Literasi membaca seharusnya memiliki tujuan yang jelas untuk dicapai. Tujuan yang jelas dapat meningkatkan pemahaman individu terhadap teks yang dibaca. Mereka yang membaca dengan tujuan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami makna dari kata-kata yang mereka baca, dibandingkan dengan mereka yang hanya membaca tanpa arah, sekadar melakukannya tanpa benar-benar mengerti isi bacaan tersebut (Mutiara dkk., 2023). Beberapa tujuan membaca antara lain:

1) Kesenangan
2) Meningkatkan kemampuan membaca dengan suara keras
3) Menerapkan strategi tertentu
4) Memperbarui pengetahuannya mengenai suatu topik

5) Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki
6) Mengumpulkan informasi untuk presentasi lisan atau tulisan
7) Menyampaikan informasi atau membantah prediksi
8) Menunjukkan suatu eksperimen atau menerapkan informasi yang didapat dari sebuah teks
9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

c. Indikator Membaca Cepat

Menurut Widiatmoko dalam (xxx) dikatakan bahwa ketika seseorang membaca suatu bacaan dengan cepat bukanlah untuk mencari atau menemukan kata dalam waktu cepat saja, namun juga untuk memahami serta mengidentifikasi makna dari bacaan tersebut.

Membaca cepat memiliki 2 macam perilaku yaitu *skimming* dan *scanning*. Menurut Aditya, dkk. *Skimming* merupakan teknik membaca cepat yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai suatu teks bacaan dengan tujuan untuk memahami ide pokok teks tanpa perlu membaca secara keseluruhan teks. Sedangkan *Scanning* adalah teknik membaca cepat yang bertujuan untuk mencari hal-hal penting seperti angka, tanggal atau informasi penting lainnya dalam waktu singkat (Fatmawan et al., 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka indikator membaca cepat dalam penelitian ini adalah:

1) Dapat membaca dalam waktu cepat (waktu yang ditentukan)
2) Mampu memahami maksud dari suatu teks
3) Mampu menemukan ide pokok dan informasi-informasi penting dalam teks

d. Pendekatan Kemampuan Membaca cepat

Pengembangan keterampilan membaca di tingkat Sekolah Dasar melibatkan berbagai pendekatan yang diterapkan melalui berbagai jenis permainan (Fitriana dkk., 2021). Pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Metode sistesis

Metode sintesis merupakan pendekatan yang berlandaskan pada teori asosiasi, yang menjelaskan bahwa sebuah elemen, seperti huruf F, akan memperoleh makna ketika terhubung dengan elemen lainnya, yaitu huruf-huruf lain, sehingga membentuk suatu arti. Oleh karena itu, dalam permainan membaca ini, setiap kali huruf dan kata diperkenalkan, akan disertai dengan gambar. Contohnya, huruf c akan dilengkapi dengan ilustrasi cicak, cangkir, dan lain-lain.

2) Metode Global

Metode global muncul sebagai konsekuensi dari pengaruh psikologi gestalt, yang menekankan bahwa keseluruhan memiliki kekuatan yang lebih signifikan dibandingkan hanya sekadar penjumlahan bagian-bagiannya.

3) Metode Whole-lingustis

Metode Whole-linguistic adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap awal dengan memanfaatkan seluruh potensi linguistik yang dimiliki anak. Dalam penerapan pendekatan ini, lingkungan dan pengalaman berfungsi sebagai sumber utama untuk permainan. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada pengembangan bahasa, tetapi juga mencakup aspek intelektual dan motorik anak (S. P. Ramadhani & Wulandari, 2022).

2.1.2 Macromedia Flash

a. Pengertian Aplikasi *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk menciptakan animasi dan aplikasi web dengan standar profesional. Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat diperkaya dengan beragam animasi, suara, dan elemen interaktif yang menarik (Irwanto dkk., 2022).

Macromedia Flash adalah perangkat lunak yang sangat fleksibel untuk menciptakan berbagai jenis animasi, termasuk animasi interaktif, permainan, film, dan tampilan animasi lainnya (Lestari, 2020). Sebagai Salah satu perangkat komputer yang sangat berguna dalam dunia pendidikan adalah Macromedia Flash. Alat ini memberikan pilihan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran. Dengan format yang menarik, Macromedia Flash menyajikan presentasi interaktif yang

mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Simamora & Tranggono, 2023).

Menurut (Margareta dkk., 2024), Macromedia Flash merupakan sebuah perangkat lunak multimedia dan animasi yang dirancang untuk para kreator dalam menciptakan desain dan animasi. Program ini menawarkan peluang bagi pengguna untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi kreatif, animasi interaktif di website, film kartun, presentasi bisnis, dan berbagai kegiatan lainnya. Menurut penelitian (Zelpamailiani, 2020), Macromedia Flash merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu menyampaikan pesan audio visual dengan efektif kepada siswa, serta materi yang bersifat nyata. Dengan menggunakan program ini, ilustrasi menjadi lebih menarik berkat berbagai gambar animasi, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, menurut (Eli & Sa'adah, 2022), Sebuah perangkat lunak animasi yang dirancang untuk memfasilitasi penyampaian konsep-konsep abstrak, dengan penerapan yang memanfaatkan komputer dan media proyektor. Dan menurut (Hikmah dkk., 2019), Macromedia Flash adalah alat yang sangat berharga bagi desainer web, profesional media interaktif, dan praktisi multimedia. Dengan Flash, Anda dapat dengan mudah menciptakan animasi yang menarik dan memiliki kemampuan untuk mengimpor serta mengolah berbagai jenis

media, termasuk audio dan video. Keunggulan ini menjadikan Flash pilihan utama dalam dunia desain dan multimedia.

Macromedia Flash adalah kombinasi dari berbagai teknologi audio-visual, termasuk teks, gambar, suara, animasi, dan elemen lainnya, yang memungkinkan pembuatan presentasi multimedia. Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan mempermudah penyampaian informasi (Liberna & Nusantari, 2018). Siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan komputer yang dilengkapi dengan program multimedia. Media Flash terbukti efektif dalam mencegah kesalahpahaman dan meningkatkan kualitas komunikasi dalam proses pembelajaran (Hariyanto & Endraswara, 2016).

Seringkali, materi yang diajarkan oleh guru sulit dipahami oleh siswa, bahkan ada kalanya tidak dapat diserap dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media Flash diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh dan kebosanan selama kegiatan belajar mengajar (Irsalulloh & Maunah, 2023).

Media, termasuk di dalamnya media Flash, berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Dalam penerapannya, terdapat tujuh

aspek yang perlu diperhatikan: Tujuan dari pendidikan yang ingin diraih, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, sifat-sifat siswa, waktu pelaksanaan, lama waktu pembelajaran, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur pendukung media, serta kemampuan pengajar dalam menggunakan media tersebut, juga lokasi di mana proses pembelajaran berlangsung (Hadiana dkk., 2018).

