

**PENGEMBANGAN MEDIA MACROMEDIA FLASH PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI POKOK DESCRIPTIVE TEXT
KELAS VIII SEMESTER 1 DI SMP MUHAMMADIYAH 6 SURABAYA**

Agus Susilo Romadhon
Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
agus.susilo.romadhon@gmail.com

Abstrak : Perkembangan dibidang IPTEK menjadi sebuah tantangan disemua lembaga pendidikan, termasuk SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Materi pelajaran disampaikan secara lisan berdasarkan LKS, gambar-gambar relevan dan tidak ada media yang digunakan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas. SMP Muhammadiyah 6 memiliki 2 ruang laboratorium komputer dan 6 LCD Proyektor, tetapi fasilitas sekolah tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa 60% siswa kelas VIII A tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru dan nilai siswa kurang dari SKM yang ditentukan yaitu 75. Sehingga ditarik rumusan masalah bahwa “diperlukan pengembangan media macromedia flash pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pokok Descriptive Text kelas VIII semester I di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya”.

Langkah-langkah pengembangan menggunakan model *Research and Development (R&D)* dari model Sugiyono. Subjek uji coba meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VIII A. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket tertutup, wawancara terstruktur dan pre-test post-test. Teknik analisis data menggunakan analisis perhitungan, yaitu modifikasi dari rumus analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil uji coba seluruh subjek, pengembangan media macromedia flash memperoleh nilai 79.71 (*baik*) dan materi yang disajikan didalam media memperoleh nilai 85.41 (*sangat baik*).

Kajian produk yang dihasilkan pada BAB V menunjukkan bahwa pengembangan media macromedia flash sudah layak dan efektif dimanfaatkan guru sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan materi di dalam kelas.

Kata Kunci : *Media, Media Macromedia Flash*

Abstract : Development in Science and Technology becomes a challenge in all educational institutions including SMP Muhammdiyah 6 Surabaya. Subject material was delivered orally by LKS, relevant pictures, and no media was used to attract the students in the learning process in the classroom. SMP Muhammadiyah 6 Surabaya has two computer labs and 6 LCD projectors, but those facilities were not used maximally. Observation showed that 60% of students of VIII a grade did not understand the material presented by the teacher. Students' score was less than Minimum Standard Score of 75. Then, the writer conclude that teacher need development of macromedia flash media on descriptive text of English subject in the first semester of eight grade in SMP Muhammadiyah 6 Surabaya.

The development used a model of Research and Development (R&D) by Sugiyono. There were three testers, they were media experts, material experts, and students of VIII A grade. The data collection instruments were closed questionnaire, structured interviews, and pre test post test. The analysis used analytical calculation, namely the modification of descriptive analysis formula. Data obtained from the test result are macromedia flash development scored 79.71 (good) and the material presented in the media scored 85.41 (very good).

The study of the product in chapter V shows that the development of macromedia flash media is already feasibly and effectively used by the teachers as a mean to deliver the material in the classroom.

Keywords: *Media, Macromedia Flash Media*

1. PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting dan saling berkaitan yaitu metode mengajar dan media

pembelajaran. Jika media yang akan diterapkan atau digunakan jauh dari perkiraan (kurang memadai)

maka kemungkinan besar metode pembelajaran juga akan jauh dari perkiraan (proses belajar mengajar terhambat). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media yang diajarkan.

Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menjadi penyebab tidak optimalnya proses pembelajaran di sekolah. Observasi awal terhadap siswa kelas VIIIA menunjukkan bahwa siswa cenderung bergurau dan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran dikarenakan metode yang digunakan adalah metode ceramah berdasarkan buku LKS, buku panduan belajar, gambar-gambar yang relevan dan tidak ada media yang lebih menarik yang dapat mendukung minat dan respon peserta didik untuk proses belajar mengajar didalam kelas. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dapat diketahui bahwa, SMP Muhammadiyah 6 Surabaya memiliki fasilitas 2 ruangan laboratorium komputer, 6 LCD

projektor yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi disetiap kelas.

Dari fenomena diatas menimbulkan dampak, antara lain: (1) proses kegiatan belajar jadi terhambat, (2) siswa cenderung pasif dan membuat suasana kelas menjadi gaduh yang melebihi batas yang berdampak pada nilai dibawah SKM yaitu 75. (3) Banyaknya nilai siswa yang dibawah SKM sebesar 60% dari jumlah 31 siswa yaitu 19 siswa.

