PEMANFAATAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Utilization of Macromedia Flash to Develop English Instructional Media

Yulia Isratul Aini

LPMP Bengkulu

Jl. Zainul Arifin No. 2 Lingkar Timur Bengkulu, Indonesia

julieaishiteru@yahoo.com

Diterima
10 Juni 2017,
direvisi
25 Juni 2017,
disetujui
5 Juli 2017.

ABSTRACT: *The utilization of macromedia flash for developing English educational media hasn't been optimally done by English teachers, which is particularly related to the description of macromedia flash application, the use of application, and steps in developing instructional media. The aim of this article is to describe the use of macromedia flash to develop English instructional media. The method used is a literature review, while the data collection is conducted by reviewing several existing studies. The result shows that macromedia flash can be used to develop instructional media in the form of slides, animation, and interactive quizzes. This article concludes that English teachers need to be trained to master the application of macromedia flash for developing English instructional media. The recommendation is that there should be training programs for teachers to develop and utilize English instructional media with macromedia flash.*

Keywords: *macromedia flash, instructional media development, utilization of application*

ABSTRAK: Pemanfaatan *macromedia flash* untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris belum dilakukan guru secara optimal, khususnya yang menyangkut deskripsi aplikasi *macromedia flash*, penggunaan aplikasi, dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Tujuan artikel ini adalah menggambarkan pemanfaatan *macromedia flash* untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dan pengumpulan datanya dilakukan dengan mengkaji hasil-hasil kajian sejenis yang sudah ada. Hasil kajian menunjukkan bahwa *macromedia flash* dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran berupa slides, animasi, dan kuis-kuis interaktif. Kesimpulannya adalah bahwa guru-guru bahasa Inggris perlu dilatih untuk menguasai aplikasi ini agar mampu mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris. Saran yang dapat diajukan adalah melakukan pelatihan pembuatan dan pemanfaatan aplikasi *macromedia flash* untuk media pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *macromedia flash, pembuatan media pembelajaran, pemanfaatan aplikasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan sikap, pengetahuan, dan/atau keterampilan. Dalam proses ini, diharapkan terjadi perubahan sikap ke arah yang lebih baik, peningkatan pengetahuan, dan/atau peningkatan keterampilan. Pada prinsipnya, perubahan sikap dari yang belum baik menjadi baik, perubahan dari yang belum tahu menjadi tahu, dan dari yang belum terampil menjadi terampil.

Kesuksesan pelaksanaan pembelajaran didukung oleh beberapa faktor penting seperti tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, sarana prasarana pembelajaran, dan media. Tampaklah bahwa media merupakan salah satu faktor penting di dalam proses pembelajaran, dan menjadi bagian yang terintegrasi dalam suatu sistem pembelajaran. Perannya sangat berarti yaitu sebagai penyampai pesan. Pesan dimaksud adalah pesan yang disampaikan dari pemberi pesan dalam hal ini adalah pesan dari berbagai sumber/media kepada penerima pesan yaitu peserta didik atau peserta didik dapat juga menjadi pemberi pesan kepada peserta didik lainnya. Pesan di sini dapat berupa berbagai informasi misalnya materi pembelajaran. Media berperan penting sebagai wadah penyampaian pesan.

Media pembelajaran yang berperan sebagai penyampai pesan ini dibuat untuk digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan menjadi satu pertimbangan dalam mengkreasi media pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa betapa perlunya sebuah media dalam proses pembelajaran dan betapa perlunya pertimbangan media yang akan dikreasikan. Menurut Susilana dan Riyana (2007), salah satu kaitan fungsi media dalam pembelajaran adalah penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang akan dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.

Secara khusus, Suyanto (2007) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran bahasa Inggris adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran bahasa perlu mempertimbangkan media pembelajaran

yang akan digunakan terutama pertimbangan usia pembelajar. Hal ini menunjukkan bahwa usia belajar seseorang memberi pengaruh terhadap keterlaksanaan proses belajar itu sendiri. Terkait dengan media, Daryanto (2011) menyatakan bahwa pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di samping persepsi siswa sendiri tentang belajar.

Media pembelajaran yang ada saat ini sangatlah beragam jenis dan kegunaannya. Berbagai jenis media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, jenis media yang satu dapat saling mendukung dan dikombinasikan dengan jenis media lainnya dalam memainkan perannya sebagai penyampai pesan. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan dengan ditemukannya komputer sebagai alat kerja dan belajar telah membawa kita sekarang ini pada era pembelajaran digital.