Berdasarkan berbagai definisi yang telah disampaikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa Macromedia Flash merupakan perangkat lunak animasi yang sangat efektif dalam dunia pendidikan. Perangkat ini berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pemanfaatan perangkat lunak ini pada komputer dan proyektor imager berkontribusi pada kemajuan dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, Media Macromedia Flash berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa, dengan cara membantu mereka untuk lebih fokus dan memahami materi secara menyenangkan dan berkesan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Macromedia Flash*

Secara keseluruhan, Macromedia Flash menawarkan berbagai keunggulan yang membuatnya menonjol dibandingkan dengan perangkat lunak sejenis lainnya (Hardana dkk., 2024), di antaranya:

1) Mampu merancang tombol interaktif dengan memanfaatkan film atau objek lainnya.

2) Dapat melakukan modifikasi transparansi warna dari satu bentuk ke bentuk yang lain.
3) Menghasilkan perubahan animasi sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.
4) Dapat dikonversi dan dipublikasikan dalam berbagai format, termasuk .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, dan .mov.

Macromedia Flash memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya sebagai media presentasi yang efektif dalam proses pembelajaran (Amelia dkk., 2021), di antaranya:

1) Ukuran akhir file flash menjadi lebih kecil setelah proses publikasi.
2) Flash dapat mengimpor semua jenis file gambar dan audio, sehingga presentasi menjadi lebih menarik.
3) Animasi dapat dibuat, dijalankan, dan dikendalikan dengan mudah.
4) Flash dapat menghasilkan file executable (.exe) yang dapat dijalankan di komputer portabel (PC) mana pun tanpa perlu menginstal program flash terlebih dahulu.
5) Font yang digunakan dalam presentasi akan tetap konsisten meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
6) Gambar dalam flash adalah gambar vektor, sehingga tidak akan pecah meskipun diperbesar berkali-kali.

7) Flash dapat beroperasi di sistem operasi Windows maupun Macintosh.
8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai format, seperti .avi, .gif, .mov, atau format lainnya. .

Macromedia Flash, meskipun menjadi salah satu pilihan dalam media pembelajaran, memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, menurut (Jainal & Louise, 2019), sebagai berikut:

1) Membuat presentasi flash memerlukan upaya yang lebih besar dibandingkan dengan presentasi di PowerPoint, karena prosesnya lebih kompleks.
2) Antarmuka Grafis Pengguna (GUI) dari program flash yang tidak konvensional dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna yang baru mengenal.
3) Dengan banyaknya versi flash yang tersedia, pengguna mungkin menghadapi tantangan saat melakukan publikasi flash.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Macromedia Flash*

Pembelajaran *Macromedia Flash* dapat dilakukan melalui beberapa langkah sistematis. Pertama, peserta didik diperkenalkan dengan antarmuka Flash, termasuk menu, panel, dan alat-alat dasar yang tersedia (Simbolon dkk., 2017). Selanjutnya, mereka belajar tentang konsep animasi dasar, seperti frame, tweening, dan penggunaan timeline untuk mengatur gerakan objek. Setelah memahami konsep

dasar, peserta didik diajarkan cara membuat objek menggunakan alat gambar dan menggambar vektor, serta mengimpor gambar dari sumber eksternal. Kemudian, fokus beralih ke pembuatan interaksi, di mana siswa mempelajari penggunaan ActionScript untuk menambahkan fungsionalitas ke proyek mereka (Putri, 2019). Terakhir, langkah-langkah publikasi dan pengoptimalan proyek dijelaskan agar hasil karya dapat dipresentasikan secara efektif di web atau media lainnya (Prajapati dkk., 2017). Dengan mengikuti langkah-langkah ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dalam menciptakan animasi dan aplikasi interaktif menggunakan *Macromedia Flash* (Sari dkk., 2020).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *Macromedia Flash* 8 diantaranya adalah:

a. Membuat dan Mengisi Scene

   Scene adalah tempat di mana semua elemen visual dan animasi diletakkan. Dengan membuat scene yang berbeda, Anda dapat mengorganisir konten proyek seperti pengantar, isi, dan penutup, secara terpisah.

   Tahapan yang dilakukan adalah:

   a. Membuat Scene: Buka Flash, lalu pilih opsi “Insert” di menu atas dan klik “Scene” untuk menambahkan scene baru. Setiap scene dapat berisi elemen visual dan animasi yang berbeda.

b. Mengisi Scene: Untuk mengisi scene, pilih tool seperti Rectangle, Oval, atau Text. Anda juga bisa mengimpor gambar dari komputer dengan memilih “File” > “Import” > “Import to Stage”. Gunakan timeline untuk menambahkan keyframes, memungkinkan untuk mengatur animasi dalam scene.

b. Membuat Tombol/Button

Tombol adalah elemen interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan proyek. Selanjutnya, bisa menggunakan tombol untuk navigasi antar scene atau untuk menjalankan animasi.

Tahapan yang dilakukan adalah:

a. Membuat Tombol: Pilih tool Rectangle atau Oval untuk menggambar bentuk tombol. Setelah itu, pilih objek yang telah dibuat dan klik kanan, lalu pilih “Convert to Symbol”. Di jendela yang muncul, pilih “Button” dan beri nama simbol tersebut.

b. Mengatur Properti Tombol: Setelah membuat tombol, pilih tombol tersebut dan buka panel Properties. Sehingga dapat mengatur tampilan tombol dalam keadaan “Up”, “Over”, dan “Down”. Setiap keadaan dapat memiliki warna atau efek berbeda untuk memberikan feedback visual saat tombol diklik.

c. Membuat Layer

Layer berfungsi untuk memisahkan elemen dalam proyek, memungkinkan untuk mengatur elemen visual dengan lebih efisien. Ini juga mencegah elemen saling menutupi secara tidak sengaja.

Tahapn yang dilakukan adalah:

a. Membuat Layer Baru: Pada timeline di bagian bawah, klik ikon "New Layer" untuk menambah layer baru. Sehingga bisa memberi nama layer tersebut sesuai dengan konten yang akan diletakkan, seperti "Background", "Character", atau "Text".
b. Mengatur Objek di Layer: Drag objek ke layer yang sesuai. Selanjutnya bisa menggunakan layer untuk memisahkan elemen statis (seperti background) dari elemen dinamis (seperti karakter yang bergerak), sehingga lebih mudah untuk mengedit tanpa mengganggu elemen lain.

d. Membuat *ActionScript*

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan interaktivitas dalam proyek Flash. Dengan ActionScript dapat mengatur berbagai fungsi seperti navigasi, animasi, dan reaksi terhadap input pengguna.

