



Pengembangan Media Belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa

Eliasman Kristian Zendrato^{1*}, Aprianus Telaumbanua², Dernius Hura³, Riana⁴

eliasmankristian@gmail.com^{1*}, aprianustelaumbanua@unias.ac.id²,

derniushura@unias.ac.id³, riana@unias.ac.id⁴

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

⁴Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

^{1,2,3,4}Universitas Nias

Received: 27 04 2026. Revised: 10 05 2026. Accepted: 14 05 2026.

Abstract : Low reading interest is a serious challenge in learning, especially based on the results of the 2022 PISA which placed Indonesia's literacy score down to 359 points. This study aims to develop, test the feasibility, practicality, and effectiveness of *Macromedia Flash* (MeF) media to increase reading interest in fifth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. This study involved 12 fifth-grade elementary school students consisting of 7 male students and 5 female students, and was conducted at the UPTD SDN 076059 Lololawa located in Lololawa Village, Gunungsitoli Alo'oa District, North Sumatra Province. The results of the study showed the feasibility of the media: material experts 93% (very valid), language experts 84% (very valid), design experts 88% (very valid). The practicality level reached 97%, effectiveness 92%, and there was a significant increase in reading interest from a pretest score of 44.25 to 84.83 in the posttest (an increase of 91.71%) with a classical completeness of 92%. This further confirms that the MeF media is not only practical in its use, but also very effective in changing students' reading interest from a passive attitude to a more active one, making this media a highly recommended teaching tool for elementary school contexts.

Keywords: Reading Interest, Learning Media, *Macromedia Flash* (MeF), Elementary School

Abstrak : Rendahnya minat baca menjadi tantangan serius dalam pembelajaran, terutama berdasarkan hasil PISA 2022 yang menempatkan skor literasi Indonesia turun ke 359 poin. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *Macromedia Flash* (MeF) untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan 12 orang peserta didik kelas V SD yang terdiri atas 7 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan, serta dilaksanakan di UPTD SDN 076059 Lololawa yang berlokasi di Desa

Lololawa, Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa, Provinsi Sumatera Utara. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media: ahli materi 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain 88% (sangat valid). Tingkat kepraktisan mencapai 97%, efektivitas 92%, serta terjadi peningkatan minat baca yang signifikan dari skor *pretest* 44,25 menjadi 84,83 pada *posttest* (peningkatan 91,71%) dengan ketuntasan klasikal 92%. Hal ini semakin mengukuhkan bahwa media MeF tidak hanya praktis dalam penggunaannya, tetapi juga sangat efektif dalam mengubah minat baca siswa dari sikap pasif menjadi lebih aktif, menjadikan media ini sebagai sarana pengajaran yang sangat layak direkomendasikan untuk konteks sekolah dasar.

Kata Kunci : Minat baca, Media Belajar, *Macromedia Flash* (MeF), Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Menghadapi dinamika globalisasi yang terus berubah, pendidikan mempunyai peran sebagai sarana utama bagi individu untuk menggali serta mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya melalui aktivitas pembelajaran. melalui proses pendidikan, diharapkan tercipta generasi penerus yang memiliki kecerdasan dan kualitas unggul, serta mampu memanfaatkan kemajuan yang telah dicapai secara maksimal (Fadia & Fitri, 2021). Hal tersebut searah dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1, yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan krusial dalam keberlangsungan kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan utama untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Handayani, 2025). Oleh sebab itu, pendidikan menjadi unsur yang esensial dan melekat baik di lingkungan keluarga maupun dalam pergaulan sehari-hari di masyarakat, serta bernegara. Namun, di balik itu pendidikan dikejutkan sebuah realita dimana semakin berkembangnya pendidikan malah semakin tertantangnya penurunan kegiatan membaca, sehingga minat baca sering kali menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan.

