



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Profesional 8

Herly Octasaputra¹,

MTSN 3 Kerinci¹

Email: Herlysaputraocta@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2018
Disetujui Juni 2018
Dipublikasikan Desember
2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, dan penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTsN 3 Kerinci. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) hasil validasi ahli materi dari validasi I 68,18% kriteria layak, validasi II 81,81% kriteria sangat layak, 2) hasil validasi I ahli media 69,23% kriteria layak, validasi II 92,30% kriteria sangat layak; (2) keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional* berdasar uji coba guru diperoleh nilai 87,5 kriteria sangat efektif, (3) penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* pada mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan uji coba lapangan, meliputi: uji coba kelompok kecil 83,75%, 2) uji coba kelompok besar 88,12% kriteria sangat baik.

Pengembangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* sangat layak, sangat efektif, dan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, pengembang menyarankan kepada guru bahasa Indonesia agar menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media, *macromedia flash professional 8*

Abstract

The research aims to describe the process of developing instructional media, the effectiveness of learning media, and the use of learning media development products based on macromedia flash professional 8 in Indonesian subjects at MTsN 3 Kerinci.

The development method used in this research is ADDIE. This model consists of five stages, namely: the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation and evaluation stage. The results of this development research indicate that: (1) the learning media development process is carried out in several stages, namely: 1) the results of validation of the material experts from the first validation 68.18% of the eligible criteria, the second validation of 81.81% of the very feasible criteria, 2) the results of validation I media expert 69.23% eligible criteria, validation II 92.30% very feasible criteria; (2) the effectiveness of learning media based on professional macromedia flash based on teacher trials obtained a value of 87.5 very effective criteria, (3) the use of learning media based on macromedia flash professional 8 in Indonesian subjects based on field trials, including: small group trials 83.75%, 2) large group trials 88.12% very good criteria.

This development proves that the Macromedia Flash Professional 8-based learning media is very feasible, very effective, and very good. Based on this, the developer suggests Indonesian language teachers to use learning media based on macromedia flash professional 8 as a learning medium.

Key Words: *development, media, macromedia flash professional 8*

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi tersebut menciptakan persaingan global di berbagai bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali bagi bidang pendidikan. Bagi dunia pendidikan, pesatnya perkembangan teknologi menawarkan berbagai kemudahan sekaligus tantangan untuk dapat memanfaatkan media teknologi tersebut dalam pembelajaran di kelas. Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia diperlukan inovasi dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi.

Guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Menurut Smaldino (2005:9) suatu media bisa disebut sebagai media pembelajaran jika media tersebut menyediakan pesan dan informasi untuk keperluan pembelajaran. Salah satunya pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia professional 8*. Yudhiantoro (2003:6) mengatakan *Macromedia flash profesional 8* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para *desainer* maupun *programmer* yang bermaksud untuk merancang animasi, merancang halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis, membuat game, proses pembelajaran interaktif, serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 yang dikembangkan diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi variatif, merangsang semangat dan minat peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Prezky (2016) dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS memaparkan hasil penelitiannya bahwa menggunakan program flash berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 82,67 Marpaung (2015) dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V SD Swasta Namira TA. 2014/2015 menyimpulkan pada uji coba lapangan didapatkan hasil bahwa media ini mempermudah siswa dalam memahami

konsep dan berada pada kualifikasi sangat baik (89,96%)

Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, pengembang mengamati media pembelajaran yang ada di MTsN 3 Kerinci masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru seperti buku paket bahasa Indonesia, modul dan powerpoint. Sedangkan media pembelajaran dalam bentuk program atau aplikasi tidak digunakan guru karena dirasa kurang menarik. Selain itu, terbatasnya buku sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia juga menyebabkan kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena tidak semua peserta didik mempunyai buku paket, penyelesaiannya dengan *fotocopy*. Namun, tidak semua peserta didik mempunyai dana dan motivasi untuk memfotokopi buku tersebut.