Tahapan yang dilakukan adalah:

a. Mengakses Panel Actions: Untuk menambahkan ActionScript, pilih objek atau tombol yang ingin diberi fungsionalitas.

Kemudian buka panel Actions dengan menekan F9 atau memilih “Window” > “Actions”.

e. Menghubungkan Antar Tombol

Menghubungkan tombol memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai bagian dari proyek, menciptakan pengalaman yang lebih dinamis.

Tahapan yang dilakukan adalah:

a. Pilih tombol yang ingin dihubungkan, buka panel Actions, dan tambahkan kode yang sesuai.Setelah menambahkan ActionScript, gunakan opsi “Control” > “Test Movie” untuk melihat bagaimana tombol berfungsi dalam proyek. Uji setiap tombol untuk memastikan semua koneksi dan navigasi berjalan dengan baik.

2.2 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mardhatillah (2018) yang berjudul Pengembangan Media Berbasis Macromedia guna Meningkatkan Kemampuan Membaca peserta didik Kelas II di Negeri Paya Peunaga Meureubo dengan hasil pengembangan media telah terbukti memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi produk dari segi pembelajaran menunjukkan 75% dalam kategori baik,

penilaian materi mencapai 80% dalam kategori sangat layak, dan penilaian aspek media mendapatkan 80% dalam kategori sangat baik..

2. Penelitian oleh Cahyati *et al*., (2018) yang berjudul Pengembangan Media Interaktif untuk Memperkenalkan Kata-kata Bermakna bagi Anak bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang fokus pada pengenalan kata-kata yang memiliki makna. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil evaluasi dari para ahli media menunjukkan nilai 3,56%, sedangkan validator materi memberikan nilai rata-rata 3,81%, dengan total rerata 3,68% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Pada tahap skala kecil, penelitian melibatkan tiga siswa dengan rata-rata hasil 75% yang tergolong praktis. Selanjutnya, pada tahap grup kecil yang melibatkan sembilan anak, diperoleh rata-rata sebesar 79,16%, juga dalam kategori praktis. Kesimpulannya, temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang baik untuk anak, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar.
3. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lailiyah (2018) judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan Four-D. Tingkat kevalidan yang diperoleh mencapai 89,5% berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, media yang dikembangkan menunjukkan kepraktisan dengan

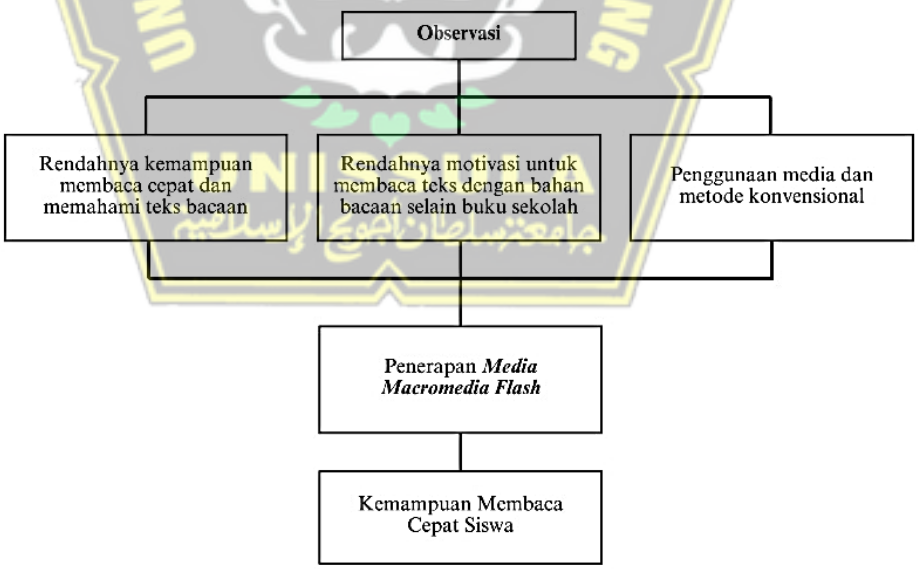
skor 75%, yang tergolong dalam kategori praktis. Produk ini juga terbukti efektif untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

4. Penelitian dari Rahmi *et al*., (2019) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku". Hasil survei terhadap siswa kelas II di SDN Sidomulyo menunjukkan persentase sebesar 98,73%, sementara SDN 1 Babadan mencatat 98,88%, dan SDN Purworejo mencapai 100%. Di sisi lain, hasil survei tanggapan dari guru kelas II di SDN Sidomulyo adalah 97,5%, SDN 1 Babadan juga 97,5%, dan SDN Purworejo memperoleh nilai 100%, dengan kriteria penilaian "Sangat Layak Digunakan".
5. Pada penelitian Wahyuningsih *et al*., (2022) yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flashdengan Pendekatan Content And LanguageIntegrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD menunjukkan Hasil evaluasi media menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,3 dengan persentase 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Respon dari guru menunjukkan skor persentase 89%, yang juga berada dalam kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, respon siswa mencatat persentase 77,2% dengan kriteria "Sangat Praktis". Pada pretest, nilai yang diperoleh adalah 15,17, dengan nilai maksimum 17,71 dan rata-rata (mean) pretest sebesar 64%. Sedangkan untuk posttest, nilai minimum tercatat sebesar 20,75, nilai maksimum 21,46, dan rata-rata posttest mencapai 87%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai antara pretest dan posttest

sebesar 26%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan pendekatan CLIL efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, yang terlihat dari perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual yang merujuk pada teori-teori yang mengidentifikasi berbagai faktor sebagai isu-isu krusial dalam penelitian. Dalam konteks penelitian ini, kerangka berpikir dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat pengaruh dari media Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa di kelas 5 SD Sumber Gayam.

Ha : Terdapat pengaruh dari media Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa di kelas 5 SD Sumber Gayam.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini tergolong dalam desain Pre Eksperimental. Pendekatan Pre Eksperimen sering kali dianggap sebagai bentuk eksperimen yang belum sepenuhnya valid, karena adanya variabel eksternal yang dapat memengaruhi variabel dependen. Metode penelitian dengan desain pre-eksperimental ini diterapkan pada satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan melalui media pembelajaran Macromedia Flash. Desain penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest Posttest Design, yang mana sebelum perlakuan dilaksanakan, dilakukan pengujian awal (pretest), dan setelah perlakuan, dilakukan pengujian ulang dengan menggunakan soal yang identik sebagai pengujian akhir (posttest).

