

The Use of Interactive Multimedia in Improving Beginning Reading Skills in Elementary School

[Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar]

Sulistian Mudhiyyan Ningrum¹⁾, Ahmad Nurefendi Fradana*²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: thefradana@umsida.ac.id

Abstract. *Beginning reading is the first step to reading comprehension. Broughton states that there are two aspects of beginning reading, namely, mechanical skills and comprehension skills. Factors that can hinder beginning reading are internal factors and external factors. The purpose of this study was to determine the use of interactive multimedia in improving early reading skills in elementary schools. The research was conducted at SDN Lemahputro 1 in class 1 A. This research uses experimental quantitative research methods with the research design One Group Pretest Posttest Design. The data collection techniques in this study were observation and tests. Assessment is carried out with observation sheets or observations and tests in the form of Pretest Posttest. Analysis of the paired sample T-test using SPSS 26 obtained the results of the Sig value. (2-tailed) $0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. The average before treatment was 71.70 and after treatment it was 82.10. It can be concluded that there is an influence in the use of interactive multimedia to improve early reading skills.*

Keywords – *Interactive Multimedia; Macromedia Flash; Beginning Reading; Elementary School*

Abstrak. *Membaca permulaan merupakan tahap awal untuk ke tahap membaca pemahaman. Broughton menyatakan ada dua aspek membaca permulaan yaitu, keterampilan bersifat mekanis dan keterampilan bersifat pemahaman. Faktor-faktor yang dapat menghambat membaca permulaan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Lemahputro 1 pada kelas 1 A. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitiannya One Group Pretest Posttest Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Penilaian dilakukan dengan lembar pengamatan atau observasi dan tes berupa Pretest Posttest. Analisis uji paired sample T-test menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Rata-rata sebelum treatment diperoleh 71.70 dan setelah dilakukannya treatment menjadi 82.10. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.*

Kata Kunci – *Multimedia Interaktif; Macromedia Flash; Membaca Permulaan; Sekolah Dasar*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dalam menyiapkan proses belajar peserta didik supaya aktif mempelajari dalam kemampuan pengendalian diri, keagamaan, kecerdasan, dan akhlak mulia bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Seiring berkembangnya zaman, pendidikan akan mengalami perubahan serta kualitas yang harus lebih baik dari pada sebelumnya [1]. Pendidikan merupakan suatu proses perjalanan hidup yang bertujuan untuk mengenali dan mengembangkan setiap individu agar mampu hidup dan bertahan hidup. Pendidikan pertama kali yang didapat oleh tiap individu adalah di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi landasan penting dalam membentuk karakter [2]. Pendidikan penting bagi kehidupan dalam menentukan masa depan, oleh karena itu pendidikan harus berkualitas baik agar membentuk sumber daya manusia yang bermutu [3]. Iwan Syahril menyampaikan lima prinsip utama dalam perubahan pendidikan di Indonesia yaitu, pendidikan yang memerdekakan, pendidikan yang tidak menghentikan rasa ingin tahu peserta didik yang belum terpengaruh buku dan soal ujian, pendidikan memberikan contoh implementasi tindakan, perilaku, norma, serta tidak boleh memberi cara dalam berbuat curang, pendidikan menjadi bagian pembangunan bangsa Bhinneka Tunggal Ika, pendidikan wajib mewujudkan budaya belajar yang telah dicontohkan oleh seluruh pendidik [4].

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 memuat tentang Sisdiknas pasal 3 "*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab*". Ki Hajar Dewantara "*Pendidikan merupakan alat satu upaya untuk menanamkan nilai-nilai spiritual yang ada dalam kehidupan berbudaya kepada setiap generasi baru, tidak hanya bentuk pelestarian tetapi juga ditujukan untuk mengembangkan kebudayaan*". Para pendidik juga harus memegang semboyan *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*" [5]

Penggunaan teknologi sangat berkembang pesat di era revolusi industri 4.0, proses pembelajaran hendaknya mengikuti perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi ini memiliki dampak besar bagi kehidupan aspek sosial dan budaya manusia. Perkembangan teknologi juga membawa pengaruh pada kurikulum dalam sistem pendidikan. Teknologi telah mengubah pembelajaran contohnya pembelajaran yang awalnya hanya dilakukan secara tradisional kini menjadi daring. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau IPTEK merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari segala kehidupan manusia sejak lahirnya peradaban hingga akhir kehidupan manusia. Agar menghasilkan lulusan yang terampil, diperlukan pengembangan model dan desain yang inovatif serta interaktif dalam pembelajaran [1]. Dalam memanfaatkan teknologi harus memperhatikan kualitas dan kuantitas, baik guru, peserta didik, sarana, serta prasarana, untuk mendukung proses pembelajaran [6].

