

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH 8*
MENINGKATKAN SISWA MENGOPERASIKAN *MICROSOFT WORD*
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMP NEGERI 7 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh
Arif Wicaksono
***Siti Supeni**
***Yudhistiro Pandu W**

Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu untuk mempermudah guru mengajar dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Microsoft Word* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 7 Surakarta menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*.

Metode penelitian adalah penelitian *R&D (Research and Development)*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara dan angket. Penelitian dilakukan dengan empat tahapan utama: analisis, perancangan, produksi dan evaluasi. Tahap desain dihasilkan produk awal di *review* oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran kedua ahli. Pada tahap evaluasi, produk diuji cobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta dengan angket, skor diberikan dalam skala 1 – 5. Data dianalisa untuk melakukan revisi produk.

Hasil penelitian: (1) Media pembelajaran telah melalui langkah sistematis penelitian pengembangan yang meliputi tahap: analisis, perancangan, produksi dan evaluasi. (2) Media pembelajaran telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media sesuai tahap-tahap pengembangan. Kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba pada siswa, tergolong dalam kategori baik. Dengan rata-rata skor yaitu kelas VIII A dan VIII H mendapat rata-rata skor 3,7. Selanjutnya kelas VIII B, VIII C, VIII D, VIII E dan VIII G mendapat rata-rata skor 3,8. Sedangkan untuk kelas VIII F mendapat rata-rata tertinggi dengan skor 3,9. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini dapat dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SMP Negeri 7 Surakarta kelas VIII.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Macromedia Flash 8*

ABSTRACT

Arif Wicaksono. THE USE OF MACROMEDIA FLASH 8 LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' ABILITY TO OPERATE MICROSOFT WORD ON INFORMATION TECHNOLOGY AND COMMUNICATION SUBJECTS IN SMP NEGERI 7 SURAKARTA IN 2017/2018 ACADEMIC YEAR. A Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty. Slamet Riyadi University. August 2018.

The aim of this study is to make a teacher easier in teaching students and to improve students' ability to operate Microsoft Word on Information Technology and Communication subjects at SMP Negeri 7 Surakarta by using Macromedia Flash 8 as a learning media. This research was conducted in four main steps, they are analysis, design, production, and evaluation. In a design step, there was a preliminary product which was reviewed by a material expert and a media expert. Then, it was revised according to the advice of two experts. In an evaluation step, the product was tested to the students in class VIII of SMP Negeri 7 Surakarta by using questionnaires. The score was given on scale of 1 – 5. The data was analyzed to revise the product.

The research result: (1) learning media has gone through a systematic step of research and development which included the steps of: analysis, design, production, and evaluation. (2) learning media has been validated by the material expert and the media expert in accordance with the steps of development. The quality of learning media based on the result of tests on the students classified as good. The mean score of class VIII A and VIII H was 3,7. Then, class VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, and VIII G was 3,8. While class VIII F got the highest score, it was 3,9. It could be concluded that the product of Information Technology and Communication learning media could be used in the learning process for the students of SMP Negeri 7 Surakarta in class VIII.

Key words: Learning Media, Macromedia Flash 8

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di SMP Negeri 7 Surakarta dalam proses belajar mengajar, pendidik atau guru masih jarang menggunakannya. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan berupa buku dan media pembelajaran menggunakan *Power Point*. Hal ini berakibat metode yang digunakan oleh pendidik atau guru di SMP Negeri 7 Surakarta menjadi kurang menarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 7 Surakarta pada umumnya adalah metode ceramah. Hal itu menjadikan guru atau pendidik mengalami kelelahan, karena berkurangnya tenaga saat mengajar. Sehingga guru harus membutuhkan tenaga yang lebih saat mengajar para siswa. Pada metode ini terkadang konsentrasi siswa terpecah dengan hal lainnya, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi maupun pelajaran lainnya. Siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep dasarnya.

Demikian halnya pada materi *Microsoft Word* yang berisi teori-teori dan disertai gambar apabila yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 7 Surakarta seharusnya dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara saat pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan media pembelajaran yang tepat, yakni

media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Minat setiap siswa di SMP Negeri 7 Surakarta untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Dengan perbedaan ini guru harus bisa mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa, sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik, maka kemampuan siswa akan berkembang pula, tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, guru di SMP Negeri 7 Surakarta dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa secara efektif dan interaktif.