Dari uraian dan hasil wawancara diatas terdapat satu masalah yang dihadapi guru mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu murid kurang bisa memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru pada kompetensi dasar: Merespon makna yang terdapat dalam monolog pendek sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk *descriptive text*. Materi ini memiliki kesulitan dalam pemahaman kosakata dan dibutuhkan gambar yang disertai monolog pendek sederhana secara akurat dengan menggunakan animasi, sehingga perlu adanya suatu media

pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran di kelas.

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman; 2007:6). *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Dari pendapat diatas media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan.

Sesuai dengan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya secara teknis sarana dan prasarana pada sekolah memang sudah memadai, tetapi ketersediaan media pembelajaran yang inovatif masih sangat kurang. Hal inilah yang mengakibatkan timbulnya masalah-masalah dalam proses pembelajaran berdampak pada nilai peserta didik yang dibawah SKM yaitu 75. Dari

permasalahan-permasalahan diatas maka pengembang akan mengembangkan Media *Macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pokok *descriptive text*.

2. LANDASAN TEORI

Teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia (AECT, 1986:1).

Dalam kawasan atau domain pemngembangan teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki 4 kategori, yaitu:

- a. Teknologi Cetak
- b. Teknologi Audio Visual
- c. Teknologi Berbasis Komputer
- d. Teknologi Terpadu

Dari keempat kategori diatas, Jika Penelitian ini dihubungkan dengan kawasan teknologi pendidikan maka penelitian ini termasuk kedalam domain pengembangan dengan sub domain teknologi berbasis komputer.

Macromedia flash itu sendiri merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor, bitmap, animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, dan screen saver agar lebih menarik, interaktif dan dinamis (Andreas Andi, 2003:1).

Sedangkan menurut Salemba Infotek dalam bukunya Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash (2002:2) menyebutkan bahwa Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar *vector* dan animasi. Kemampuannya dalam mengolah berbagai jenis objek, kemudahan dalam proses pembuatan animasi serta kecilnya ukuran file animasi membuat para animator untuk beralih ke program ini.

Dari sisi lain dijelaskan bahwa Macromedia flash merupakan software pembuatan animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, presentasi, pendukung desain web dan sebagainya, sehingga tampilan akan lebih menarik. (<http://mz->

pendidikan.blogspot.com/2010/09/animasi-makromedia-flash-sebagai-media.html diakses pada 14:30, 05.06.2013).

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash adalah segala bentuk atau saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan antara grafis (*vector, bitmap*), animasi, objek suara (*sound*) dan objek AVI (*video*) untuk keperluan atau tujuan tertentu.

Dalam pengembangan media macromedia flash model pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah model pengembangan yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian. Model R&D dipilih karena ada beberapa alasan yang mendasari, yaitu :

- a. Langkah-langkah pengembangannya sederhana dan mudah dilaksanakan dalam penelitian lapangan, yang dimulai dari adanya potensi dan masalah sampai dengan hasil produksi pengembangan yang telah teruji.

b. Urutan langkah yang tersusun secara sistematis sesuai dengan rencana penelitian dan dalam setiap tahapan proses diikuti dengan revisi, sehingga pelaksanaan dalam setiap langkahnya lebih terkontrol dengan baik.

3. METODE PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan media macromedia flash berdasarkan model pengembangan Research and Development (R&D) adalah sebagai berikut :

- a. Potensi dan Masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Desain Produk
- d. Validasi Desain
- e. Revisi Desain
- f. Uji coba produk
- g. Revisi Produk
- h. Uji coba pemakaian
- i. Revisi Produk
- j. Produksi Masal

Namun untuk penelitian dalam hal ini hanya berhenti pada tahap ke sembilan, karena dalam penelitian pengembangan tidak diwajibkan melakukan tahap produksi masal.

Teknik analisis data menggunakan Analisis isi dan analisis perhitungan PSA (*Penilaian Setiap Aspek*) dan PSP (*Penilaian Semua Program*) (Arikunto, 2005:80) dengan menggunakan skala ukur menggunakan skala *Likert*.