Adapun rancangan desain penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	**Eksperiment**	***Post Test***
O1	X	O2

Keterangan :

X : Pemberian perlakuan dengan model pembelajaran berbasis macro media flash

O1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan

O2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan

Pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini menekankan pada analisis data numerik yang diolah melalui metode statistik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengetahuan dengan memanfaatkan data angka sebagai sarana untuk menjelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh individu atau objek yang menjadi fokus dalam suatu penelitian. Sementara itu, sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, populasi yang dianalisis adalah semua siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam, yang terdiri dari 12 siswa.

2. Sampel

Sampel berfungsi sebagai representasi dari karakteristik dan jumlah yang ada dalam populasi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah Total sampling. Total sampling adalah pendekatan di mana jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasi yang ada. Pemilihan metode ini didasarkan pada pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa jika populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, dalam penelitian ini, 12 siswa dari kelas V SD Negeri Sumber Gayam dipilih sebagai sampel.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019). Menurut Arikunto (2019), instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memfasilitasi proses pengumpulan data agar lebih terstruktur dan efisien. Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan mencakup observasi dan tes.

1. **Observasi**

   Observasi, menurut (Arikunto, 2019), didefinisikan sebagai suatu metode untuk mengumpulkan data atau informasi melalui pengamatan secara langsung. Dengan mengetahui metode pengumpulan data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan teknik observasi langsung. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengamati perilaku siswa saat peneliti melaksanakan penelitian di kelas V SD Negeri Sumber Gayam.

2. **Test**

   Tes adalah alat evaluasi yang sangat penting untuk mengukur kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan terdiri dari 15 butir soal esai atau uraian. Pelaksanaan tes ini dilakukan kepada siswa sebelum proses pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (post-test) di kelas eksperimen. Tujuan utama dari pelaksanaan uji coba ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Maka, dengan melalui test, siswa akan terlihat apakah sudah memahami atau belum. Selain itu, penelitian

ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini juga akan menganalisis pengaruh serta perbedaan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Skor penilaian yang digunakan akan didasarkan pada kisi-kisi soal yang telah disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing item.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang berfungsi untuk mengukur fenomena yang sedang diamati, baik dalam konteks alam maupun sosial (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, instrumen dirancang untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes untuk siswa. Tes ini berfungsi sebagai metode evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa, yang dilaksanakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran (pretest dan post-test) di kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, terdapat 15 butir soal esai/uraian yang diterapkan dalam tes tersebut, dengan skor berkisar antara 1 hingga 10, berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan sebagai berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
10	Jawaban ini sangat mendalam, jelas, terorganisir dengan baik, dan menyajikan argumen yang kuat serta relevan dengan pertanyaan yang diajukan. Menggunakan bahasa yang tepat dan formal, serta didukung oleh contoh atau data yang relevan.
9	Jawaban yang disampaikan sudah lengkap, jelas, dan terstruktur dengan baik. Argumentasi yang diberikan cukup kuat dan relevan dengan pertanyaan yang diajukan, meskipun terdapat beberapa kekurangan dalam hal contoh atau data pendukung yang disertakan.

8	Jawaban ini sudah cukup komprehensif dan jelas, tetapi terdapat beberapa kelemahan dalam sistematika penyampaian atau argumen yang kurang meyakinkan.
7	Jawaban sudah cukup jelas dan mencakup inti yang relevan, namun masih ada beberapa kelemahan dalam penjelasan atau argumen yang kurang mendalam.
6	Jawaban mengandung sebagian besar informasi yang diperlukan, namun kurang jelas atau kurang sistematis dalam penyampaian. Argumentasi masih lemah.
5	Jawaban mengandung inti jawaban tetapi kurang lengkap dan kurang jelas. Kurang didukung dengan argumentasi yang kuat atau contoh yang relevan.
4	Jawaban kurang tepat, tidak sistematis, atau hanya menjawab sebagian kecil dari pertanyaan.
3	Jawaban kurang relevan, tidak jelas, dan hanya mengandung sedikit informasi yang berhubungan dengan pertanyaan.
2	Jawaban sangat tidak lengkap, tidak relevan, dan tidak menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pertanyaan.
1	Jawaban hampir tidak ada, sangat tidak relevan, atau hanya berupa kata-kata tanpa makna yang jelas.
0	Tidak ada jawaban atau jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan sama sekali.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dilakukan sebagai berikut.

3.5.1 Uji Pengembangan Instrumen

1. Tes Keterampilan Membaca cepat

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai apakah item soal memiliki nilai valid dan dapat dimanfaatkan dalam pengumpulan data penelitian. Validitas item soal uraian dihitung menggunakan rumus product moment, yang menghubungkan skor item soal (Xp) dengan skor total (Xt). Penggunaan product moment didasarkan pada

fakta bahwa data yang dikorelasikan merupakan data interval yang berpasangan dengan data interval lainnya (Arifin, 2016).

$$rxy = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma X)^2\}}\sqrt{\{n\Sigma y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

rxy = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N = banyaknya siswa

∑X = jumlah skor item

∑Y = jumlah skor total

Menurut Sugiyono (2016) pada umumnya digunakan dua kategori validitas soal yaitu valid dan tidak valid dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

a. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka instrumen soal tersebut memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total dan dapat dianggap valid.
b. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka instrumen soal tersebut tidak memiliki korelasi dengan skor total dan dianggap tidak valid.

Dalam penelitian ini nilai r tabel dilakukan pada taraf signifikansi 5% dan n sesuai dengan jumlah responden yakni 35 siswa. Sehingga nilai r tabel yaitu 0,324. Untuk memudahkan dalam pengujian validitas instrumen butir soal maka peneliti menggunakan SPSS versi 23.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019), Instrumen dengan tingkat reliabilitas yang tinggi adalah instrumen yang mampu memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Untuk mengevaluasi seberapa konsisten soal-soal tersebut, perhitungan Cronbach's Alpha dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 23. Pedoman koefisisen reliabilitas menurut Arikunto (2006) disajikan melalui Tabel 3.4

Tabel 3.2 Kriteria Indeks

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0{,}80 < r11 \leq 1{,}00$	Sangat Reliabel
$0{,}60 < r11 \leq 0{,}80$	Reliabel
$0{,}40 < r11 \leq 0{,}60$	Cukup Reliabel
$0{,}20 < r11 \leq 0{,}40$	Kurang Reliabel
$0{,}00 < r11 \leq 0{,}20$	Tidak Reliabel

Sumber: (Arikunto, 2006)

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesulitan suatu soal dapat dinilai sebagai sukar, sedang, atau mudah melalui pengujian tingkat kesukaran. Untuk menganalisis tingkat kesukaran instrumen soal yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis, kami menggunakan SPSS versi 23. Klasifikasi tingkat kesulitan setiap butir soal akan dijelaskan dalam tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,00 – 0,15	Sangat Sukar
0,16 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 0,85	Mudah
0,86 – 1,00	Sangat Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk mengidentifikasi perbedaan antara siswa yang memiliki kemampuan baik dan siswa yang kurang mampu dalam menyelesaikan soal tersebut. Nilai daya beda berdasarkan *Corrected Item Total Corelation* yang dihitung menggunakan SPSS 23 dengan kriteria dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Kategori Daya Pembeda