Menurut Anjani et al. menyatakan bahwa minimnya minat baca merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di jenjang sekolah dasar. Rendahnya motivasi membaca dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar, sebab kemampuan membaca merupakan pondasi utama dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Banyak peserta didik enggan membaca karena pendekatan pengajaran yang kurang menarik dan media pembelajaran yang terbatas 1 variasinya. Situasi ini mengakibatkan

berkurangnya dorongan anak untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui bacaan, sehingga kemampuan mereka dalam menguasai bahasa dan mengembangkan keterampilan literasi menjadi terbatas (Batang et al., 2019). Menurut Hadi et al. (2023) terdapat beberapa faktor utama menyebabkan rendahnya minat baca siswa sekolah dasar. Pertama, kewajiban orang tua yang perlu membiasakan anak-anak untuk rutin membaca, karena pengaruh orang tua terhadap minat baca anak sangat signifikan sebaliknya akan berbanding terbalik apabila kurangnya peran orangtua. Kedua, penggunaan handphone yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan semua kalangan, termasuk anak-anak, di mana handphone sering dijadikan sarana hiburan; namun, pengoperasian yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif seperti kemalasan, gangguan penglihatan, dan keengganan membaca. Ketiga, keterbatasan ketersediaan buku, mengingat produksi buku di Indonesia masih sangat minim sehingga menurunkan ketertarikan pembaca termasuk anak-anak.

Perpustakaan sekolah dasar menyediakan buku-buku usang warisan generasi sebelumnya, yang membuat siswa enggan mengunjungi dan membaca di sana serta pendidik yang acuh tak acuh dengan siswa yang punya kendala dalam kegiatan membaca. Pada tahun 2018 Kondisi minimnya keterampilan membaca anak-anak di Indonesia diungkapkan bersama oleh (OECD 2019 dalam Putrawangsa & Hasanah, 2022), yang menyampaikan temuan bahwa sekitar 70% peserta didik Indonesia berada pada kategori kemampuan literasi yang rendah. Kondisi ini ditandai dengan ketidakmampuan mereka dalam menangkap gagasan utama dari sebuah kalimat maupun dari teks bacaan yang berukuran agak panjang. Kondisi ini diperparah oleh hasil Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang menjadikan posisi kemampuan literasi Indonesia berada di urutan paling belakang jika dibandingkan dengan negara negara lain. yang hanya mencapai 359 poin, turun 12 poin dari skor dibanding tahun 2018 yang mencapai 371 poin seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tren Capaian PISA Indonesia Bidang Literasi membaca

Tahun	Point
2022	359
2018	371
2015	397
Capaian	71 dari 81 Negara

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, sekitar 60% siswa SD mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks, dengan minat baca yang stagnan atau bahkan menurun seiring bertambahnya usia (Kemendikbud RI, 2022). Hal ini menciptakan kesenjangan/*gap* antara kebutuhan literasi modern yang memerlukan

keterampilan membaca kritis dan kreatif dengan realitas pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks statis dan metode ceramah. Kesempatan untuk mengintegrasikan teknologi multimedia seperti *Macromedia Flash* belum sepenuhnya dimanfaatkan di sekolah-sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan atau sekolah dengan keterbatasan sumber daya, sehingga siswa kurang terpapar pada pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Data Badan Pusat Statistik (BPS), menyatakan bahwa persentase literasi di Indonesia tergolong masih rendah, dengan hanya sekitar 95% penduduk yang dapat membaca, namun tidak semua memiliki kebiasaan membaca yang baik. Fenomena lain menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan mengembangkan minat baca mereka (BPS, 2025).

Diperkuat lagi peneliti cukup tertarik satu fenomena ketika melaksanakan praktik mengajar dari tugas mata kuliah di Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa, sebuah fenomena yang cukup memprihatinkan terus menarik perhatian peneliti mengungkap bahwa media belajar yang digunakan masih dominan dengan penggunaan buku teks dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional, yang dinilai kurang interaktif dan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam membaca. Peneliti mengamati bahwa sebagian besar juga siswa menunjukkan ketidak tertarikan yang sangat besar terhadap kegiatan membaca. Buku-buku, baik pelajaran maupun cerita, seolah hanya menjadi benda pajangan di rak yang jarang disentuh. Kondisi ini bukanlah sekadar masalah malas, tetapi sudah menjadi sebuah tantangan serius dalam membangun fondasi literasi peserta didik. Bagi peserta didik, membaca lebih terasa seperti hukuman atau tugas berat, bukan sebuah jendela untuk membuka petualangan baru. Beberapa siswa bahkan dengan jujur mengaku bahwa mereka lebih suka menonton video di ponsel daripada membaca sebuah cerita pendek di buku secara langsung. Dampak dari rendahnya minat baca sangat serius. Kemampuan memahami pelajaran dan memperbanyak kosakata terbatas, sehingga yang paling mengkhawatirkan, imajinasi serta kemampuan berpikir kritis tidak terasah dengan baik dan akan mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia yang cenderung stagnan bahkan penurunan.