Sedangkan untuk analisis efektifitas media macromedia flash menggunakan analisis *t-tes* . yang digunakan untuk membandingkan data pre-tes dan data post-test untuk dijadikan sebagai bahan perbandingan.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test
(*post test - pretest*)

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

Berdasarkan rumus diatas dengan taraf signifikan 5% maka db = jumlah siswa -1=X kemudian

diperoleh $t_{table} = Y$. Jika ternyata t hitung lebih besar dari t_{table} maka hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan media macromedia flash sangat efektif untuk dijadikan guru atau pengajar sebagai alat bantu penyampaian pesan didalam kelas, terutama di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Dan jika t hitung lebih kecil dari t_{table} maka hasil belajar siswa mengalami penurunan dan media macromedia flash tidak efektif untuk dimanfaatkan.

4. HASIL PENGEMBANGAN

Produk yang dihasilkan pengembangan ini adalah berupa media macromedia flash yang diburning dalam kepingan CD dan dalam format *.exe* . pengembangan media berdasarkan pada model R&D dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan pada BAB III.

Media yang telah dikembangkan ini kemudian diujicobakan ahli materi, ahli media dan siswa. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media. semua data yang diperoleh dari uji coba akan

dijelaskan lebih rinci pada keterangan berikut :

Hasil penilaian oleh ahli materi, jika dirata-rata berdasarkan sub variabel *comprehention*, *age appropriatness*, *appropriatness of design*, dan *message relevancy*, *memoriability* maka produk pengembangan media macromedia flash dilihat dari aspek materi mendapat nilai sebesar 85.41 (*Sangat baik*). Hasil penilaian oleh ahli media, jika dirata-rata berdasarkan sub variabel *daya tarik* dan *standar technis* maka produk pengembangan media macromedia flash dilihat dari aspek teknis mendapat nilai sebesar 79.71 (*Baik*). Hasil uji coba produk yang dilakukan untuk siswa yang meliputi Uji coba Satu-satu, Uji coba kelompok kecil, dan Uji coba kelompok besar. Hasil penilaian oleh siswa yang didapatkan dari uji coba satu-satu, jika dirata-rata berdasarkan sub variabel *daya tarik* dan *standar technis* maka produk pengembangan media macromedia flash dilihat dari aspek teknis mendapat nilai sebesar 83.32 (*Sangat baik*). Sedangkan untuk materi media macromedia flash

yaitu *Comprehention*, *Appropriatness of Design*, *Message Relevancy*, *Memoriability* maka materi yang disajikan dalam media macromedia flash mendapat nilai 86.45 (*Sangat baik*). Hasil penilaian oleh siswa yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil jika dirata-rata berdasarkan sub variabel *daya tarik* dan *standar technis* maka produk pengembangan media macromedia flash dilihat dari aspek teknis mendapat nilai sebesar 81.76 (*Sangat baik*). Sedangkan untuk materi media macromedia flash yaitu *Comprehention*, *Appropriatness of Design*, *Message Relevancy*, *Memoriability* maka materi yang disajikan dalam media macromedia flash mendapat nilai 84.36 (*Sangat baik*). Hasil penilaian oleh siswa yang didapatkan dari uji coba kelompok besar jika dirata-rata berdasarkan sub variabel *daya tarik* dan *standar technis* maka produk pengembangan media macromedia flash dilihat dari aspek teknis mendapat nilai sebesar 88.48 (*Sangat baik*). Sedangkan untuk materi media macromedia flash yaitu *Comprehention*, *Appropriatness of Design*, *Message*

Relevancy, *Memoriability* maka materi yang disajikan dalam media macromedia flash mendapat nilai 86.66 (*Sangat baik*).

Berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan 5%, $d.b = 31 - 1 = 30$ sehingga diperoleh t tabel 2.04, jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $14.79 > 2.04$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media macromedia flash sangat efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII A di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya dan dengan memanfaatkan media macromedia flash tersebut maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

5. PENUTUP

A. Kajian Produk yang dihasilkan

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kajian pustaka yang digunakan oleh pengembang bahwa keterkaitan semua teori yang digunakan merujuk pada pengembangan media macromedia flash yang dikembangkan oleh

pengembang. Dan media macromedia flash mampu mengatasi masalah atau problem proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah6 Surabaya.