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berdimensi digital yang dibahas di dalam tulisan ini adalah kemampuan dari aspek audio dan visualnya yang telah menjadikan media ini terus dikembangkan. Salah satu kemampuan media ini adalah dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajarnya yang variatif, baik yang bersifat auditif, visual, maupun kinestetik. Menurut hasil penelitian M. Iksan (2015), penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *macromedia flash* menunjukkan peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa. Penelitian lain terkait pembelajaran yang memanfaatkan multimedia yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* adalah yang dilaksanakan D. Sudrajat. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Inggris menghasilkan peningkatan kualitas belajar siswa. Sebagai buktinya adalah data perolehan nilai siswa kelas XI IPS 2 dan MAN 2 Kota Cirebon (Sudrajat, 2013).

Berbagai hasil penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan besarnya pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan multimedia juga menghasilkan

peningkatan motivasi siswa untuk dapat menyukai dan terus belajar bahasa Inggris.

Penelitian relevan lainnya adalah yang dilaksanakan oleh Majidah dan Dian. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi pelajaran silinder dinilai valid, praktis, dan efektif (Majidah dan Dian, 2016). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Togik dan Aisyah (2013) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi pelajaran *Computer Numerically Controlled (CNC) TU 2A* mampu meningkatkan respon belajar peserta didik dengan persentase 86,72% dari 34 responden yang dapat dikategorikan 'Sangat Kuat'. Hasil belajar juga meningkat menjadi 84,12 dan dinyatakan tuntas dengan ketuntasan belajar di kelas mencapai 91,42%.

Selanjutnya, Herman dan Heni (2013) di dalam penelitiannya menyimpulkan penggunaan media pembelajaran CD interaktif Bahasa Inggris yang dikembangkan menggunakan aplikasi *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek afektif maupun kognitif yang dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM (dari 10% hasil *pre-test* menjadi 70% saat *post-test*). Dari hasil penelitian di atas, terlihat pengaruh pemanfaatan media dalam belajar yang dibuktikan dengan hasil belajar yang meningkat.

Ruwaida di dalam penelitiannya menemukan bahwa: (1) pada siklus pertama rata-rata hasil nilai tes adalah 76,5 dan siklus 2 adalah 80,1; (2) nilai tes formatif adalah 73,4; dan (3) sikap dan respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan *macromedia flash* adalah bahwa siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat materi pembelajaran dan terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ruwaida, 2012). Penelitian ini menunjukkan peran media dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan dapatlah disimpulkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *macromedia flash* ini memengaruhi

hasil belajar dan pembelajaran sehingga perlu dikembangkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Media komputer terus mengalami perkembangan dalam hal aplikasi dan terus dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Sebagai contohnya adalah program *Microsoft Office* yang di antaranya terdapat *Microsoft Word* sebagai pengolah kata, *Microsoft Excel* sebagai pengolah data, *Microsoft PowerPoint* sebagai pengolah tampilan untuk presentasi, *Paint* untuk pengolah gambar, dan *Microsoft Publication* untuk pengolah bahan publikasi. Semua aplikasi ini jika dieksplorasi akan sangat mendukung produktivitas media pembelajaran yang dalam hal ini untuk keperluan pembelajaran Bahasa Inggris. Keberagaman media yang dihasilkan juga akan mendukung proses pembelajaran.

Sebagaimana dituangkan dalam Permendiknas No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), salah satu kompetensi yang dituntut dari tenaga pendidik adalah kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selanjutnya, Munir (2010) menjelaskan bahwa pengajar dalam pembelajaran berbasis TIK adalah: (1) perencana pengajaran dengan menyiapkan berbagai keperluan sebelum proses pengajaran berupa materi pengajaran, sumber belajar, media, atau alat bantu yang akan digunakan; (2) penyampai informasi dengan berbagai metode pendukung; dan (3) penilai dengan menyiapkan alat penilaiannya dan memberikan penilaian.