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

3.5.2 Analisis Deskriptif

1. Kemampuan Membaca cepat

Analisis deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian, namun tidak bertujuan untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Analisis dekriptif yang dilakukan mengenai kemampuan membaca cepat peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS dan *Micosoft Excel* 365. Analisis dekriptif dilakukan pada data hasil tes mengenai materi perubahan dan pelestarian lingkungan hidup. Soal yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian berjumlah 25 butir yang akan diuji validitas konstruk. Proses perhitungan hasil tes digunakan rumus sebagai berikut:

$$Hasil\ (Skor)\ = \frac{Skor\ jawaban\ peserta\ didik}{Total\ Skor} x\ 100$$

Hasil skor kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan Tabel 3.7.

Tabel 3.3 Klasifikasi Keterampilan Membaca Cepat

Skor	Kategori
86 ≤ H ≤ 100	Sangat tinggi
71 ≤ H < 85	Tinggi
56 ≤ H < 70	Sedang
41 ≤ H < 55	Rendah
0 ≤ H < 40	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2006)

3.5.3 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh yang ada antara dua variabel. Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara model pembelajaran berbasis macromedia flash dengan kemampuan membaca cepat peserta didik. Analisis data statistik dengan *Product moment* menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3.6 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Sumber Gayam yang beralamat di Jl. Sidomulyo,Sumbergayam, kec. Kragan, kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Penelitian berlangsung mulai bulan September-Oktober 2024. Dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut :

Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jadwal kegiatan	September 2024				Oktober 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan								
2	Studi Pustaka								
3	Penulisan Proposal Penelitian								
4	Sidang Proposal Penelitian								
5	Pengambilan Data								
6	Penulisan Laporan Penelitian								
7	Sidang Laporan Penelitian								

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sumber Gayam Rembang dengan tujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas 5. Desain penelitian yang diterapkan adalah desain pre-eksperimental, dan instrumen yang digunakan berupa tes untuk mengukur hasilnya. Dalam penelitian ini, ditetapkan sampel sebanyak 12 siswa. Berikut adalah hasil dari pretest dan posttest siswa.

Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No.	Hasil Data	Pretest	Posttest
1	Sampel	12	12
2	Mean	13,42	57,75
3	Median	13,50	59,50
4	Std. Deviation	2,151	4,115
5	Varians	4,629	16,932
6	Minimum	10	50
7	Maximum	17	63

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut maka dapat dilihat terdapat perbedaan rata-rata hasil test siswa sebelum adanya perlakuan model pembelajaran *Pre-Experimental* berbasis *Macromedia Flash* (pretest) dan setelah adanya perlakuan (posttest), yang semula 13,42 menjadi 57,75. Dengan adanya perolehan nilai minimum pretest yang mulanya 10 dan menjadi 50 ketika posttest. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan yang cukup jauh.

4.2 Hasil Analisis Penelitian

1. Hasil Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan langkah krusial untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dalam penelitian memiliki keandalan dan nilai valid yang tinggi dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini, kami melaksanakan uji validitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Proses ini mengikuti kriteria pengambilan keputusan, di mana jika nilai Sig. berada di bawah 0,05, maka item soal dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai Sig. di atas 0,05, item tersebut dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Berikut adalah hasil dari uji validitas instrumen yang telah kami lakukan dalam penelitian ini.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No. Soal	Nilai Sig.	Sig.	Keterangan
Soal 1	0,000	0,05	VALID
Soal 2	0,000	0,05	VALID
Soal 3	0,000	0,05	VALID
Soal 4	0,000	0,05	VALID
Soal 5	0,000	0,05	VALID
Soal 6	0,000	0,05	VALID
Soal 7	0,000	0,05	VALID
Soal 8	0,000	0,05	VALID
Soal 9	0,000	0,05	VALID
Soal 10	0,000	0,05	VALID
Soal 11	0,000	0,05	VALID
Soal 12	0,000	0,05	VALID
Soal 13	0,000	0,05	VALID
Soal 14	0,000	0,05	VALID
Soal 15	0,000	0,05	VALID

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai hasil uji validitas instrumen tes pada penelitian ini ditemukan bahwa dari seluruh soal (soal 1 – soal 15) nilai Sig.

sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya seluruh soal bernilai valid dan dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat konsistensi atau ke ajeg-an suatu instrumen sebelum digunakan untuk penelitian. Uji reliabilitas ini dihitung dengan bantuan SPSS dan melihat nilai *Cronbach's Alpha* pada hasilnya dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai *cronbach's alpha* diperoleh pada rentang $0{,}80 \leq r \leq 1{,}00$, maka artinya konsistensi sebuah instrumen tersebut bernilai tinggi. Pada penelitian ini uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,978 yang artinya bernilai reliabel pada tingkat tinggi.

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda adalah suatu pengujian yang bertujuan untuk menilai sejauh mana soal dapat membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang berada dalam kategori rendah. Proses uji daya pembeda ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS, dan hasilnya diperoleh melalui analisis Corrected Item-Total Correlation yang akan dijelaskan berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	*Corrected Item-Total Correlation*	Keterangan
Soal 1	0,958	Sangat Baik
Soal 2	0,872	Sangat Baik
Soal 3	0,867	Sangat Baik
Soal 4	0,905	Sangat Baik
Soal 5	0,826	Sangat Baik
Soal 6	0,837	Sangat Baik
Soal 7	0,796	Sangat Baik
Soal 8	0,917	Sangat Baik
Soal 9	0,945	Sangat Baik
Soal 10	0,867	Sangat Baik
Soal 11	0,742	Sangat Baik
Soal 12	0,834	Sangat Baik
Soal 13	0,826	Sangat Baik
Soal 14	0,898	Sangat Baik
Soal 15	0,822	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai hasil uji daya pembeda, ditemukan bahwa dari seluruh soal sebanyak 15 tersebut memiliki daya pembeda sengan kategori sangat baik (0,70 – 1,00).

d. Uji Kesukaran

Uji kesukaran merupakan pengujian yang dilakukan dengan menilai tingkat kesukaran pada setiap soal apakah seimbang atau tidak. Uji kesukaran pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Berikut hasil uji kesukaran pada penelitian ini.