2. Kajian Empirik

Hasil uji t menunjukkan nilai sebelum menggunakan media 2145 dan setelah menggunakan media 2760. Sehingga berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikansi 5%, $d.b = 31 - 1 = 30$ sehingga diperoleh t tabel 2.04. jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $14.79 > 2.04$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media macromedia flash sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran didalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIIIA di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya dan dengan memanfaatkan media macromedia flash tersebut maka hasil belajar

siswa mengalami peningkatan.

B. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang hasil penelitian ini adalah suatu produk yang dapat dimanfaatkan. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah pengembangan yang menghasilkan media macromedia flash untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikhususkan untuk siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Oleh karena itu peneliti memberikan saran berkaitan dengan produk yang dihasilkan.

1. Sran Pemanfaatan

Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk media macromedia flash merupakan upaya untuk membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi descriptive text khususnya di SMP Muhammadiyah 6

Surabaya. Bagi pengguna produk ini diharapkan dapat memperhatikan beberapa hal penting yang dapat dijadikan masukan untuk memanfaatkan media secara optimal, antara lain :

a. Guru atau pengajar

Dengan adanya media macromedia flash ini dapat digunakan sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan.

b. Siswa

Siswa dapat melakukan review pembelajaran saat diluar jam sekolah untuk melatih kemampuan siswa lebih dalam lagi. Dengan menggandakan CD media macromedia flash ke dalam CD

kepingan yang baru maka media dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan laptop atau komputer.

2. Saran penyebaran produk (Diseminasi)

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dioptimalkan pemanfaatannya, dikarenakan produk media macromedia flash ini telah dikemas dalam format CD yang disertakan juga dengan buku panduan pemakaian untuk mempermudah dalam penggunaan media. Sehingga keberadaan media ini tidak hanya digunakan dalam lingkungan belajar SMP Muhammadiyah 6 Surabaya, tetapi juga dapat digunakan bagi lembaga pendidikan sederajat lainnya.

Agar keberadaan media ini dapat diketahui oleh lembaga pendidikan sederajat yang lainnya maka

harus disosialisasikan kesekolah-sekolah yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya, khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris materi pokok descriptive text sehingga peran media macromedia flash dapat berfungsi sebagaimana mestinya dengan baik.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Pengembangan media macromedia flash ini dapat dikembangkan lagi dengan cakupan yang lebih luas dan beragam. Pengembangan media macromedia flash ini dapat dijadikan salah satu alat atau bahan ajar yang dapat dikembangkan kepada sekolah atau lembaga pendidikan yang belum memanfaatkan fasilitas sekolahan secara maksimal sehingga proses belajar mengajar menjadi terbatas. Dengan adanya media macromedia flash ini menjadi solusi atau inovasi

baru dalam ranah lingkup pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.7*. Jakarta : CV. Rajawali

Andi S, Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
(<http://mz-pendidikan.blogspot.com/2010/09/animasi-makromedia-flash-sebagai-media.html>)
diakses pada tanggal 05-06-2013 Pukul 14:30)

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik ; Edisi Revisi VI*. Jakarta. PT. Rineka Cipta

Arthana, I Ketut dan Damajanti Kusuma Dewi. 2005.

- Evaluasi Media Pembelajaran*. Buku tidak diterbitkan. Surabaya : Prodi Teknologi Pendidikan – UNESA
- (http://tpers.net/2009/04/model-desain-pembelajaran-pelatihan-addie_nurhadijah1215076090/, diakses tanggal 24-06-2013 Pukul 15:25)
- Sadiman, Arif S. 1990. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6*. Jakarta : CV. Rajawali
- Sadiman, Arif S.(dkk). 2007. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya ;Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.12*. Jakarta : Unit Percetakan UNJ
- Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- (id.wikipedia.org/wiki/Psikologi_kognitif diakses tanggal 07-06-2013 Pukul 09:20)
- (<http://aristwn.staff.stainsalatiga.ac.id/wp-content/uploads/sites/3/2013/01/Standar-isi-BInggris-SMP.pdf> diakses tanggal 06-06-2013 Pukul 17:47)
- Wahana Komputer, TIM Penelitian dan Pengembangan. 2002. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 5; Edisi Pertama*. Jakarta : Salemba Infotek