Para pendidik sangat diharapkan memiliki kompetensi di bidang TIK dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era digital saat ini, pembelajaran tidak hanya dibatasi dengan pelaksanaan di dalam ruang kelas namun dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran dengan istilah pembelajaran berbasis digital adalah yang memanfaatkan media TIK. Menurut Danim (2012), pendidik atau guru sebagai pengembang diharapkan terus mengembangkan potensi dirinya, mau menularkan kemampuan dan

keterampilannya kepada siswa dan untuk semua orang. Guru juga harus peka terhadap perkembangan IPTEK agar mampu dan terampil menggunakan komputer, internet, dan berbagai model pembelajaran multimedia.

Selain kemampuan di bidang TIK ini, pendidik juga dituntut untuk mengembangkan ranah kognitif berupa penguasaan bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Menyikapi hal tersebut, pendidik perlu mengenal salah satu aplikasi yang sangat potensial dikembangkan untuk pembuatan media pembelajaran, bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris dimaksud adalah pembelajaran yang terintegrasi antara keterampilan dan unsur bahasa sehingga pendidik dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Adapun kedua unsur penting pembelajaran bahasa dimaksud menjadi pertimbangan dalam kreasi mengembangkan media pembelajaran.

Keterampilan bahasa yang dimaksudkan adalah membaca, menulis, dan menyimak; sedangkan unsur bahasa dimaksud adalah kosa kata, tata bahasa, pelafalan dan pengucapan atau tanda baca. Penguasaan bahasa artinya penguasaan kedua aspek ini sehingga dapat menggunakannya berdasarkan fungsi bahasa dimaksud.

Kondisi yang ada di atas menunjukkan pentingnya penguasaan bahasa Inggris secara optimal di mana guru sebagai tenaga pendidik dapat menyiapkan media pembelajarannya dengan salah satu fasilitas pendukungnya yaitu media pembelajaran berbantuan komputer. Pembelajaran berbantuan komputer ini dimaksudkan untuk memanfaatkan kemajuan TIK.

Salah satu program yang bisa dimanfaatkan adalah *macromedia flash*. Aplikasi ini terkait dengan kelebihanannya yang dapat digunakan untuk mendesain animasi, baik berupa objek grafis, teks, maupun suara. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dilakukan karena kemampuan yang dimilikinya, yaitu yang dapat membuat animasi gerak, animasi *masking*, tombol interaktif, animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, games, kuis interaktif,

simulasi/visualisasi, dapat dikonversi serta di-*publish* ke dalam beberapa tipe (Asyhar, 2011).

Bila dikaitkan dengan pembelajaran bahasa, tentu saja media pembelajaran yang dapat diakomodasikan oleh pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi ini terkait erat karena belajar bahasa artinya terkait dengan teks, grafis, dan interaktif. Winia dkk. (2016) menyimpulkan bahwa penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif akan bermanfaat bagi siswa dan mempermudah mereka memahami materi pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian lain yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *macromedia flash* ini adalah penelitian Musyarrifah (2016). Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi suplemen bagi mahasiswa. Walaupun sifatnya hanya sebagai pilihan tetapi dapat dimanfaatkan juga untuk menambah pengetahuan, wawasan, khususnya tentang mata kuliah pembelajaran bahasa Inggris. Pemanfaatan media pembelajaran membantu mempermudah proses belajar-mengajar dosen dan mahasiswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar mahasiswa khususnya dan kompetensi pengembangan bahan belajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer dengan aplikasi *macromedia flash Professional 8* dengan tombol yang dapat berinteraksi dengan pengguna (tombol suara dan animasi), Aini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa SD di Kota Bengkulu (Aini, 2013).

Berbagai uraian yang telah dikemukakan tentang penelitian terkait media pembelajaran yang memanfaatkan *macromedia flash* dengan potensi yang dimilikinya sangat dirasa perlu untuk mengembangkan aplikasi tersebut dengan mengenal lebih lanjut aplikasi dan memanfaatkannya untuk pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Inggris.

Artikel ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi

macromedia flash dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis TIK. Secara khusus, tujuannya adalah untuk mendeskripsikan: (1) pengenalan aplikasi *macromedia flash*; (2) cara-cara pemanfaatan media pembelajaran bahasa Inggris dengan kemampuan aplikasi ini; dan (3) memberikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi ini.

METODA

Metoda yang digunakan adalah kajian literatur. Pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji hasil-hasil kajian dan penelitian sejenis yang sudah ada serta mengkaji aplikasi pengembangan media pembelajaran yang sejenis. Analisis data dilakukan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Aplikasi Macromedia Flash

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Sadiman yang dirujuk oleh Rahayu (Rahayu, 2011), kata media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar untuk penyampaian pesan dalam berkomunikasi. Artinya media pembelajaran merupakan wadah penyampai pesan.