Tabel 4.8 Hasil Uji Kesukaran

No. Soal	Nilai Kesukaran	Keterangan
Soal 1	0,38	Sedang
Soal 2	0,39	Sedang
Soal 3	0,36	Sedang

Soal 4	0,40	Sedang
Soal 5	0,30	Sukar
Soal 6	0,28	Sukar
Soal 7	0,30	Sukar
Soal 8	0,30	Sukar
Soal 9	0,29	Sukar
Soal 10	0,32	Sedang
Soal 11	0,32	Sedang
Soal 12	0,30	Sukar
Soal 13	0,31	Sedang
Soal 14	0,28	Sukar
Soal 15	0,28	Sukar

Berdasarkan tabel 4.8 mengenai hasil uji kesukaran butir soal, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tes pada penelitian ini tergolong sedang hingga sukar. Soal dengan kategori sedang ada pada soal nomor 1,2,3,4,10, 11 dan 13. Sedangkan soal dengan kategori sukar ada pada soal nomor 5,6,7,8,9,12,14 dan 15.

2. Analisis Deskriptif Data

a. Pretest

Pada penelitian ini diperoleh hasil sebelum perlakuan media pembelajaran Macromedia Flash (pretest). Pada hasil pretest ini dilakukan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Berikut hasilnya.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pretest

Data yang Diuji	Uji Normalitas Shapiro Wilk		Keterangan
	Statistic	Nilai Sig.	
Nilai Pretest Siswa	0,971	0,924	Normal

Berdasarkan uji normalitas yang ditunjukkan dalam tabel 4.6, terlihat bahwa nilai Sig. mencapai 0,924, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil pretest memiliki distribusi yang normal.

b. Posttest

Pada penelitian ini, diperoleh data akhir setelah perlakuan media pembelajaran Macromedia Flash (posttest). Untuk data posttest ini, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan tingkat signifikansi 0,05. Berikut adalah hasilnya.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Posttest

Data yang Diuji	Uji Normalitas Shapiro Wilk		Keterangan
	Statistic	Nilai Sig.	
Nilai Posttest Siswa	0,924	0,322	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.10 maka dapat dilihat bahwa nilai Sig. sebesar 0,322 > 0,05 sehingga dapat diartikan bahwa data hasil posttest berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, penting untuk melakukan uji hipotesis guna mengidentifikasi apakah penerapan model pembelajaran Pre Experimen yang berbasis Macromedia Flash memiliki dampak terhadap kemampuan membaca cepat siswa. Uji hipotesis ini dilaksanakan dengan menggunakan Uji Paired Sample T-test yang didukung oleh perangkat lunak SPSS. Berikut adalah hasil dari uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test

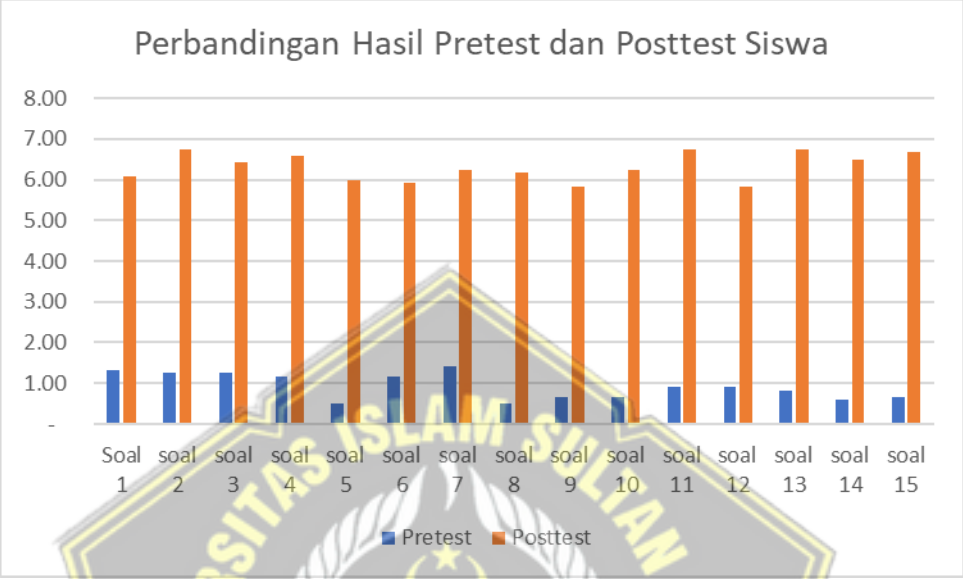
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-44,333	5,211	1,504	-47,644	-41,023	-29,473	11	,000

Hasil uji paired sample test yang tercantum dalam tabel 4.11 menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,000, yang jelas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca cepat siswa.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada rendahnya kemampuan membaca cepat siswa kelas 5 di SD Negeri Sumber Gayam. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa rendahnya kemampuan membaca cepat ini dikarenakan beberapa hal seperti kurangnya motivasi untuk membaca di luar kewajiban akademis, yang mungkin disebabkan oleh minimnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan minat mereka. Selain itu, metode pengajaran membaca cepat yang diterapkan di sekolah tersebut kurang memanfaatkan teknologi modern atau pendekatan yang lebih interaktif. Terdapat pula variasi dalam kemampuan membaca di antara siswa yang berkontribusi pada ketidakmerataan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga dengan beberapa alasan tersebut, Peneliti berupaya menghadirkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu

meningkatkan keterampilan membaca cepat siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.



Gambar 4.2 Hasil Pretes dan Posttets Siswa

Berdasarkan grafik pada 4.2 tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai posttest jauh meningkat tajam dibandingkan nilai pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan *Macromedia Flash* sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca cepat siswa. Rendahnya nilai pretest tersebut disebabkan karena ketidakmampuan siswa dalam membaca secara cepat serta kemampuan menyelesaikan atau menjawab soal.

Pada bagian pertama, siswa diberikan teks cerita dengan judul "Liburan ke Desa Kakek" kemudian siswa diminta untuk menjawab 3 soal yaitu memaparkan informasi penting, menyebutkan ide pokok setiap paragraf dan membuat paragraf tambahan. Pada ketiga soal tersebut rata-rata jawaban siswa berada pada rentang nilai 1-2 dengan skor tertinggi sebesar 10. Hal ini

mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam membaca cepat dengan memberikan pemaparan informasi peting, ide pokok dan membuat paragraf cenderung rendah hingga sedang. Sehingga perlu adanya pemanfaatan perangkat pembelajaran seperti media yang dapat menunjang siswa untuk memiliki kemampuan dalam melakukan pembelajaran (Faridah et al., 2024; Gea et al., 2024; Hayya', 2023; Ridwan, 2024), termasuk didalamnya kemampuan memaparkan informasi, ide pokok dan membuat paragraf.