Dalam hal ini, peneliti mengangkat materi berdasarkan Silabus kelas VIII semester ganjil yaitu materi tentang *Microsoft Word*. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas penulis tertarik dengan materi ini, karena banyak teori dan penghafalan fungsi-fungsi *tools*. Oleh sebab itu setidaknya para siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Surakarta akan lebih mudah dalam memahami materi tentang *Microsoft Word* dan mudah memahami fungsi dari *tools-tools* tersebut.

Proses penyampaian pembelajaran melalui *Macromedia Flash 8* dapat menjadi solusi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, karena media pembelajaran yang menggunakan program *Macromedia Flash 8* dapat menampilkan informasi yang berupa

teks, video, animasi, audio, gambar dan sebagainya. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik.

Di SMP Negeri 7 Surakarta untuk kelas VIII memiliki ruang kelas yang berjumlah delapan ruang, diantaranya kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F, dan VIII G, masing-masing kelas tersebut berjumlah 32 siswa. Sedangkan kelas VIII H berjumlah 30 siswa. Jadi total keseluruhan siswa-siswi SMP Negeri 7 Surakarta untuk kelas VIII berjumlah 254 siswa.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *flash* diharapkan tugas Guru TIK saat mengajar, dapat menjadi lebih ringan, menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan permasalahan diatas maka sangat penting untuk dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Meningkatkan Siswa Mengoperasikan *Microsoft Word* Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”.

LANDASAN TEORI

Menurut Lukman Hakim (2004:1) *Macromedia Flash 8* adalah program animasi *professional* yang mudah digunakan dan sangat berdaya guna untuk membuat animasi, dari animasi sederhana sampai animasi kompleks, meliputi multimedia dan aplikasi web yang dinamis dan interaktif seperti *e-*

commerce atau toko *online* diinternet. *Flash* mempunyai banyak fasilitas yang mudah digunakan seperti *interface/form*, menggunakan komponen dengan *drag and drop* saja, efek-efek special animasi *timeline* yang sudah siap pakai (*built-in*), *behavior* yang sudah siap pakai untuk menambahkan interaktif pada animasi tanpa perlu menulis kode pemrograman, dan sebagainya.

Menurut Madcoms (2004:1) mengungkapkan bahwa kemampuan yang dimiliki *flash*, antara lain:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah (.swf), html, (.gif), (.jpg), (.png), (.exe), (.mov).

Menurut Arsyad (2003:3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan instruksional atau mengandung sebuah pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Chee & Wong (2003:136-140), mengatakan bahwa

untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau, yaitu:

a. *Appropriatness*

Materi harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum perguruan tinggi atau sekolah setempat.

b. *Accuracy, Currency, and Clarity*

Materinya akurat, *up-to-date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

c. *Screen Presentation and Design*

Tampilan layarnya digunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang padu dan serasi. Untuk menilai suatu tampilan layar yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Colour*

Penggunaan komposisi, kombinasi, dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu yang tepat dan tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan narasi juga dapat memperjelas konsep dan aplikasinya.

6) *Video Clip*

Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan atau aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.

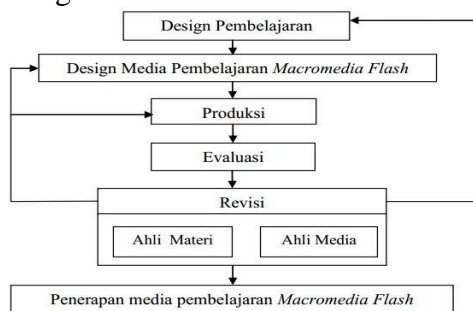
Menurut Henry Pandia (2006:3) *Microsoft Word* adalah program aplikasi pengolah kata yang paling banyak digunakan karena mempunyai tampilan jendela yang dilengkapi dengan tombol-tombol perintah yang mudah digunakan (*user friendly*). *Microsoft Word* salah satu dari beberapa program aplikasi pengolah kata yang terdapat dalam paket program aplikasi *Microsoft Office*.

Kerangka Berfikir

Untuk menilai sejauh mana program media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8* ini memenuhi standar maka dilakukan beberapa tahapan yaitu: (1) Design pembelajaran; (2) Desain Media Pembelajaran *Macromedia Flash*; (3) Produksi; (4) Evaluasi

mencakup penilaian (*Review*) dari ahli materi, ahli media atau uji coba pada pengguna dilapangan; (5) Penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash*.