Menurut Wilbur Schramm yang dirujuk oleh Yusufhadi Miarso (1986:46-47), media merupakan pengembangan dari guru (*extension of teacher*). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan perpanjangan guru dalam menyampaikan pesan (pesan berupa materi pembelajaran atau informasi pembelajaran).

Mengenal media pembelajaran berarti juga mengenal pembagian media menurut macam dan jenisnya. Beberapa ahli membagi macam dan jenis media, sebagaimana yang dirujuk Daryanto (2011) dapat dikelompokkan ke dalam lima model klasifikasi, yaitu klasifikasi menurut Wilbur Schramm, Gagne, Allen, Gerlach dan Ely, serta Ibrahim.

Ahli lain mengelompokkan media pembelajaran ini berdasarkan ciri fisiknya. Dalam kaitan ini, Gerlach dan Ely dalam

Ashyar (2011:47) mengelompokkan media menjadi: *real object and model, printed verbal, printed visual, still pTIKure, motion pTIKure, audio recorder, programmed instruction*, dan *simulation*.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran, diharapkan akan mempermudah pengajar melakukan pemilihan media yang tepat pada saat membuat rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Perkembangan TIK telah memberikan dampak besar pada inovasi pengembangan ragam/jenis media pembelajaran yang mampu mengakomodasikan suara, visual dan/atau gerak dalam bentuk multimedia atau komputer. Pembuatan media pembelajaran yang menuntut kreativitas tenaga pendidik untuk memanfaatkan kemajuan TIK memberikan kontribusi dalam mengakomodasikan gaya-gaya belajar peserta didik perihal audio, visual, dan/atau kombinasi keduanya.

Pengertian multimedia yang didefinisikan oleh Najjar dan dirujuk oleh Asyhar (2011:75) diartikan sebagai penggunaan teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara untuk penyajian informasi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia mengakomodasikan pemuatan unsur teks, grafis, suara, dan animasi. Hal ini juga mendukung gaya-gaya belajar peserta didik yang bervariasi.

Pemanfaatan multimedia dibagi dalam dua kategori yaitu *content production* dan *multimedia communication*. Kategori *content production* artinya terkait dengan hasil produk multimedia untuk keperluan pembelajaran, sedangkan *multimedia communication* terkait dengan penggunaan untuk komunikasi materi misalnya melalui internet.

Menurut Heinich dkk., yang pendapatnya dirujuk oleh Susilana dan Riyana, mengatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat dibagi menjadi empat model dasar pembelajaran yaitu bentuk *drill*, tutorial, simulasi, dan *games* (Heinich dkk., 2007:138).

Bentuk *drill* atau pengulangan berisikan sajian latihan soal untuk pembelajaran. Model tutorial disajikan dalam bentuk materi dan latihan soal dalam unit-unit di mana peserta

didik dituntun untuk mengikuti pembelajarannya. Model simulasi berisikan materi dengan prinsip memperoleh pengalaman belajar melalui tiruan-tiruan. Model *games* adalah model belajar sambil bermain di mana materi disajikan dalam bentuk permainan.

Semua model pembelajaran yang telah diuraikan dapat dikreasikan dalam pemanfaatan aplikasi *macromedia flash* dengan konten pembelajaran terkait pembelajaran bahasa Inggris yang berprinsip pada muatan *communicative approach* dan nuansa *meaningfulness* (Alwasilah, 2007).

Aplikasi-aplikasi komputer untuk membuat media pembelajaran sudah cukup banyak beredar di pasaran. Salah satu dari aplikasi tersebut adalah aplikasi *macromedia flash*. Saat ini terdapat versi terbaru yaitu *Macromedia Flash 8 Professional* yang merupakan aplikasi terfleksibel untuk pembuatan animasi di samping juga merupakan versi terbaru dari seri-seri sebelumnya (Madcoms, 2007:1).