Kebaruan penelitian ini tertuju pada pengembangan media belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cakupan media berupa Teks bacaan, yang berfokus pada peningkatan minat baca melalui elemen interaktif seperti animasi, dan teks bacaan. Tidak seperti media pembelajaran umum yang sering kali bersifat umum, MeF ini dikembangkan dengan pendekatan kontekstual, mengintegrasikan dongeng, legenda, fabel, berita, teks narrative dan sebagainya yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa yang berlokasi di Desa

Lololawa, Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa, Provinsi Sumatera Utara. Inovasi ini mencakup fitur adaptif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung, seperti memilih alur cerita, sehingga mendorong partisipasi aktif dan mengurangi kebosanan. Kebaruan ini juga terinspirasi dari konsep gamifikasi dalam pendidikan, namun disesuaikan dengan cerita lokal untuk menghindari kesan asing, menjadikannya solusi yang lebih relevan dan efektif dibandingkan media digital lainnya seperti video statis atau aplikasi *mobile* yang kurang terintegrasi dengan kurikulum bahasa Indonesia.

Penelitian ini berkaitan erat dengan studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas media multimedia dalam meningkatkan minat baca. Misalnya, penelitian oleh Penelitian lain oleh Maharani et al. (2023) menyatakan media *macromedia flash* tersebut sangat efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan uji coba terbatas dan luas menunjukkan respons positif guru serta peningkatan evaluasi belajar signifikan. Kaitan ini memperkuat argumen bahwa pengembangan MeF dapat menjembatani kesenjangan tersebut, dengan potensi untuk diterapkan secara luas di sekolah-sekolah Indonesia yang menghadapi tantangan serupa. Selain itu, Penelitian oleh Marlini & Rismawati, (2020) menampakkan rata-rata penilaian pemakai media tersebut meraih nilai 90, itu memperlihatkan bahwa kategori penggunaan media sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media ini yang dikembangkan sesuai dan praktis untuk di gunakan dalam memaknai proses pembelajaran, terutama pemakaian media tersebut dapat meningkatkan membaca permulaan siswa di kelas awal Sekolah Dasar.

Berlandaskan kesenjangan tersebut, Peneliti mengusulkan pengembangan media belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF), sebagai solusi dalam meningkatkan minat baca pada UPTD SD Negeri 076059 Lolowa dan tidak menanggapi secara totalitas dari pendukung kemerosotan Minat Baca berdasarkan hasil PISA yang sudah diuraikan sebelumnya. Media yang dipilih mampu merancang simulasi interaktif dan animasi yang dapat mengubah materi baca yang statis menjadi sebuah pengalaman belajar yang *realtime*. Dengan menghadirkan cerita dan pertanyaan refleksi literasi diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk membaca. Penelitian ini tidak hanya mendesain sebuah media, tetapi juga merespons urgensi untuk mengatasi ketidaktertarikan membaca sebagai sebuah kegiatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development* (R&D). Menurut pendapat Borg dan Gall dalam Fayrus & Slamet (2022) memandang R&D sebagai proses iteratif dengan sepuluh tahap utama, mulai dari pengumpulan informasi, perencanaan,

pengembangan prototipe awal, pengujian lapangan bertahap (awal, utama, operasional), revisi berulang, hingga diseminasi dan implementasi produk akhir yang divalidasi secara empiris. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Raihan (2023), menurutnya penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses atau tahapan yang dimaksudkan untuk menciptakan inovasi baru atau memperbaiki mutu produk yang sudah ada, dengan output yang dapat dipertanggungjawabkan. penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan pola penelitian dengan Model yang dipakai adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi karakteristik peserta didik, memilih mata pelajaran dan tema yang relevan, serta mengkaji permasalahan literasi yang diangkat, termasuk menganalisis rencana pengelolaan media dan referensi tantangan potensial dalam pengembangan produk. Tahap desain dilakukan dengan merancang elemen-elemen media secara terstruktur, meliputi latar, tombol navigasi, menu, serta tata letak materi bacaan dan opsi jawaban. Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti mengintegrasikan efek gerak teks, menyusun perpindahan antarmuka (*scene*), memasukkan teks bacaan dan pertanyaan refleksi, kemudian melakukan *publishing* menggunakan bahasa pemrograman *auto script* hingga menjadi aplikasi Macromedia Flash yang utuh. Tahap implementasi dilaksanakan langsung di kelas V SD dengan didampingi guru, dimulai dari pengenalan media, pelaksanaan literasi awal menggunakan buku teks, pengujian awal pemahaman siswa, penerapan media, hingga pengumpulan respons peserta didik terhadap pengalaman belajar menggunakan media. Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau ulang kualitas produk dan proses implementasi, menyusun kriteria penilaian, membuat angket validasi untuk tiga ahli (materi, bahasa, dan desain), serta melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi sebelum produk benar-benar diimplementasikan secara final.