Kemajuan serta perkembangan IPTEK memaksa manusia untuk lebih kreatif dalam memenuhi kebutuhan dan tuntutan hidup. Meski di era Society 5.0 yang identik dengan kemajuan teknologi, tetapi dari hal kepribadian pemapanan nilai-nilai seperti nilai keimanan, keadilan, kejujuran hanya dapat disampaikan oleh pendidik. Peserta didik perlu dibekali keterampilan abad ke 21 seperti kemampuan berkomunikasi, kreatif, berpikir kritis, serta berkolaborasi. Kemajuan teknologi menimbulkan kekhawatiran bagi perkembangan manusia. Kekhawatiran tersebut yaitu takut terjadi hilangnya nilai-nilai luhur bangsa yang dikarenakan adanya pengaruh arus globalisasi. Pendidik harus mampu menanamkan jiwa pengembangan diri kepada peserta didik dan dilandasi oleh nilai-nilai agama, kemanusiaan, nasionalisme, jiwa sosial, dan keadilan [7].

Kemajuan teknologi telah memudahkan proses pengajaran menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien, seperti alat bantu audio, visual, dan alat digital lainnya sehingga membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Penggunaan teknologi tersebut disesuaikan dengan kurikulum, materi, metode, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan [8]. Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dapat merangsang motivasi untuk belajar membaca peserta didik, salah satu contohnya yaitu penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah jenis media yang menampilkan informasi interaktif dengan menggabungkan teks, animasi, video, dan suara [3]. Media pembelajaran digunakan guru guna memberikan suatu materi atau informasi kepada peserta didik sesuai target tujuan pembelajaran yang akan dituju [9]. Manfaat media pembelajaran yaitu memudahkan seorang guru dalam memberikan pesan atau informasi tentang materi yang ingin disampaikan ke peserta didik. Adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi selama proses belajar berlangsung serta meningkatkan keingintahuan dan minat belajar [10].

Macromedia flash awalnya dibuat pada tahun 1996 [11]. Macromedia flash adalah salah satu contoh multimedia interaktif yang berbasis TIK, yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif seperti presentasi, game, film, web [12]. Macromedia flash yaitu salah satu program komputer yang dapat menyajikan gambar, animasi, tulisan. Macromedia flash juga dapat memotivasi peserta didik dalam berkreaitivitas [13]. Macromedia flash juga disebut perangkat lunak yang digunakan *web designer* untuk menciptakan jaringan internet. Pada macromedia flash terdapat program untuk membuat action script [14]. Penggunaan media yang baik dan tepat penggunaannya pada proses pembelajaran dapat mengembangkan dan menggerakkan peserta didik untuk memberikan respon, feedback, serta mendorong dalam mengaplikasikan yang mereka pelajari di kehidupan setiap hari [15]. Penerapan multimedia interaktif saat pembelajaran dapat lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional atau tradisional [16].

Bahasa indonesia adalah bahasa nasional warga Indonesia. Bahasa indonesia memegang peranan penting dalam berkomunikasi lisan atau tulisan. Kurikulum di sekolah umumnya mencakup empat komponen, yakni kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis [17]. Pembelajaran di sekolah dalam kegiatan mengajar mengutamakan bahasa indonesia sebagai alat berkomunikasi antara guru dengan peserta didik dan satu sama lain di sekolah. Peran guru sangatlah penting dalam mengajarkan peserta didik bahasa indonesia dengan baik dan benar karena anak-anak lebih mudah menyerap informasi yang didapatkan. Bahasa indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar pelajaran dan mata pelajaran wajib [18]. Kemungkinan peserta didik yang belum mahir memakai bahasa indonesia dengan baik dan benar yaitu dikarenakan ada bahasa daerah yang mempengaruhinya sehingga dalam berkomunikasi ada pencampuran bahasa daerah dan bahasa indonesia.

Anderson menjelaskan bahwa membaca adalah proses mengaitkan kata-kata tertulis dengan makna bahasa lisan, termasuk mengubah huruf tertulis atau tercetak menjadi suatu bunyi yang memiliki makna [19]. Saddhono dan Slamet (2012) menyatakan jenis membaca ada 2 yaitu membaca dengan suara atau lantang dan membaca tanpa suara atau

dalam hati. Membaca tanpa suara juga dibagi menjadi 2 yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif [20]. Kemampuan membaca memang harus di latih sejak masa anak-anak. Pada dasarnya kemampuan membaca permulaan sudah di perkenalkan sejak sekolah taman kanak-kanak. Tetapi anak-anak lebih suka bermain daripada fokus membaca buku. Terbukti di dalam kelas hanya ada beberapa anak yang gemar membaca buku tanpa ada paksaan dari orang tua ataupun guru. Kegiatan membaca bukan hanya membaca secara singkat tetapi juga pemahaman isi dari bacaan yang dibaca [21].

Piaget menyatakan struktur kognitif pada anak meningkat seiring dengan bertambahnya usia. Teori perkembangan Piaget berfokus pada perkembangan pikiran alami peserta didik dari masa anak hingga masa dewasa. Piaget menegaskan bahwa akan terjadi keberhasilan dalam pembelajaran jika disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Para pendidik mempunyai peran penting dalam proses ini dengan memberi stimulus untuk belajar berinteraksi, mencari, dan menemukan berbagai hal yang ada di lingkungan sekitar. Tahapan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak ada empat, yaitu: tahap sensori motorik (usia 0 sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap operasi konkret (usia 7 sampai 11 tahun), tahap operasi formal (usia 11 sampai 15 tahun). Proses belajar setiap masing-masing anak memiliki tahapan yang berbeda. Pendidik seharusnya mengerti tahapan perkembangan kognitif peserta didik supaya lebih mudah dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran [22].

Membaca permulaan merupakan tahapan awal untuk ke tahap membaca pemahaman serta di khususkan untuk tingkat rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 [23]. Pada proses membaca permulaan diawali dengan mengenalkan huruf vokal dan konsonan kepada peserta didik. Selanjutnya menyusun huruf menjadi suku kata, kemudian suku kata tersebut disusun menjadi suatu kata atau kalimat sederhana. Membaca permulaan difokuskan untuk mengenali simbol atau tanda yang berhubungan dengan huruf [24]. Broughton menyatakan ada dua aspek membaca permulaan yaitu, keterampilan mekanis dan keterampilan pemahaman. Pada keterampilan mekanis memuat aspek pengenalan bentuk huruf, komponen linguistik, pola ejaan, bunyi, dan kecepatan membaca. Sedangkan keterampilan pemahaman memuat pemahaman pengertian sederhana, dan pemahaman signifikan atau makna [25]. Indikator membaca permulaan adalah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf, merangkai huruf sebuah menjadi kata, menjawab suatu pertanyaan, mengungkapkan kembali pengalaman dan pemahaman dari yang sudah mereka peroleh [26].

Kemampuan membaca ialah suatu aspek yang harus dikuasai dan dianggap menjadi salah satu penentu keberhasilan peserta didik dalam mengejar pembelajaran di sekolah. Seluruh mata pelajaran memerlukan pemahaman terhadap teori dan konsep yang di pelajari melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca pada tingkat kelas rendah yaitu membaca permulaan, yang bertujuan untuk mempelajari peserta didik agar mempunyai kecakapan memahami dan membacakan teks dengan intonasi yang baik dan benar. Pembelajaran membaca permulaan atau awal dapat membantu untuk mengenal jenis huruf, suku kata, perkataan, dan kalimat bagi peserta didik [27]. Kesulitan membaca yang tidak mendapat perhatian dari guru, akan semakin parah dan menghambat belajar peserta didik [28]. Terdapat dua faktor yang menjadi hambatan dalam membaca permulaan yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal seperti kurangnya perhatian orang tua dirumah, tidak ada motivasi dari lingkungan keluarga. Serta faktor internal yaitu faktor yang terdapat pada diri anak seperti kecerdasan, kesehatan fisik, dan motivasi rendah pada diri anak [29].

Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan multimedia dan animasi interaktif berpengaruh positif dan signifikansi baik terhadap keterampilan membaca permulaan untuk anak-anak. Di buktikan dengan analisis statistik regresi berganda yang menyatakan, pengaruh positif dan signifikansi pada keterampilan membaca permulaan serta pengaruh animasi interaktif pada keterampilan membaca permulaan [10]. Selain itu, hasil penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan macromedia flash 8 dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Di buktikan dengan hasil uji efektivitas yang awalnya mendapat skor 54 menjadi 84 setelah menggunakan multimedia interaktif [30].

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini hendak menjawab permasalahan, yakni meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik dengan memadukan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Media yang digunakan menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang dimana seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media bahan ajar seperti macromedia flash 8.

II. METODE

Penelitian dilakukan di SDN Lemahputro 1. Pada penelitian ini memakai metode kuantitatif eksperimen menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Sugiyono menyatakan penelitian eksperimen termasuk metode kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk menentukan adanya variabel bebas (*treatment*) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang terarah. Terdapat empat faktor utama dalam penelitian eksperimen yaitu, hipotesis, subjek, variabel independen, dan variabel dependen. Sugiyono menjelaskan

bahwa metode kuantitatif juga sering disebut sebagai metode tradisional, positivistik, saintifik, dan metode discovery atau penemuan. Hasil data penelitian berbentuk numerik serta di analisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif merupakan metode yang berdasarkan asas positivisme. Penelitiannya mengenai sampel atau populasi tertentu, instrumen penelitian digunakan dalam proses pengumpulan data yang kemudian dianalisis statistik deskriptif atau inferensial. Penelitian kuantitatif mengambil sampel secara acak, sehingga kesimpulan dari hasil penelitian disamaratakan dengan populasi sampel yang diambil. Sedangkan penelitian eksperimen timbul dari adanya potensi atau permasalahan, dan diuraikan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah [31]. Berikut adalah desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

- O_1 : Nilai Pretest (sebelum diberikan treatment)
- X : Treatment
- O_2 : Nilai Posttest (sesudah diberikan treatment)

Penelitian ini menggunakan kelas 1 A sebagai populasi yang terdiri dari 20 peserta didik. Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah umum dari subyek dan obyek yang mempunyai jumlah atau kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari untuk ditarik kesimpulan [31]. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data di penelitian ini yaitu observasi dan tes. Adapun, media bahan ajar yang digunakan yaitu multimedia interaktif, dalam penelitian ini menggunakan Macromedia Flash 8. Penelitian ini membandingkan sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Tahap awal yaitu dengan memberikan pemahaman membaca permulaan kepada peserta didik. Tahap kedua yaitu dengan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Tahap ketiga yaitu dengan memberikan media bahan ajar berupa Macromedia Flash 8 yang di dalamnya berisi suku kata, bentuk huruf, pola ejaan, dan animasi. Tahap keempat yaitu dengan memberikan posttest untuk mengetahui hasil dari pemahaman membaca permulaan yang telah dilakukan menggunakan media bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan lembar pengamatan atau observasi dan tes, berupa soal Pretest dan Posttest. Adanya penelitian ini yaitu untuk menentukan apakah berpengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan membaca permulaan di sekolah dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada kelas I A di SDN Lemahputro 1 dengan jumlah peserta didik 20 orang yang terdiri dari 9 murid perempuan dan 11 murid laki-laki. Penelitian dilakukan pada 30 Januari 2024. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu supaya dapat mengetahui kemampuan membaca permulaan peserta didik pada kelas I A. Hasilnya dari observasi tersebut terdapat beberapa yang masih kesulitan membaca kata atau kalimat dan masih mengejanya. Tes yang dilakukan pada penelitian ini guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik yaitu membaca teks cerita dengan suara yang lantang dan intonasi yang benar, membaca suku kata, menyusun huruf menjadi sebuah kata, dan menyebutkan simbol-simbol huruf. Peneliti memaparkan materi pembelajaran menggunakan media interaktif macromedia flash 8 selama kegiatan belajar berlangsung. Peneliti melakukan uji validitas kepada dua dosen ahli sebelum dilakukannya penelitian. Instrumen yang di uji validitas meliputi lembar observasi, modul ajar, lembar soal pretest dan posttest. Hasil instrumen yang telah di uji oleh dua dosen ahli menyatakan layak dan dapat digunakan.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Membaca Permulaan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Membaca Permulaan	20	25	100	71.70	25.198
Posttest Membaca Permulaan	20	54	100	82.10	14.704
Valid N (listwise)	20				