Di dalam artikel ini, aplikasi yang akan digunakan adalah *Macromedia Flash 8 Professional*. Aplikasi *macromedia flash* ini memiliki banyak kelebihan yang bermanfaat sekali untuk pengembangan media pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Ashyar (2011:187). Beberapa di antara keunggulannya adalah dapat membuat animasi gerak, perubahan bentuk dan warna, animasi *masking* dan animasi mengikuti jalur, tombol interaktif *movie* atau obyek, animasi logo, *form*, presentasi, *game*, kuis interaktif, simulasi dan visualisasi, dan dapat dikonversi serta di-*publish* dalam beberapa tipe.

Dengan potensi keunggulan yang dimiliki, *macromedia flash* menjadi salah satu alternatif aplikasi yang perlu dikuasai dan dimanfaatkan sebesar-besarnya oleh guru dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi ini untuk menghasilkan kreasi media berbasis TIK perlu disikapi untuk peningkatan hasil belajar. Jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Inggris, keunggulan yang dimiliki aplikasi tersebut menjadi tepat sekali untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris. Dukungan keunggulan aplikasi ini

yaitu dukungan suara, gambar, animasi, dan interaktif.

Keunggulan terkoneksi kuat dengan potensi pembuatan tampilan atau *slide* pembelajaran yaitu di antaranya pembuatan tombol yang dapat berinteraksi, perubahan-perubahan warna, penggunaan teknik pewarnaan yang dapat menjadikan gambar sederhana menjadi lebih bagus dengan efek kedalaman atau 3 dimensi (Zeembry, 2007:26). Keunggulan dalam penampilan gambar-gambar berbagai variasi efek dan dimensi akan memberikan dukungan tampilan media pembelajaran yang kondusif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hari dan Yuli (2013) mengemukakan bahwa *macromedia flash* dapat membantu guru dalam pembelajaran membaca melalui pengembangan media permainan, kartun, gambar, dan animasi. Selain gambar, potensi yang dimiliki aplikasi ini adalah mengakomodasikan gerakan atau animasi. Animasi dimaksud dapat dilengkapi dengan masukan suara. Untuk pembelajaran bahasa Inggris, salah satunya adalah contoh dalam pelafalan kosakata yang akan sangat membantu peserta didik mempelajari bahasa Inggris.

Potensi aplikasi ini juga mengakomodasikan pembuatan media belajar interaktif. Multimedia interaktif bertujuan untuk lebih memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pembelajaran. Hal ini juga untuk mengatasi keterbatasan belajar terhadap waktu, ruang, dan daya indera peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif yang dibuat dengan baik berdampak juga terhadap motivasi dan gairah belajar peserta didik sebagaimana disampaikan Susilana dan Riyana (2007:125). Interaktif di sini dimaksudkan dapat berupa materi pelajaran yang dikombinasikan dengan latihan-latihan soal sebagai salah satu bentuk latihan dan evaluasi.

Penggunaan media pembelajaran yang dibuat dari aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran direspons dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa hasil penelitian sebagaimana dinyatakan oleh Pram Setyo (2013) bahwa pemanfaatan media

pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* di SMAN 6 Purworejo berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar menggunakan internet untuk informasi dan komunikasi. Penelitian lain juga menunjukkan pengaruh yaitu bahwa dengan penerapan *macromedia flash* pada materi fungsi komposisi dan inversi dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik kelas X TO SMK Ma'arif Pangenanan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Mustamid, 2015).

Penelitian lain menunjukkan penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pokok bahasan hukum Newton (Mananda, 2017). Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *macromedia flash* ini telah terbukti memberikan pengaruh pada hasil dan motivasi pembelajaran.

Deskripsi Penggunaan Aplikasi

Aplikasi *Macromedia Flash 8 Professional* merupakan versi terbaru dari program *Macromedia*. Berikut adalah gambar bentuk tampilan *home* dari *Macromedia Flash* dimaksud.

Gambar 1. Home dari Aplikasi *Macromedia Flash*
Sumber <http://www.adisumaryadi.net>, 20

Terlihat di aplikasi ini, area kerja *macromedia flash* sebagai aplikasi yang sangat potensial karena keunggulan yang dimilikinya dalam pengelolaan gambar dan suara. Istilah yang dipakai di dalam aplikasi *macromedia flash* ini adalah: (1) *properties*; (2) *action script*; (3) *movie clip*; (4) *frame*; (5) *scene*; (6) *timeline*; (7) *layer*; dan (8) *keyframe* yang deskripsinya disampaikan berikut ini.