Maka dari itu, peneliti memberikan media pembelajaran *macromedia flash* dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memaparkan informasi, membuat ide pokok dan paragraf. Hasilnya, peneliti menemukan ada kenaikan yang signifikan yaitu yang pada awalnya (pretest) rentang nilai diperoleh 1-2 (jawaban hampir tidak ada/tidak lengkap, tidak relevan dan tidak menunjukkan akan pemahaman), sedangkan setelahnya (posttest) rentang nilai yang diperoleh sebesar 5-6 (jawaban mengandung sebagian besar informasi yang sesuai, namun jawaban kurang jelas dan kurang sistematis). Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya perlakuan berupa media pembelajaran *macromedia flash* dapat membuat siswa meningkatkan kemampuannya dalam membaca cepat yang ditunjukkan melalui kemampuannya menjawab pertanyaan dengan menjabarkan informasi, ide pokok maupun paragraf.

Pada bagian kedua, siswa diberikan teks tentang "Manfaat Membaca Buku" dan siswa diberikan 2 soal untuk memberikan jawabannya berupa pemaparan ide pokok paragraf serta kesimpulan secara singkat. Pada saat pretest, siswa menjawab pada rentang jawaban bernilai 0-4, hal ini

mengindikasikan bahwa siswa terdapat ketimpangan kemampuan siswa dari siswa yang tidak bisa menjawab (bernilai 0) dan siswa yang bisa menjawab meskipun jawaban kurang tepat (bernilai 4). Sehingga perlu adanya upaya peningkatan untuk siswa yang tidak bisa menjawab agar memiliki kemampuan yang sama dengan siswa yang lain. Menurut (Iryani et al., 2023), variasi kemampuan siswa dapat ditanggulangi dengan model pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan kebutuhan serta kemampuan masing-masing siswa.

Sehingga dengan adanya variasi kemampuan siswa tersebut, peneliti juga memberikan perlakuan berupa model pembelajaran yang dinilai tepat. Hal ini dapat dilihat dari kesenjangan antara hasil pretest dan posttest, yang semula jawaban siswa hanya berniali 0-4 menjadi bernilai 5-8. Peningkatan ini cukup signifikan dan dapat dijadikan landasan bahwa kemampuan siswa meningkat yang semula hampir tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, setelahnya dapat menjawab pertanyaan dengan cukup jelas meskipun masih belum sempurna. Hal ini karena salah satu faktor yang mendukung adanya peningkatan ini yaitu media pembelajaran yang diterapkan. Hal ini mendukung penelitian (Barella et al., 2024; Kurniawati et al., 2024) bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat berfungsi sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa, serta memperbaiki kualitas pendidikan dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Pada bagian ketiga, siswa diberikan 2 soal berupa relevansi teks “Melestarikan Hutan Tropis Indonesia” dengan kenyataan disekitar yang dituangkan dalam bentuk pendapat. Soal ini bertujuan untuk menggali

pemikiran siswa dan pemaparan pendapat yang berkaitan langsung dengan keadaan sekitar. Pada pretest, jawaban siswa berada pada rentang 0-3 yang artinya adalah kemampuan siswa dalam memberikan pendapat tentang teks yang dibaca dan keadaan sekitar sangat rendah. Kemudian pada saat posttest, siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest yang rentang jawaban siswa berada pada nilai 5-8. Hal ini mengindikasikan bahwa setelah memperoleh perlakuan berupa media pembelajaran macromedia flash, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan kurang jelas hingga cukup jelas meskipun argumentasi yang dinyatakan belum sepenuhnya kuat.

Pada bagian keempat, siswa disuguhkan dengan teks "Keajaiban Sungai Citarum" yang kemudian diminta untuk menilai revelansi teks dengan keadaan sekitar dan dijelaskan dalam bentuk pendapat atau alasan yang tepat. Pada saat pretest, siswa mendapatkan nilai pada rentang 0-3 dengan mayoritas tidak bisa menjawab (bernilai 0). Hal ini artinya kemampuan siswa dalam merelevansikan teks dengan keadaan sekitar dan berpendapat sangat rendah. Setelah siswa diberi perlakuan berupa media pembelajaran *Macromedia Flash*, ternyata terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu jawaban bernilai rentang 6-9. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpendapat secara lebih baik, informasi yang disampaikan lebih jelas dan sistematis. Integrasi media pembelajaran macromedia flash yang menggunakan teknologi ini dinilai dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya untuk mengemukakan

pendapat. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Beyza, yang mengatakan bahwa integrasi pendidikan dengan teknologi dapat membantu siswa dalam berargumentasi dengan baik (Ucar-Longford et al., 2024).

Pada bagian lima atau bagian terakhir, siswa diberikan teks cukup panjang mengenai "Keberagaman Budaya di Indonesia". Siswa diberikan 4 soal yang berisikan mengenai pendapat siswa mengenai teks tersebut. Hasilnya, siswa tidak mampu memberikan jawabannya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest yang rentang jawabannya berada pada nilai 0-3. Setelah diberikan perlakuan, maka nilai posttest mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu rentang jawaban bernilai 5-9 sehingga hal ini mengartikan bahwa siswa telah mampu memberikan jawaban yang lebih jelas, informatif dan sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa hal yang melandasi kurangnya kemampuan siswa dalam berpendapat, seperti rasa takut salah dan ketidakmengertian siswa akan maksud soal. Sehingga sebagai guru perlu adanya perhatian khusus terkait upaya menanggulangi rasa minder siswa dan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami soal. Menurut Kainat, perlunya guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung di mana siswa merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka tanpa takut disalahkan (Kainat et al., 2023). Selain itu, penggunaan media interaktif secara substansial juga dapat memperkuat partisipasi siswa serta kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat pribadi siswa (Fauzi et al., 2024).

Guru harus memahami bahwa kemampuan membaca cepat siswa memiliki variasi yang signifikan, berkisar dari tingkat sedang hingga rendah.

Oleh karena itu, guru perlu menerapkan berbagai strategi dan metode yang inovatif. Salah satu strategi yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran audio-visual, yang dapat mendukung siswa dalam mengasah keterampilan membaca cepat. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, kebiasaan dan aktivitas membaca mereka akan meningkat, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era informasi yang terus berkembang (Fauzan, Arif Setiawan, Musaffak, 2022).

Hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest, serta nilai uji Paired Sample Test dengan Sig. 0,000 yang jauh di bawah 0,05, mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari uji Paired Sample Test menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca cepat siswa kelas V di SD Negeri Sumber Gayam.

5.2 Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran seperti Macromedia Flash, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam hal membaca cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. Dalam *Heliyon* (Vol. 6, Nomor 11, hlm. 1–14). Elsevier Ltd. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312

Aini, D. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Laboratory terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Sikap Ilmiah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMAN 15 Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Lampung*, 1–258.

Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia*, *5*(1), 35–46.