Hidayat & Nizar (2021) berpendapat bahwa model ADDIE ini merupakan suatu desain instruksional yang menitikberatkan pada pembelajaran individu meliputi tahap-tahap yang bersifat langsung dan berjangka panjang, terstruktur secara sistematis, serta menerapkan pendekatan yang terencana terhadap pengetahuan dan proses pembelajaran manusia. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji perorangan yang terdiri dari tiga orang peserta didik dan uji kelompok kecil terdiri dari sembilan peserta didik. Dalam penelitian ini diharapkan kelayakan media yang ditinjau dari hasil validasi materi, bahasa dan desain. Kemudian diharapkan kepraktisan dan efektifitas produk serta peningkatan minat baca

peserta didik kelas V SD. Adapun kriteria kelayakan atau tidak hasil angket validator dan respon peserta didik disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Angket Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan jawaban Kelayakan
4	Sangat Relevan
3	Relevan
2	Cukup relevan
1	Tidak relevan

Tabel 3. Kriteria kelayakan Validasi Ahli

Persentase	Validasi Materi	Validasi Bahasa	Validasi desain	Keterangan
$76\% < x \leq 100\%$	Sangat relevan	Sangat relevan	Sangat relevan	Sangat layak
$51\% < x \leq 75\%$	relevan	relevan	relevan	Layak
$26\% < x \leq 50\%$	Cukup relevan	Cukup relevan	Cukup relevan	Tidak Layak
$0\% < x \leq 25\%$	Tidak relevan	Tidak relevan	Tidak relevan	Sangat tidak layak

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian para validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dihitung rata-ratanya dan dikonversi ke dalam pertanyaan untuk menilai validitas serta kelayakan media yang dikembangkan, media dikatakan layak apabila mencapai nilai 51. Setelah itu, menentukan kepraktisan dapat dipetakan dari angket respon siswa sesuai pedoman berikut.

Tabel 4. Pedoman Penskoran *feedback* peserta didik

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak Setuju

Dari nilai hasil evaluasi siswa, selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata yang kemudian diubah menjadi pertanyaan untuk mengetahui tanggapan siswa. Nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria *feedback* peserta didik

Presentase	Kategori
$76\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
$51\% < x \leq 75\%$	Praktis
$26\% < x \leq 50\%$	Cukup Praktis
$0\% < x \leq 25\%$	Tidak Praktis

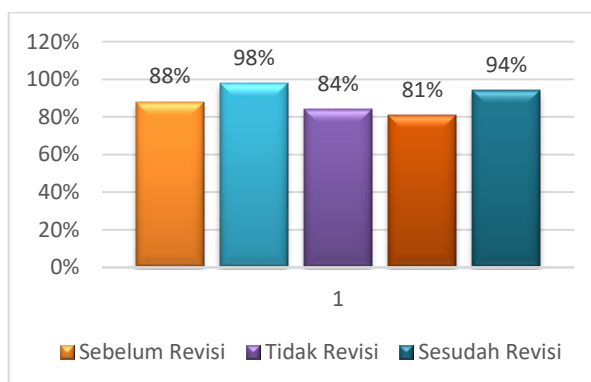
Setelah itu, menentukan keefektifan dapat dipetakan dari ketutasan klasikal siswa berdasarkan soal test yang sudah di jawab, dan interpretasi sesuai pedoman berikut.

Tabel 6. Kriteria *efektivitas*

Presentase	Kategori
$P > 75$	Sangat efektif
$50 < P \leq 75$	Efektif
$25 < P \leq 50$	Cukup efektif
$P \leq 25$	Tidak efektif

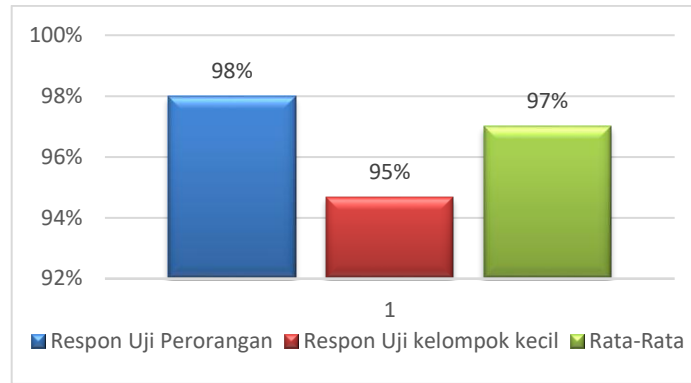
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan kegiatan . beberapa tahapan tersebut antara lain *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Dalam kegiatan validasi media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia mencapai tingkat kelayakan sangat valid, dimana hasil validasi ahli materi sebelum revisi 88% dan sesudah 98% dengan rata-rata 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain sebelum revisi 81% dan sesudah 94% dengan rata-rata 88% yang menandakan media sangat layak/sangat valid dan siap di ujicobakan seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. *Trend* capaian penilaian kelayakan media MeF

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai menggunakan angket respons yang diisi oleh peserta didik. Data respons peserta didik tersebut dikumpulkan selama tahap uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil. Sementara itu, rata-rata persentase skor dari seluruh indikator yang diperoleh melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dapat diamati pada diagram berikut.



Gambar 2. *Trend* capaian kepraktisan media MeF

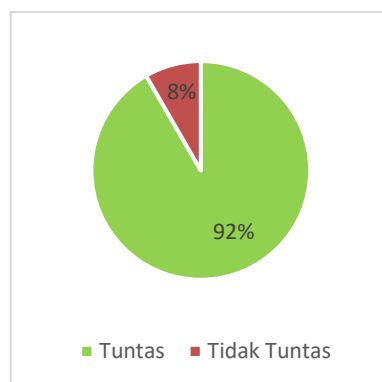
Berdasarkan rangkuman hasil penilaian kepraktisan dari uji coba produk serta tanggapan peserta didik, diperoleh data seperti berikut.

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Media MeF

No	Nama	Presentase	Keterangan
1	Respon Uji Perorangan	98%	Sangat Praktis
2	Respon Uji Kelompok Kecil	95%	Sangat Praktis
	Rata - Rata	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan uraian tabel 7, hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran MeF menunjukkan tingkat praktisitas yang sangat tinggi. Respons dari uji coba perorangan mencapai 98% (sangat praktis), sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 95% (juga sangat praktis). Rata-rata keseluruhan sebesar 97% ini disebabkan oleh desain antarmuka yang *user-friendly* bagi siswa kelas V SD, seperti ukuran tombol yang proporsional dengan jari anak, penggunaan ikon yang familiar dan penggunaanya dapat di akses dengan sangat mudah mengonfirmasi bahwa media ini sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Efektivitas pengembangan media pembelajaran diukur melalui hasil posttest yang diberikan kepada siswa setelah memanfaatkan media berbasis *Macromedia Flash* (MeF) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan total 12 siswa kelas V SD sebagai subjek penelitian. Soal tes disusun berdasarkan teks bacaan yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut. Penilaian mengacu pada persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia sebesar 69. Data dari uji efektivitas media pembelajaran dianalisis guna mengevaluasi tingkat keberhasilannya. Berikut hasil penilaian uji efektivitas media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 3. *Trend Keefektifan Media MeF*

Hasil tes menunjukkan bahwa 11 siswa berhasil mencapai KKM, sedangkan 1 siswa belum tuntas. Oleh karena itu, persentase ketuntasan klasikal mencapai 92%. Pencapaian ini membuktikan bahwa media MeF dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik melalui kegiatan membaca. Keefektifan media MeF dalam meningkatkan minat baca siswa tidak terlepas dari tiga fitur utama yang paling berpengaruh. Pertama, efek gerak teks (*motion typography*) yang dirancang pada setiap bacaan mampu mempertahankan durasi fokus mata siswa lebih lama dibandingkan teks statis pada buku. Kedua, tombol navigasi (home, next/back, lihat skor) yang sederhana dan konsisten di setiap *scene* memberikan kemandirian belajar tanpa ketergantungan pada guru, sehingga siswa merasa mengendalikan pengalaman membacanya sendiri. Ketiga, adanya pertanyaan refleksi setelah setiap teks bacaan mendorong siswa untuk tidak sekadar membaca, tetapi juga memahami dan mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman mereka. Faktor-faktor inilah yang menjelaskan mengapa minat baca dapat melonjak hingga 91,71%, bukan sekadar karena tampilan media yang menarik sebagaimana dibuktikan melalui perbandingan skor pretest dan posttest seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Perbandingan Peningkatan Minat Baca