Properties merupakan kelengkapan alat yang terkait dengan suatu perintah. *Action script* adalah bentuk perintah yang diberikan pada *frame* atau obyek. *Movie clip* yaitu tombol yang digabungkan dengan animasi lainnya. *Frame* sebagai bagian dari *layer*. *Scene* merupakan *slide*. *Timeline* merupakan penampung *layer* untuk tempat meletakkan perintah gerakan obyek. *Key frame* sebagai area pembatas gerak animasi (Madcoms, 2007:6-7). Aplikasi ini didukung juga integrasinya dengan pengolah gambar *Paint* dan pengolah suara yaitu aplikasi *Power Editor Free*. Jika kita tidak membuat sendiri gambar, gambar dan suara hasil rekaman dapat di-*import* dari *library* selanjutnya di-*input* ke tombol yang diperlukan.

Untuk pembuatan multimedia interaktif, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) menyusun program media; (2) membuat *flowchart*; (3) membuat *storyboard*; (4) mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan; (5) pemrograman; dan (6) *finishing*. Bentuk tampilan interaktif dapat dibuat dalam bentuk kuis interaktif sebagai salah satu bentuk evaluasi.

Beberapa jenis media yang sudah dibuat melalui pemanfaatan aplikasi ini di antaranya adalah: (1) *slide* tampilan; (2) tampilan animasi; dan (3) kuis-kuis interaktif. Berikut adalah contoh dari pemanfaatan aplikasi ini di lapangan.

Slide tampilan. Perhatikan *Home* yang ada di aplikasi *macromedia flash*. Jika kita memilih area kerjanya untuk *slide* presentasi, kita dapatkan lembar kerja yang selanjutnya dapat kita olah menjadi *slide-slide* untuk presentasi materi yang akan kita sampaikan dalam pembelajaran. Tampilan yang memadai dapat menarik perhatian peserta didik. Lengkapilah tampilan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dapat mengakomodasikan gaya belajar peserta didik yang audio, visual, dan/atau kinestetik. Pada sisi kanan, terdapat *tools* yang bisa kita gunakan untuk pembuatan gambar dan teks untuk *slide*. Terdapat *properties* untuk warna dan ukuran teks. Terdapat juga bentuk-bentuk gambar yang bisa kita padupadankan untuk pembuatan tampilan gambar.

Tampilan animasi. Untuk animasi ini kita dapat membuat sendiri atau bisa meng-*import*

yang sudah jadi. Jika kita membuat sendiri gambar-gambar, maka selanjutnya gambar-gambar itu akan kita buat gerakan-gerakannya dengan menggunakan *tween motion* dan atau *tween shape*. *Tween motion* artinya animasi akan bergerak sesuai yang kita arahkan, sedangkan *tween shape* animasi akan berubah bentuk sesuai yang kita inginkan bentuknya.

Berikut adalah contoh tampilan animasi bergerak. Setelah di-*test movie* dengan menekan *ctrl+enter* akan muncul gambar tampilan yang dapat bolak-balik bergerak ke sana ke mari sesuai dengan perintah yang dimasukkan ke dalam *scene*.

Kuis-Kuis Interaktif. Pemanfaatan lain dari aplikasi *macromedia flash* ini adalah untuk pembuatan kuis-kuis interaktif. Berbagai bentuk kuis dapat dibuat dengan aplikasi ini, misalnya bentuk esai dan pilihan ganda.

Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah di Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah agar dapat dipakai oleh mereka yang belajar sebagai sarana berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini jugalah yang mendorong pemakaian media pembelajaran agar pembelajaran bahasa Inggris ini menjadi lebih mudah dan menarik serta tidak menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dan menyramkan.

Fungsi dan peran bahasa Inggris telah mendorong mereka yang berkecimpung di bidang TIK berkreasi membuat berbagai media pembelajaran bahasa Inggris berbasis TIK. Kombinasi pembelajaran bahasa Inggris dimaksud menggunakan TIK dalam pembelajaran akan memberikan efek yang baik dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi dikembangkan untuk mendukungnya. Salah satu yang sudah diperkenalkan adalah aplikasi *macromedia flash* yang sangat potensial dengan kemampuan olah suara, gambar, dan teks yang merupakan kebutuhan pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris terhadap unsur visual dan audio.