Amelia, R., Salamah, U., Abrar, M., Desnita, D., & Usmeldi, U. (2021). Improving Student Learning Outcomes Through Physics Learning Media Using Macromedia Flash. *Journal of Education Technology*, *5*(3). https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36203

Barella, Y., Naro, W., & Yuspiani, Y. (2024). Model-model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Indonesian Research Journal on Education, 4(1), 142–146.

Eli, M., & Sa'adah. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, *14*(01), 147–158. https://doi.org/10.37850/cendekia

Faridah, F., Oya, A., Suryaningsih, S., & Fauzi, A. (2024). Keterlibatan Siswa Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Dan Teknik Penilaian Inovatif Di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 05*(01), 16–30.

Fauzan, Arif Setiawan, Musaffak, F. Y. R. (2022). Pola penelitian membaca cepat dan implikasinya terhadap keterampilan membaca cepat bagi calon guru Bahasa Indonesia : Tinjauan pustaka sistematis. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *8*(2), 436–457. https://doi.org/https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.22719

Fauzi, I., Daulay, S. H., Dewi, U., & Irham, N. R. (2024). Indonesian elementary students ' achievement in learning English speaking through viewing Hello Talk : The effectiveness. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 11*(3), 246–255. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v11i3.63683

Fitriana, I. N., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 476–481. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.275

Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, *5*(3). https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232

Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Makromedia Flash untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Bio Educatio*, *4*(1), 57–63.

Gea, M. K., Ndruru, M., Waruwu, L., & Harefa, N. A. J. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Menggunakan Media Youtube Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Tuhemberua Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya), 12*(2), 290.

Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina Ina. (2018). Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2).

Hardana, A., Surani, D., & Kurniawan, B. S. (2024). Pemanfaatan Macromedia Flash 8 sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 2).

Hariyanto, P., & Endraswara, S. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *LingTera*, *3*(1), 89. https://doi.org/10.21831/lt.v3i1.8475

Hatta, M. (2023). *Pengaruh Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Professional 8 sebagai Virtual Lab pada Materi Fisika terhadap Hasil Belajar Siswa*. www.uinjambi.ac.id

Hayya', L. 'Adilah. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen, 13*(2), 67–76.

Hikmah, N., Narti, & Narita, S. (2019). *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Perancis Level SMA* (Vol. 7).

Ihsan, M. S., & Jannah. Siti Wardatul. (2021). *Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik dalam Pembelajaran Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning* (Vol. 6, Nomor 1). http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains

Irsalulloh, D. B., & Maunah, B. (2023). Peran Lembaga Pendidikan dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *04*(02), 17–26. https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas

Irwanto, Cahyono, B. D., & Situmeang, J. M. (2022). *Studi Deskriptif Macromedia Flash Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK* (Vol. 1).

Iryani, E., Hufad, A., & Rusdiyani, I. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Inklusif Terintegrasi Model Pembelajaran Differensiasi Pada Sekolah Dasar Inklusi. *Research and Development Journal of Education, 9*(2), 968. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19505

Jainal, S., & Louise, I. S. Y. (2019). The Effect of a Macromedia Flash-based Guided Inquiry on Students' Critical Thinking Skill and Self-Regulated Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, *1397*(1), 1–12. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1397/1/012039

Kainat, R., Aamir Hashmi, D. M., & Siddique, D. A. (2023). Elementary Students' Difficulties in English Learning: A Case Study of Elementary Schools in Pakistan. *VFAST Transactions on Education and Social Sciences, 11*(1), 192–201. https://doi.org/10.21015/vtess.v11i1.1452

Kurniawati, E. F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2024). Penggunaan Model-model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(2), 1839–1852. https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3397

Lestari, R. (2020). *Keefektifan Model Number Head Together dan Problem Based Learning Berbasis Literasi Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Gugus Pangeran Diponegoro Tegowuru Grobongan*.

Liberna, H., & Nusantari, D. O. (2018). The Influence of Macromedia Flash Learning on the Students' Mathematics Concept Understanding. *Journal of Mathematics Education*, *3*(1). https://doi.org/10.31327/jomedu.v3i1.440

Margareta, E., Hutagaol. Monalisa, Hutasoit, L. Y., Sitinjak, C., & Gaol, B. L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi. *Kegiatan Positif : Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 104–117. https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i1.821

Mutiara, E., Setiadi, D., Jamaluddin, & Ilhamdi, M. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Aikmel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1b), 977–981. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1334

Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(3). https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924

Noeraeni, R., Munawaroh, E., Masruri, Wijaya, N. R. Y., & Rasuki. (2024). Pengembangan Literasi Membaca: Strategi Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, *2*(1), 77–85.

Purwani, R. (2020). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV*.

Putri, A. E. (2019). *Use of Interactive Learning Media Based on Macromedia Flash on Student Learning Outcomes*. http://www.uiowa.edu/~c07w180e/current/Fig13-

Rahmah, A., & Salsabila, H. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, *2*(2), 169–175. https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.566

Rajwa, J., Alviyani, N., Putri, F. E., & Kusumaningati, W. (2023). Pembelajaran Materi IPA & Edukasi pada Siswa/i di SDIT An-Nuriyah Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, *1*(1), 1–7. http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat

Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A. (2022). *Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 untuk Siswa Kelas V SDN Kalibata 11 Pagi*.

Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 Hidup Bersih Dan Sehat SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, *4*(2), 509–517. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307

Razi, F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP/MTs*.

Ridwan, S. L. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Murid Melalui Pemanfaatan Akun Belajar.Id dan Canva dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 8*(2), 715–736. https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1291

Ripai, I., & Sutarna, N. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *6*(2), 1–8. https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2188

Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 32).

Simamora, A., & Tranggono, D. (2023). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Sepak Bola Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kupang Timur Tahun Ajaran 2022/2023. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, *1*(2), 36–44. https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.186

Slamet, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat melalui Metode Latihan di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Darma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *13*(2), 119–135.

Ucar-Longford, B., Hosein, A., & Heron, M. (2024). Improving pre-service teachers' argumentation skills: A holistic online scaffolding design approach. *Journal of Digital Learning in Teacher Education, 40*(2), 76–96. https://doi.org/10.1080/21532974.2024.2320440

Widianto, E., & Subyantoro. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar. Dalam *JPBSI* (Vol. 4, Nomor 1). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi

Yuliyanti, M. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia pada Budaya Literasi Peserta Didik. *Epistema*, *2*(2), 68–75. https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41256

Zelpamailiani. (2020). *Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Gugus IV Di Kecamatan Koto XI Tarusan*. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Zulfa, L. N., & Haryanto. (2021). Pengaruh Media Macromedia Flash Terhadap Literasi Sains dan Sikap Demokratis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *9*(1), 52–64. https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18266