Aspek	Pretest (mean)	Posttest (mean)	Peningkatan presentase
Score total	44	85%	91,71%
KKM	12/12 Tidak Tuntas	11/12 Siswa (92%)	Signifikan
Presentase Klasikal	-	92%	-

Kenaikan skor dari *pretest* (44,25) menjadi *posttest* (84,83) tidak hanya mencerminkan peningkatan ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia sebesar 69, tetapi juga didukung oleh perubahan perilaku literasi siswa selama penggunaan media MeF, seperti peningkatan durasi fokus membaca, kemunculan inisiatif bertanya terkait isi bacaan, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengeksplorasi teks secara mandiri. Meskipun demikian, mengingat penelitian ini hanya melibatkan 12 subjek (7 laki-laki

dan 5 perempuan) yang berasal dari satu lokasi sekolah (UPTD SDN 076059 Lololawa), cakupan temuan masih terbatas pada konteks lokal tersebut. Berbeda pada posttest, di mana 11 siswa (setara 91,67%) berhasil mencapai ketuntasan, dengan hanya 1 siswa yang belum memenuhi syarat (nilai 67). Persentase ketuntasan klasikal sebesar 92% ini semakin mengukuhkan bahwa media MeF tidak hanya praktis dalam penggunaannya, tetapi juga sangat efektif dalam mengubah minat baca siswa dari sikap pasif menjadi lebih aktif berkat fitur visual serta interaktif yang ditawarkan oleh media ini.

SIMPULAN

Dari hasil pengolahan data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan oleh peneliti mencapai tingkat kelayakan sangat valid, dimana hasil validasi ahli materi sebelum revisi 88% dan sesudah 98% dengan rata-rata 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain sebelum revisi 81% dan sesudah 94% dengan rata-rata 88% yang menandakan media sangat layak di ujicobakan. Media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang di kembangkan oleh peneliti memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi/sangat praktis dimana dari hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan mendapatkan rata-rata 98% ditinjau masuk kategori sangat praktis. Kemudian dari hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 95% ditinjau masuk kategori sangat praktis dari hasil rata-rata antar uji coba terbatas dan uji coba kelompok kecil beroleh kepraktisan 97%. Media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang di kembangkan oleh peneliti beroleh tingkat efektivitas sangat efektif di mana hasil KKM dari uji coba setelah penerapan produk memperoleh nilai 92% dan ditinjau sangat efektif penggunaan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia. Sebagaimana dibuktikan melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Pada fase awal (*pretest*), rata-rata nilai siswa baru mencapai 44,25, mencerminkan tingkat pemahaman serta minat baca yang masih terbatas sebelum penerapan media tersebut. Selepas siswa memanfaatkan MeF, hasil *posttest* meningkat drastis hingga 84,83, dengan kenaikan rata-rata sebesar 91,71%. Lonjakan mengisyaratkan peningkatan minat baca yang substansial, karena siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan membaca berkat fitur visual serta interaktif yang ditawarkan oleh media ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Batang, T., Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). *MINAT BACA SISWA KELAS V SD NEGERI HARJOWINANGUN*. 2(3), 371–378. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22634>.
- BPS. (2025). *STATISTIK INDONESIA 2025*. Badan Pusat Statistik/BPS-Statistics Indonesia. <http://www.bps.go.id>.
- Fadia, S. F. N. (2021). *Problematisasi Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 5, 1617–1620. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hadi, A. A., Sarifah, A. ., Maftuhah, T. ., & Putri, W. D. . (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30. Retrieved from <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303>.
- Handayani, Y. (2025). Problematisasi Sistem Pendidikan di Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(1), 168–179. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2851>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Kemendikbud RI. (2022). *Survei Literasi Membaca Indonesia 2021*.
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2218>.
- Marlini, C., & Rismawati. (2020). *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277-289. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/965>.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v1i1.1>.
- Raihan, M. F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint-Ispring Suite Berbasis Masalah pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA*. 7(1), 30–41. <https://doi.org/10.26858/cer.v7i1.53783>.