Melihat dari segi fasilitas, MTsN 3 Kerinci sudah memadai menjadi pertimbangan bagi guru untuk memanfaatkan fasilitas dengan mengembangkan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan pada tuntutan kebutuhan dengan mempertimbangkan unsur intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan observasi terkait media pembelajaran di MTsN 3 Kerinci selama ini mempunyai beberapa kelemahan seperti; Media yang ada sekarang sedikit sekali yang berbentuk software, media hanya dalam bentuk buku teks, sehingga anak diminta untuk menghafal, buku teks sulit di pahami, Gambar kurang bervariasi, sehingga belum menimbulkan minat peserta didik untuk membaca dan mempelajari media tersebut.

Pada pembelajaran abad ke 21, siswa diminta untuk berpikir secara kritis. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, sebagai alternatif solusi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang layak, efektif dan baik digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 yang layak, efektif, dan baik untuk digunakan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Menurut Darmawan (2011:39-40) media dalam kegiatan pembelajaran memiliki, yaitu suplemen, komplemen, dan substitusi, oleh karena itu, pengembangan penting memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini mengacu pada teori model pengembangan media saja yang dikembangkan oleh Januszewski dan Molenda (2008) yaitu model ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*). Tahap penelitian ini yang pertama tahap analisis untuk mempertimbangkan media yang akan dikembangkan; kebutuhan, tujuan,

materi. Kedua tahap desain; jadwal pengembangan Juni-Oktober 2020, untuk ahli materi adalah Dr. Harry Soedarto H, M.Pd sedangkan ahli media Hadiyanto, S.Pd. M.Ed., Ph.D., spesifikasi media, ketiga tahap pengembangan, keempat implementasi untuk mencoba, kelima evaluasi untuk melihat sesuai atau tidak untuk digunakan. Uji coba produk dilakukan dengan tahap 1; validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media yang dilanjutkan dengan analisis data hasil validasi dan revisi. Tahap 2; uji coba guru dan kelompok kecil serta kelompok besar. Data yang di dapat merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Sugiyono (2014: 184), Instrumen mengukur semua fenomena (variabel penelitian), instrumen pengumpulan data yang digunakan pengembang adalah wawancara dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini mengacu pada teori model pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*). Berdasarkan tahapan-tahapan dari model ADDIE ini, maka proses pengembangan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Tahap Analisis

A. Analisis Kebutuhan

Sebanyak (69,23%) siswa menyatakan materi yang dipelajari terlalu banyak sehingga kesulitan dalam mengingat ataupun menghafalkan materi yang dipelajari. Selain itu, sebanyak (19,23%) siswa menyatakan proses pembelajaran membosankan dan kurang menyenangkan. Dan sebanyak (11,53%) siswa menyatakan bahwa sumber belajar terbatas dan kurang inovatif.

Berkaitan dengan media belajar yang digunakan oleh guru, sebanyak (100%) siswa menyatakan guru sering menggunakan buku dalam pembelajaran. Sebanyak (65,38%) siswa menyatakan media yang digunakan oleh guru (berupa buku) kurang menarik namun tetap membantu memahami materi. Berdasarkan observasi melalui penyebaran angket juga mendapatkan bahwa sebanyak (88,46%) siswa telah mampu mengoperasikan komputer. Sisanya sebanyak (11,53%) merasa belum begitu terampil dalam mengoperasikan komputer dan internet. Hasil angket analisis juga menunjukkan siswa tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar atau membantu

menyelesaikan tugas sekolah sebanyak (53,84%) siswa. Sisanya sebanyak (38,46%) siswa menyatakan jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Berkenaan dengan intensitas penggunaan fasilitas laboratorium komputer di sekolah berdasarkan angket yang disebar mengungkapkan sebanyak (69,23%) siswa mengaku tidak pernah menggunakan komputer sekolah. Sebanyak (30,76) siswa mengaku jarang menggunakan komputer yang disediakan sekolah.

B. Analisis Tujuan

Pada tahap ini, pengembang membuka silabus Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 3.13 yang berbunyi mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca dan KD 3.14 yang berbunyi menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca. Dari kompetensi dasar tersebut tujuan umum pembelajarannya pada KD 3.13 adalah mampu mengidentifikasi, saran, ajakan, dan pertimbangan dan tujuan umum pembelajaran KD 3.14 adalah mampu menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi.

C. Analisis Materi

Pada tahap ini pengembang membuka data hasil belajar tahun sebelumnya untuk melihat perolehan nilai hasil pembelajaran. Hasilnya diperoleh data dan kesimpulan bahwa di tahun pelajaran sebelumnya ternyata masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar pada materi teks persuasi.

2. Tahap Desain

Tahap desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan *macromedia flash professional 8* adalah Pengaturan Jadwal selama Juni-Oktober 2020, Tim Ahli; pengembang sebagai pengembang produk, b) tim ahli (ahli materi dan ahli media) yang berperan sebagai validator terhadap produk yang telah dikembangkan. Spesifikasi media; Media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* adalah media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *macromedia flash professional 8* yang menjadi terdapat tiga menu yang meliputi: KD/Indikator dan Tujuan, Materi, dan latihan. Media disimpan dalam format *exe*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang siap diimplementasikan. Adapun realisasi rancangan meliputi: Pembuatan produk diawal hingga akhir; Tahap pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional* 8. Adapun tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis dengan *macromedia flash professional*, membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk yaitu berupa angket, validasi oleh tim ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk berupa media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional* 8 yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi dilanjutkan dengan revisi kemudian diimplementasikan dalam bentuk uji coba kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MTsN 3 Kerinci untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan melalui pengisian angket. Kemudian produk diujicobakan kepada siswa kelas VIII MTsN 3 Kerinci dalam dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di MTsN 3 Kerinci.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi media pembelajaran diperlukan guna perbaikan media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan media. Evaluasi dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan saran-saran ahli melalui sebuah angket. Evaluasi selanjutnya dilakukan setelah media diuji coba pada guru dan siswa sehingga pada akhirnya dihasilkan sebuah produk yang baik digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Evaluasi Ahli Materi

Evaluasi dilakukan dengan cara memvalidasi materi pada media yang sudah dikembangkan melalui angket yang pengembang berikan kepada salah seorang dosen ahli di program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Dr. Harry Soedarto, H., M.Pd. Kemudian ahli tersebut memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran terhadap media yang telah pengembang kembangkan. Selanjutnya pengembang memperbaiki media sesuai dengan kelemahan yang disampaikan oleh validator. Kemudian pengembang kembali menunjukkan media tersebut kepada validator ahli materi, setelah itu kembali dilakukan penilaian dan komentar yang mengatakan

bahwa media siap dan layak digunakan ke tahap penggunaan uji coba lapangan.

b. Evaluasi Ahli Media

Evaluasi oleh ahli media juga dilakukan dengan cara memberikan angket validasi kepada salah seorang dosen ahli di program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Hadiyanto, S.Pd. M.Ed., Ph.D. Kemudian ahli tersebut memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran terhadap media yang telah pengembang kembangkan. Selanjutnya pengembang memperbaiki media sesuai dengan kelemahan yang disampaikan oleh validator. Kemudian pengembang kembali menunjukkan media tersebut kepada validator ahli media, setelah itu kembali dilakukan penilaian dan komentar yang mengatakan bahwa media siap dan layak digunakan ke tahap penggunaan uji coba lapangan.

c. Revisi Produk

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan revisi yang bertujuan untuk memperbaiki produk agar lebih baik lagi. Adapun revisi yang telah dilakukan sebagai berikut: Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Revisi dilakukan berdasarkan saran oleh ahli materi, yang meliputi: Menambahkan *hyperlink* dari KD ke materi, menambahkan contoh pada isi dari teks persuasi, menambahkan pilihan “Kembali” pada Latihan.

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Revisi dilakukan berdasarkan saran oleh ahli media, yang meliputi: Musik hanya pada saat memulai saja, ketika sudah masuk ke materi jangan ada musik lagi, video yang digunakan kurang jelas dan kurang relevan, tambahkan sumber materi

Revisi Uji Coba Guru Bidang Studi

Dari hasil uji coba ini tidak ada revisi yang berarti, media yang dikembangkan sudah sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi. Uji coba oleh guru bidang studi bahasa Indonesia di MTsN 3 Kerinci diperoleh skor 87,5% yang tergolong dalam kategori “sangat setuju”.

Revisi Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan di MTsN 3 Kerinci diperoleh skor 83,75% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”. Uji coba kelompok besar yang dilakukan di MTsN 3 Kerinci diperoleh skor 88,12% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan persentase tanggapan siswa tentang media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* pada materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi

maka hasil persentase tanggapan termasuk dalam kategori “sangat baik” untuk diaplikasikan pada siswa kelas VIII.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya produk media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi. Menurut Bambang (2010), *macromedia flash* merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk membuat animasi. Brown (1983:17) menyatakan bahwa “*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*”, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Terdapat beberapa hal yang melatarbelakangi pengembangan media berbasis macromedia flash professional 8 pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi ini, yaitu; a) siswa merasa sulit memahami materi berbasis teks yang panjang; b) media yang ada hanyalah buku, belum ada media yang memanfaatkan teknologi khususnya berbasis perangkat lunak.

Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Dipilihnya model ADDIE ini sejalan dengan pendapat Suryani, Setiawan, dan Putria (2018: 126) yang menyatakan model ADDIE ini memiliki keunggulan yaitu; Keunggulan model ini dilihat berdasar prosedur kerja yang sistematis; pada setiap langkah yang dilalui mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.”

Model ADDIE (Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation) ini memiliki lima tahapan yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan tahap evaluasi. Proses pengembangan dimulai dari tahap analisis. Pada tahap ini pengembang melakukan wawancara kepada guru bidang studi bahasa Indonesia dan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran, karakteristik siswa, sarana dan fasilitas belajar maupun lingkungan belajar di MTsN 3 Kerinci.

Berdasarkan hasil wawancara guru menjawab bahwa selama ini guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah saja. Sedangkan media yang digunakan hanya buku sehingga media yang ada itu belum mendukung lahirnya proses pembelajaran yang baik. Selanjutnya pada pertanyaan pendapat Anda seandainya ada media pembelajaran berbasis perangkat lunak macromedia flash professional 8, jawabannya adalah sangat bagus, yang pada intinya media tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran akan lebih efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru bidang studi bahasa Indonesia sangat mendukung apabila dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8.

Selanjutnya berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII, ternyata memang perlu dilakukan pengembangan media berbasis macromedia flash professional 8 karena selama ini media yang digunakan hanya buku, sehingga mayoritas siswa menjawab perlu dan sangat setuju dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan perangkat lunak macromedia flash professional 8. Selanjutnya analisis karakteristik siswa, mayoritas siswa mengatakan bahwa mereka memiliki komputer sendiri dan mampu mengoperasikannya, hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah siap untuk menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Padahal di MTsN 3 Kerinci secara sarana dan fasilitas belajar sangat memadai untuk belajar menggunakan media berbasis macromedia flash professional 8, hal ini dibuktikan dengan adanya listrik, wifi gratis di lingkungan sekolah, dan tersedianya proyektor.

Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan adalah desain. Sesuai dengan langkah desain pada model ADDIE, maka pada tahap desain ini dimulai dengan melakukan pengaturan jadwal waktu pembuatan produk yang diperkirakan membutuhkan waktu enam bulan (Juni-Oktober). Waktu enam bulan itu digunakan untuk mempersiapkan silabus, bahan ajar bahasa Indonesia yaitu pada materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi, soal latihan, gambar (ilustrasi atau foto dari beberapa media) video dan animasi berkaitan dengan materi dari beberapa media, membuat konsep media. Selanjutnya menentukan tim ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Selanjutnya menentukan spesifikasi media yaitu media berbasis macromedia flash professional 8 adalah media pembelajaran menggunakan perangkat lunak macromedia flash professional 8 yang menjadi terdapat tiga menu yang meliputi: KD/Indikator dan Tujuan, Materi, dan Latihan, lalu media disimpan dalam format exe. Setelah semua bahan yang dibutuhkan didapatkan

dilanjutkan dengan membuat storyboard untuk selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

Setelah tahap desain, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print menjadi kenyataan. Artinya desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk yang akan dihasilkan nantinya. Proses yang dilakukan pada tahap pengembangan ini dimulai dengan menginstall program macromedia flash professional 8. Setelah itu membuat sebuah flash document. Dilanjutkan membuat pilihan desain dengan actionscript, lalu memisahkan setiap file dalam sebuah scene, membuat teks, animasi, mengimport video dan gambar-gambar dalam macromedia flash professional 8. Selanjutnya menyatukan semua file-file ke dalam macromedia flash professional 8 dengan menggunakan link actionskript, dan pada akhirnya publish hasil desain dalam bentuk exe.

Media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 yang dihasilkan terdiri dari menu petunjuk, profil pengembang, KD/indikator, tujuan pembelajaran, membangun konteks, materi, dan latihan. Selanjutnya media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 yang sudah dikembangkan ini melalui tahap validasi oleh tim ahli untuk menilai kelayakannya. Setelah divalidasi media direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan validator atau tim ahli sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan. Artinya media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap ini akan diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VIII MTsN 3 Kerinci dan kepada siswa kelas VIII MTsN 3 Kerinci pada dua tahap, yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia artinya adalah guru tersebut menggunakan media yang sudah dikembangkan dalam proses pembelajaran, setelah menggunakannya untuk mengajar guru diberikan angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8. Angket yang telah diisi tersebut dihitung menggunakan rumus presentasi ($\% = \frac{n}{N} \times 100$) kemudian diukur dengan skala likert didapatkan hasil media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8 yang sudah dikembangkan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah mengujicobakan media tersebut kepada guru selanjutnya media akan diujicobakan kepada siswa. Uji coba kepada siswa ini dilakukan dengan menyebarkan angket, dan dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu pada kelompok kecil sebanyak sepuluh orang siswa dan kepada kelompok besar sebanyak dua puluh orang siswa. Uji coba kepada siswa ini dilakukan untuk mengukur bagaimanakah hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* yang telah dikembangkan tersebut. Angket yang telah diberikan kepada kelompok kecil kemudian dihitung menggunakan rumus presentasi ($\% = n/N \times 100$) kemudian diukur dengan skala likert didapatkan hasil media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* yang sudah dikembangkan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya kepada kelompok besar pun diberikan angket, kemudian dihitung menggunakan rumus presentasi ($\% = n/N \times 100$) kemudian diukur dengan skala likert didapatkan hasil media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* yang sudah dikembangkan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Rangkaian pengembangan ini ditutup dengan tahap evaluasi. Mengevaluasi angket dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media. Mengevaluasi angket dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui keefektifan media. Mengevaluasi angket dari siswa kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui penggunaan media.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: a) perencanaan: dimulai dari *need analysis* dilanjutkan dengan membuat konsep media, pengumpulan bahan dari berbagai sumber, mempersiapkan silabus, buku paket, penyiapan materi ajar, membuat desain media, membuat rancangan gambar dan animasi. Membuat teks serta frame, kemudian menyatukan file ke dalam satu *software macromedia flash professional 8* dan terakhir file dipublish dalam bentuk *swf/.exe*. Produk yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tim ahli baik ahli materi maupun ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil akhir 81,81%, dalam kategori “sangat layak”. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil akhir 92,30%, kategori “sangat layak”. Keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi mendapat skor 87.5% atau dengan kriteria “sangat efektif”. Penggunaan produk media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional 8* pada mata

pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan ajakan dalam teks persuasi berdasarkan uji coba lapangan meliputi: 1) hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 83,75 dengan kriteria sangat baik, 2) hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai 88,12 dengan kriteria sangat baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash professional* pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan ajakan dalam teks persuasi dan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi terlihat respon siswa dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Kemendiknas.
- Brown, Gillian Dan George Yule. *Discourse Analysis*: Cambridge. 1983
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhani Yudhiantoro (2006:2) macromedia flash merupakan sebuah program yang ditujukan kepada desainer ataupun programmer.
- Januszewski, A. and Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates)
- Marpaung, Oktavia. Yasinta. Indra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash Proffesional* 8 Kelas V SD Swasta Namira TA. 2014/2015, *Tesis*, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara.
- Prezky, Indry D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS. 5* Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan. *Tesis*, Universitas Negeri Malang, Malang.

Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2005). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk. Achmad Setiawan., dan Aditin Putra. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.