Kegiatan Penilaian (*Review*) terfokus pada empat tahap: (1) ketepatan rancangan materi; (2) penilaian kualitas tampilan dan penyajian materi pada produk; (3) interaktifitas penyajian materi; (4) pemanfaatan media pembelajaran. Adapun Kerangka Berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Surakarta dilaksanakan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018 yaitu bulan Februari-Juli 2018 dengan menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* (Borg, Gall & Gall, 2007:589). Peneliti akan melaksanakan penelitian menggunakan 4 tahap yaitu: (1) tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan identifikasi tujuan media pembelajaran dan karakteristik siswa; (2) tahap perancangan, pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *storyboard*, menentukan *layout*, mendesign *block diagram* dan mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, *image*, *sound*, *picture*, animasi, menentukan program

aplikasi yang akan digunakan dan sebagainya; (3) tahap produksi, pada tahapan ini dilakukan pengorganisasian *layout*, *design*, dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi suatu produk media pembelajaran; (4) tahap evaluasi, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli materi, ahli media dan diuji cobakan ke peserta didik.

Teknik Analisis Data

Sesuai dengan dua instrumen pokok yang digunakan dalam penelitian ini, yakni kuisioner, maka peneliti menggunakan teknik analisis data skor kuisioner. Dalam teknik analisis data ini, digunakan 5 kategori pernyataan, yaitu : (1) Sangat Baik[SB] = 5; (2) Baik[B] = 4; (3) Cukup[C] = 3; (4) Kurang[K] = 2 dan (5) Sangat Kurang[SK] = 1. Dengan mengadopsi model konversi skor aktual menjadi nilai skala 5 yang dikemukakan oleh Sukardjo (2005:52-53), sebagai berikut:

Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 SBi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 1,8 SBi$	B	Baik
$Mi - 0,6 SBi < X \leq Mi + 0,6 SBi$	C	Cukup Baik
$Mi - 1,8 SBi < X \leq Mi - 0,6 SBi$	D	Kurang Baik
$X \leq Mi - 1,8 SBi$	E	Sangat Kurang Baik

Dengan keterangan :

- X = Skor actual (empiris)
- Mi = mean ideal, dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

- SBi = simpangan baku ideal, ditentukan dengan rumus :

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Dari skala 5 diatas diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan

skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan M_i dan S_{Bi} sebagai berikut:

- $M_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$
- $S_{Bi} = \frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5 sebagaimana dapat dilihat berikut ini:

Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif Dengan Skala 5 dan Pendekatan EAP

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

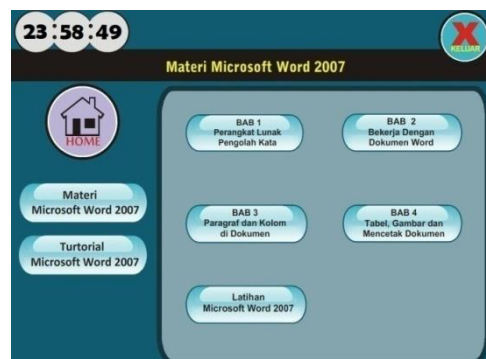
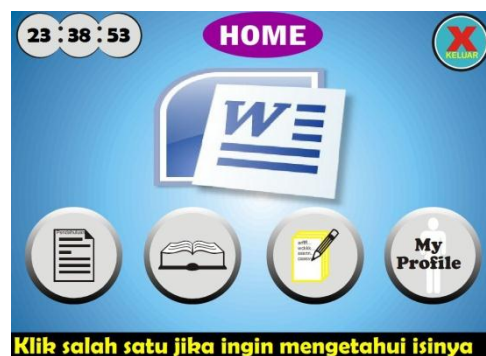
1. Hasil Pembuatan Produk Media Pembelajaran dengan Program *Macromedia Flash 8*

Media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk file ekstensi (.exe), bertujuan agar program media pembelajaran dapat dijalankan dikomputer manapun tanpa harus menginstal *Macromedia Flash 8*.