Menurut Sugiyono (2019) analisis statistik deskriptif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menjelaskan data yang dikumpulkan, tanpa bertujuan untuk menarik kesimpulan atau generalisasi yang berlaku secara umum. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan treatment atau pemberian media bahan ajar. Dalam uji analisis statistik deskriptif terdapat nilai terendah dan nilai

tertinggi, rata-rata, juga standar deviasi. Berdasarkan uji analisis statistik deskriptif pada tabel diatas diketahui bahwa terjadi peningkatan pada pretest dan posttest. Dimana saat pretest dengan jumlah peserta didik 20 di dapatkan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 100 dengan diperoleh rata-rata 71.70. Sedangkan pada posttest dengan jumlah peserta didik yang sama di dapatkan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 100 dengan diperoleh rata-rata 82.10 setelah dilakukannya treatment.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Membaca	.152	20	.200*
	Posttest Membaca	.154	20	.200*

Peneliti melakukan uji Paired Sample T-Test dahulu sebelum dilakukannya uji normalitas untuk melihat data tersebut apakah normal atau tidak normal. Peneliti menguji uji normalitas memakai uji Kolmogorov-Smirnov dengan aplikasi SPSS 26. Berdasarkan hasil uji normalitas data di atas memperoleh nilai sig. 0,200 pada pretest dan posttest yang berarti nilai signifikan 0,200 lebih besar daripada taraf signifikan 0,05 artinya data tersebut berdistribusi normal. Jika hasil data pada uji normalitas hasilnya normal maka dilakukan uji hipotesis. Pada uji hipotesisnya peneliti menggunakan uji Paired Sample T-Test.

Tabel 3 Uji Paired Samples Test

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t		df
					Lower	Upper			
					1	Pretest - Posttest			

Pengujian hipotesis menggunakan SPSS 26. Berdasarkan tabel hasil uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ artinya H_0 di tolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan signifikansi setelah dilakukannya treatment. Dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar pretest dan posttest dilakukannya treatment menggunakan media ajar macromedia flash 8 pada membaca permulaan di sekolah dasar. Pada saat pemberian treatment berupa multimedia interaktif peserta didik terlihat sangat antusias dalam menyimak dan mendengarkan pembelajaran berlangsung. Macromedia flash 8 memiliki tampilan yang menggabungkan berbagai komponen seperti gambar, animasi, teks, video, dll. Multimedia ajar interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Multimedia interaktif sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikarenakan menarik dan efektif dalam menambah semangat belajar peserta didik [10]. Hal tersebut sejalan dengan penemuan yang berpendapat bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik [30]. Temuan ini menyatakan bahwasannya penggunaan multimedia interaktif yang berbasis macromedia flash 8 dapat meningkatkan membaca permulaan peserta didik. Penggunaan media interaktif melibatkan teknologi dalam pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang efektif guna menumbuhkan semangat, motivasi, kreatif peserta didik, serta menyesuaikan perkembangan zaman [32]. Saran dari peneliti, guru bisa menggunakan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dalam pembelajaran supaya dapat menarik perhatian peserta didik saat kegiatan belajar.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Lemahputro 1 pada kelas I A menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dalam penggunaan multimedia interaktif macromedia flash 8 dalam meningkatkan membaca permulaan di sekolah dasar. Hal tersebut bisa dilihat pada tabel-tabel yang telah disajikan dibagian hasil dan pembahasan. Hasilnya dari uji analisis hipotesis yang sudah dilakukan menggunakan SPSS 26 memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan signifikansi setelah dilakukannya treatment pemberian media bahan ajar macromedia flash 8. Kemudian diperoleh nilai rata-rata pada kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan macromedia flash 8 sebesar 71.70 dan mengalami peningkatan sebesar 82.10. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikannya multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dalam membaca permulaan. Adapun hasil dari pengamatan dan observasi diketahui penggunaan media ajar interaktif macromedia flash 8 membuat peserta didik menjadi aktif serta bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah saya ucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan rahmat-Nya. Terima kasih kepada ayah, ibu, adik, dan keluarga tercinta yang telah memberi support dan selalu mendoakan penulis. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang ditengah kesibukannya telah menyisihkan waktunya dalam memberikan arahan, dukungan, dan motivasi kepada penulis. Terima kasih kepada Kepala SDN Lemahputro 1, Guru kelas I A, dan anak-anak kelas I A atas di bantuannya melakukan penelitian. Tak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir.

REFERENSI

- [1] R. Ariani, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 5, no. 2, pp. 155–162, 2019.
- [2] Y. Alpian, S. W. Anggraeni, U. Wiharti, and N. M. Soleha, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 1, no. 1, 2019.
- [3] S. M. Rahmi, M. Arif Budiman, A. Widyaningrum, and K. Kunci, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education*, vol. 3, no. 2, pp. 178–185, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- [4] D. Ilham, "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Kependidikan*, 2019, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- [5] D. K. Ainia, "Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter," *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol. 3, no. 3, 2020.
- [6] A. Habib, I. M. Astra, and E. Utomo, "Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 25–35, 2020.
- [7] A. Khairi *et al.*, *Teknologi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0*. Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management , 2022.
- [8] M. Meling, M. Pendidikan, G. Sekolah, D. Universitas, and K. S. Wacana, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019.
- [9] J. S. Masruriyah and G. Istiningsih, "Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Multiple Intelligences Kelas IV SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 2, p. 623, Apr. 2022, doi: 10.33578/jpfkip.v11i2.8834.

- [10] Andriyani, H. I. Dewi, and Zulfitria, "Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa," *Jurnal Instruksional*, 2020.
- [11] Y. A. Prasetyo, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning*. Yogi Agung Prasetyo, 2020.
- [12] F. Daniar and P. M. Sari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Paedagogy*, vol. 9, no. 4, p. 646, Oct. 2022, doi: 10.33394/jp.v9i4.5463.
- [13] F. Yolanda and P. Wahyuni, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, vol. 4, no. 2, pp. 170–177, 2020.
- [14] A. Fitriyari, "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi," *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 17–25, Sep. 2021, doi: 10.22236/imajeri.v4i1.6758.
- [15] B. Nainggolan and R. Mutiah, "Pengajaran Materi Kesetimbangan Kimia Menggunakan Pembelajaran Problem Based Learning Disertai Macromedia Flash Hasil Pengembangan," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jipk>
- [16] O. D. B. Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, vol. 3, no. 3, pp. 955–961, Mar. 2021, doi: 10.34007/jehss.v3i3.460.
- [17] A. Fahrurrozi, M. Anwar, and J. W. Wicaksono, "Penggunaan Metode CIRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *Buana Pendidikan*, vol. 16, no. 30, p. 173, 2020, [Online]. Available: http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/
- [18] A. Muzaki and Y. A. Chadis, "Pengenalan pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Yang Baik dan Benar Bagi Para Gur," *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2019, [Online]. Available: <https://ceritabahasa.co/2016/01/22/pedoman->
- [19] I. Musbikin, *Penguatan Karakter Gemar Membaca, Integritas dan Rasa Ingin Tahu*. Nusa Media, 2021.
- [20] R. Gustiwati Z, "Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Fabel di Kelas Awal Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 19, no. 2, p. 151, Nov. 2019, doi: 10.24036/pedagogi.v19i2.661.
- [21] D. Kadir and S. 05 Wanggarasi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 05 Wanggarasi Tahun 2014/2015 Melalui Media Gambar," 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- [22] M. S. Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Prenada Media, 2021.
- [23] Masykuri, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I MI Pesantren," 2018.
- [24] Halimah, "Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan," *Tadabbur: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 171–191, Mar. 2019, doi: 10.22373/jie.v1i1.2422.
- [25] S. N. Aftika, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas 1 SDN Ragunan 012," 2020.
- [26] D. W. Mufiidah, E. Y. Haenilah, and A. Sofia, "Pembelajaran Berbantuan ICT Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak," *Jurnal Pendidikan Anak*, 2019.

- [27] E. D. Hapsari, “Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa,” *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 20, no. 1, pp. 10–24, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- [28] A. Hasanah and M. S. Lena, “Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 5, pp. 3296–3307, Aug. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i5.526.
- [29] W. Windrawati, Solehun, and H. Gafur, “Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong,” *Jurnal Papeda*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [30] R. Wahyugi and F. Fatmariza, “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 785–793, Apr. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.439.
- [31] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 1st ed. Yogyakarta: Alfabeta, 2019.
- [32] N. D. P. Gabriela, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.