Kebutuhan akan media pembelajaran

yang dapat mengakomodasikan gaya belajar visual dan/atau audio di mana secara mayoritas masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dari segi kosakata dan pelafalan. Sehubungan dengan permasalahan yang demikian ini media pembelajaran menuntut berbagai alternatif untuk mengakomodasikan solusinya. Salah satu alternatif solusi dimaksud adalah dengan pemanfaatan aplikasi *macromedia flash* yang akan dideskripsikan berikut ini dalam beberapa contoh pembuatan media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran dapat mengikuti salah satu model pembuatan media pembelajaran sebagaimana yang dituangkan dalam bagan prosedur yang diadaptasi oleh Puslitjaknov (2008:10-13) yaitu:

Gambar 2. Alur Model Pengembangan Media Pembelajaran diadaptasi dari Puslitjaknov (2008:10-13)

Proses berdasarkan alur di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut. Tahap awal, kita mengidentifikasi permasalahan kebutuhan media pembelajaran bahasa Inggris di lapangan agar pengembangan yang

kita lakukan nanti dapat menjadi solusi pemenuhan kebutuhan tersebut. Setelah mengidentifikasi permasalahan kebutuhan, kita lanjutkan ke langkah berikutnya yaitu merancang alternatif pemecahan masalah dengan pijakan analisis kebutuhan.

Langkah selanjutnya adalah merancang media sesuai yang dibutuhkan. Setelah sampel media selesai dibuat/dikembangkan kita ujicobakan dalam tahapan ujicoba ahli, ujicoba sampel terbatas, dan uji coba luas. Ujicoba ini dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih terdapat di dalam media yang kita kreasikan/hasilkan/kembangkan.

Ujicoba ahli dilakukan oleh mereka yang ahli di bidang teknologi pembelajaran dan ahli materi dalam bentuk penilaian kelayakan media yang dirancang. Ujicoba ahli ini akan menghasilkan berbagai masukan untuk perbaikan sebagai bentuk evaluasi pertama terhadap hasil kreasi. Ujicoba sampel terbatas artinya ujicoba dilakukan kepada calon pemakai media dengan sampel terbatas, misalnya dengan beberapa perwakilan peserta didik saja. Ujicoba sampel terbatas ini juga akan memberikan masukan-masukan untuk perbaikan pada tahapan kedua. Selanjutnya, ujicoba sampel luas pada sampel yang lebih banyak. Ujicoba sampel luas ini akan menghasilkan berbagai masukan untuk perbaikan sebagai bentuk evaluasi pada tahapan ketiga. Hasil ujicoba ditindaklanjuti dengan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang masih ada.

Ketiga tahapan ujicoba beserta evaluasi tersebut akan memberikan penyempurnaan terhadap media yang kita kreasikan/hasilkan sehingga setidaknya-tidaknnya akan meminimalisasi kekurangan.

Secara teknis, pembuatan media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *macromedia flash* kita awali dengan membuat rencana pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan ini, kita membuat langkah-langkah pembelajaran dan merencanakan jenis media yang akan kita pakai. Apakah visual saja, audio saja, atau keduanya? Apakah perlu dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif?

Semua tahapan kita rencanakan dengan cermat. Selanjutnya, kita siapkan bahan-bahan pembuat media, misalnya gambar-gambar, rekaman suara, teks, sesuai keperluan yang sudah kita rencanakan. Bahan-bahan yang berupa gambar, suara, dan teks dapat kita produksi sendiri atau bisa kita mengunduhnya. Dalam kaitan ini, satu hal yang penting jika mengunduh, kita perlu mencantumkan sumber-sumber rujukannya.

Langkah berikutnya adalah meng-*install* aplikasi *macromedia flash* beserta aplikasi pendukung lainnya misalnya *paint* dan *power sound editor*. Setelah itu, *open* aplikasi. Jika sudah berada di area kerja *macromedia flash* ini, buatlah gambar atau bisa *import* saja, berikan gerakan agar gambar terlihat hidup dengan *tween motion* atau *tween shape*. Jika diperlukan teks, dapat kita tuliskan sesuai kebutuhan yang direncanakan. Setelah selesai mengolah gambar dan teks, hasil kerja kita dapat kita publikasikan dalam bentuk *file exe* sehingga bisa dibuka di mana saja.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari deskripsi yang disampaikan di atas, kita dapat ambil beberapa simpulan. *Macromedia flash* merupakan aplikasi yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris karena mampu mengakomodasikan kebutuhan akan gaya pembelajaran peserta didik yang audio, visual, dan/atau keduanya. Beberapa cara pemanfaatan aplikasi ini dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk pembuatan *slide* untuk presentasi, tampilan animasi, dan kuis-kuis interaktif. Pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris dengan aplikasi ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan media, dilanjutkan dengan perancangan media, kemudian dilanjutkan dengan ujicoba media yang dibuat dengan memperbaiki media jika masih terdapat kekurangan-kekurangan dari hasil ujicoba atau evaluasi.

Berdasarkan potensi yang dimiliki aplikasi ini, sangat disarankan agar dilakukan pelatihan-pelatihan bagi tenaga pendidik atau guru untuk dapat menguasai aplikasi *macromedia flash* dan memanfaatkannya untuk pengembangan media pembelajaran.

PUSTAKA ACUAN

Buku

- Alwasilah, A. Chaedar. 2007. *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global*. Bandung: CV Andira.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Danim, S. 2012. *Profesi Kependidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Madcoms. 2006. *Macromedia Flash Pro 8*. Jogyakarta: Penerbit Andi.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Puslijakov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyanto, K. 2008. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Zeembry. 2007. *Animasi Kartun dengan Flash 8*. Jakarta: Elex Me.

Jurnal/prosiding/disertasi/tesis/skripsi

- Aini, Y. I. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran bahasa Inggris Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa sekolah Dasar di Kota Bengkulu*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Diadik Ikatan sarjana Pendidikan Indonesia bekerjasama dengan Prodi S2 TP FKIP Universitas Bengkulu, Juli 2013 Th. II No. 2.
- D. Sudrajat. 2013. *Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Belajar siswa dalam Mempelajari Materi bahasa Inggris kelas XI IPS Menggunakan Macromedia Flash MX di MAN 2 Kota Cirebon*. Jurnal online TIK STMIK IKMI Vol 1 No. 1 edisi Juli 2013.
- Hari Julian Agung Saputra dan Yuli Tiarina. 2013. *Using Macromedia Flash 8 to Help English Teacher to Build Media Toward Teaching Reading*. Journal of English Language Teaching Volume I No. 2 March 2013.
- Herman Dwi Suryono dan Heni Rita Susila 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran bahasa Inggris untuk SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 Nomor 1 Februari 2013.
- Iksan, M. 2015. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar siswa pada Mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1*. Tesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Majidah Khairani dan Dian Febrinal 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran dalam*

- bentuk macromedia Flash Materi tabung untuk SMP kelas IX*. Jurnal IPTEKS Terapan Research of Applied Science and Education V10.i2 2016.
- Mananda, I. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pokok Bahasan Hukum Newton*. E-Jurnal Mahasiswa Prodi Fisika Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017.
- Mustamid. Henri Raharjo. 2015. *Pengaruh Efektivitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Motivasi Fungsi komposisi dan Invers*. Jurnal EduMa Vol. 4 No. 1 Juli 2015.
- Musyarrifah. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Bermuatan Karakter Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Macromedia Flash (Studi kasus mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmu Pendidikan) volume 5 No. 2 Juli Desember 2016.
- Pram Setyo dan Suparman. 2013. *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet pada Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik UNY edisi 1 tahun 2013.
- Ruwaida, Muhammad. 2012. *Penggunaan Animasi dengan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Daya Ingat terhadap Matematika pada Materi Geometri di kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Dikdaktika Vol XII No. 2 Februari 2012.
- Togik Hidayat dan Aisyah Endah Palupi. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil Belajar pada pelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa Kelas XI TPM 3 di SMK Negeri 3 Boyolangu*. Jurnal JPTM Volume 02 Nomor 01 tahun 2013.
- Winia Waziana, Leni Anggraeni, dan Nur Laela Sari. 2016. *Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia*. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 7 Desember 2016.

Lain-lain

- Adi Sumaryadi. *Mengenal Macromedia Flash*. 2013. <http://yudigoyangyuk.blogspot.co.id/2013/05/macromedia-flash.html> (diunduh 18 Agustus 2017).
- Depdiknas. 2005. *Permendiknas No. 19 Tahun 2005*. Jakarta: Kemdiknas.
- Rahayu. 2011. *Media Pembelajaran*. <http://skripsi-tesis-karyailmiah.blogspot.com> (diunduh 25 Juni 2012).