Media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8* juga di *publish* ke HTML dan (.swf). Adapun file *flash* yang dihasilkan pada media pembelajaran adalah ada 1 file (.fla), ada 1 file (.swf), ada 1 file HTML, dan 1 file (.exe). Semua file itu diletakkan dalam satu folder yang tidak dapat dipisahkan. Jika 1 file (.swf) tidak menyatu dengan file (.exe), maka program media pembelajaran tidak dapat dijalankan dengan sempurna.

Sedangkan file yang diberikan kepada guru adalah dalam bentuk ekstensi (.exe), karena file tersebut dapat diedit kembali.

Adapun tampilan visual dari media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8*, sebagai berikut:





Hasil Validasi Produk Dilihat Dari Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar					✓	Sangat Baik
2	Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar					✓	Sangat Baik
3	Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi					✓	Sangat Baik
4	Ketepatan cakupan materi					✓	Baik
5	Kebenaran materi					✓	Sangat Baik
6	Keterkinian (<i>up-to-date</i>) materi					✓	Cukup
7	Ketercernaan materi					✓	Cukup
8	Penyampaian materi yang runtut					✓	Cukup
9	Materi yang bermanfaat					✓	Sangat Baik
10	Kedalaman materi					✓	Cukup
11	Kepentingan materi (berbobot)					✓	Sangat Baik
12	Kemudahan materi					✓	Baik
13	Kemudahan penyampaian materi					✓	Baik
14	Pemilihan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa					✓	Baik
15	Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi					✓	Cukup
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar					✓	Sangat Baik
17	Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya					✓	Sangat Baik
18	Penggunaan bahasa					✓	Sangat Baik
19	Kualitas penyajian materi					✓	Baik
20	Kualitas umpan balik					✓	Sangat Baik
Jumlah				15	20	50	85

2. Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Validasi Aspek Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dwi Nur Fatimah, S.Kom beliau adalah guru Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 7 Surakarta. Adapun tujuan validasi ahli materi yang dilakukan beliau bertujuan untuk memperoleh data yang mana nantinya bisa digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang membahas tentang pokok bahasan tentang *Microsoft Word* Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 7 Surakarta. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi berbentuk kuisisioner. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak, ahli materi memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

b. Analisis Data Hasil Validasi Aspek Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Arif Sutikno, S.Kom, M.Kom, beliau adalah dosen jurusan Multimedia, prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Validasi ahli media ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak, ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Hasil Validasi Produk Dilihat Dari Aspek Media							
No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf			√			Baik
2	Pemilihan ukuran huruf		√				Cukup
3	Warna			√			Baik
4	Uratis			√			Baik
5	Ketepatan pemilihan background			√			Baik
6	Lampiran gambar			√			Baik
7	Animasi		√				Cukup
8	Musik pengiring		√				Cukup
9	Sound		√				Cukup
10	Screen design			√			Baik
11	Penggunaan bahasa		√				Cukup
12	Navigasi			√			Baik
13	Konsistensi button			√			Baik
14	Kejelasan petunjuk penggunaan			√			Baik
15	Kemudahan penggunaan				√		Sangat Baik
16	Efisiensi penggunaan layer				√		Sangat Baik
17	Efisiensi teks			√			Baik
18	Kecapatan			√			Baik
19	Antisipasi kemungkinan respon siswa			√			Baik
	Jumlah		15	48	10		73

c. Analisis Data Hasil Validasi Aspek Materi

Hasil Uji Coba Pada Siswa Kelas VIII C

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	0	1	8	18	0
2	Keterbacaan teks / tulisan	0	1	0	18	0
3	Kuantitas tampilan gambar	0	0	0	18	8
4	Sajian animasi	0	3	10	11	8
5	Komposisi warna	0	2	13	15	2
6	Ketepatan pemilihan background	0	1	12	11	2
7	Daya dukung musik	0	0	0	12	15
8	Navigasi	0	2	11	12	4
9	Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	0	0	12	13	0
10	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	12	17	3
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks / tulisan	0	0	8	22	2
12	Kemudahan memahami materi / isi pelajaran	0	0	7	16	9
13	Ketepatan urutan penyajian	1	2	9	18	2
14	Kecakupan latihan / penguatan siswa	0	0	14	18	0
15	Peran media pembelajaran untuk menanamkan wawasan dan ilmu pengetahuan	0	0	9	18	0
16	Kejelasan umpan balik / respon	0	0	0	20	0
17	Meningkatkan minat belajar	1	1	4	13	13
	Jumlah	2	26	453	1116	495
	Kata - Kata				3,8	

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Program tersebut sudah di *publish* dalam bentuk ekstensi (.fla), (.swf), (.exe) dan HTML. Media pembelajaran ini membuat materi tentang “*Microsoft Word*” untuk kelas VIII di SMP Negeri 7 Surakarta. Media pembelajaran telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah mengikuti sesuai

tahap-tahap. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba kepada siswa dengan rata-rata skor yaitu kelas VIII A dan VIII H mendapat rata-rata skor 3,7. Selanjutnya kelas VIII B, VIII C, VIII D, VIII E dan VIII G mendapat rata-rata skor 3,8. Sedangkan untuk kelas VIII F mendapat rata-rata tertinggi dengan skor 3,9.

Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya diantaranya: (1) Terjadinya *feedback* (umpan balik) interaksi antara guru dengan siswa berjalan dengan efektif, sehingga membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung; (2) Sajian materi yang ditampilkan dengan tampilan beberapa animasi, serta pemberian evaluasi; (3) Memiliki tombol navigasi yang interaktif dan konsisten untuk memudahkan siswa membuka setiap *slide*; (4) Adanya karakteristik program yang memuat ukuran file yang sangat kecil, sehingga program ini lebih mudah saat di *upload* di internet; (5) Program ini juga memiliki file *autorun* dan langsung bisa berjalan karena sudah di *publish* ke format (.exe). Jadi, program *Macromedia Flash 8* tidak perlu di install terlebih dahulu dikomputer; (6) Dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri.

Selain kelebihan diatas, ada juga kelemahan media pembelajaran ini, adalah: (1) Keterbatasan waktu dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan program media pembelajaran *Macromedia Flash 8*; (2) tidak dapat dijalankan dalam bentuk *VCD* atau *DVD player*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* ini telah melalui tahap yaitu (1) tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan identifikasi tujuan media pembelajaran dan karakteristik siswa; (2) tahap perancangan, pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *storyboard*, menentukan *layout*, mendesign *block diagram* dan mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, *image*, *sound*, *picture*, animasi, menentukan program aplikasi yang akan digunakan dan sebagainya; (3) tahap produksi, pada tahapan ini dilakukan pengorganisasian *layout*, *design*, dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi suatu produk media pembelajaran; (4) tahap evaluasi, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli materi dan ahli media. Untuk hasil penggunaan program *Macromedia Flash 8* ini dikemas didalam *Compact Disk (CD)*.
2. Kualitas produk media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 7 Surakarta, ditinjau berdasarkan penilaian dari siswa tergolong baik. Sehingga dapat digunakan oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta sebagai media pembelajaran dikelas.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti member saran sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan materi yang belum tercakup dalam media pembelajaran ini.
2. Program media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan silabus pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta sudah melalui proses validasi baik oleh ahli media dan ahli materi, maupun siswa. Maka para pendidik khususnya guru diharapkan dapat menggunakan produk ini untuk pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa SMP khususnya kelas VIII.
4. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini para guru disarankan untuk mencoba seluruh aktifitas yang tersedia terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam memanfaatkannya dikelas.
5. Karena program *Macromedia Flash 8* ini berbasis komputer multimedia maka disarankan sekolah-sekolah yang telah memiliki laboratorium komputer melengkapi komputernya dengan fasilitas seperti *speaker*, *port USB*, *CD ROM*.
6. Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* ini dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.
7. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan

Macromedia Flash 8 ini diharapkan muncul lebih banyak lagi media pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R., Gall, M.D., Gall Joyce P. 2007. *Educational Research An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Chee, Tan Seng & Angela. F.L. Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology; An Asia-Pacific Prespective*. Singapore: Prentice Hall.
- Hakim, Lukman. 2004. *Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX 2004*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Madcoms. 2004. *Seri Panduan Lengkap Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pandia, Henry. 2009. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Jilid 2 (Edisi Revisi) Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran*. Diklat Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Teknologi Pembelajaran.
- Jurnal. Abdur Rahman. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash MX*. Universitas Negeri Semarang.
- Skripsi. Sudaryanto. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Program Macromedia Flash MX 2004 Untuk Memotivasi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta.