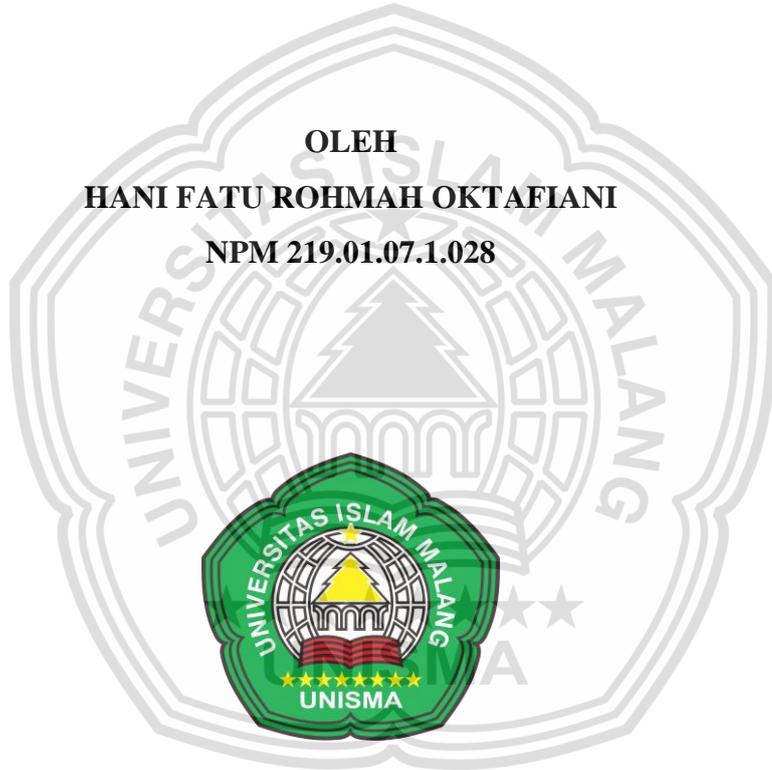




**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN TEKS CERPEN  
KELAS XI SMA HASYIM ASY'ARI**

**SKRIPSI**

**OLEH  
HANI FATU ROHMAH OKTAFIANI  
NPM 219.01.07.1.028**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
2023**



**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN TEKS CERPEN  
KELAS XI SMA HASYIM ASY'ARI**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Islam Malang**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**OLEH**

**HANI FATU ROHMAH OKTAFIANI**

**NPM 219.01.07.1.028**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STRUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**JUNI 2023**

## ABSTRAK

**Oktafiani**, Hani Fatu Rohmah. 2023. *Pengembangan Media Animasi Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA Hasyim Asy'ari*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Pembimbing II: Dr. Ari Ambarwati, SS.,M.Pd.

**Kata kunci** : pengembangan, media pembelajaran, animasi interaktif, *macromedia flash 8*, cerita pendek.

Materi cerita pendek merupakan materi yang memuat banyak teks, hingga tidak jarang siswa merasa bosan saat mempelajari teks cerita pendek. Apalagi pembelajaran bahasa Indonesia umumnya masih didominasi oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran animasi interaktif serta mengetahui keefektifannya. Media pembelajaran animasi interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* yang dikhususkan pada materi teks cerita pendek kelas XI SMA Hasyim Asy'ari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*, dengan subjek uji coba kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari sebanyak 23 siswa.

Pengembangan produk diawali dengan tahap pendefinisian, dengan menganalisis permasalahan, melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, perumusan konsep, tugas dan tujuan. Pada analisis kebutuhan diperoleh hasil 100% pada analisis kebutuhan guru dan 65,2% siswa menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* untuk dapat menarik minat dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, media pembelajaran animasi interaktif dirancang dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*, *canva*, *remove bg* dan *convert file*. Didalamnya memuat petunjuk belajar, petunjuk penggunaan, KI, KD dan Indikator, tujuan pembelajaran, materi, kuis dan profil pengembang.

Hasil uji coba media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* materi teks cerpen kelas XI dimulai dengan memvalidasikan media pada para ahli. Hasil dari ahli materi mendapatkan 82%, hasil dari ahli bahasa mendapatkan 78%, hasil dari ahli media mendapatkan 95% dan hasil dari

ahli perancang pembelajaran mendapatkan 88%, rata-rata uji kelayakan dari seluruh validator adalah 85,9%. Setelah itu produk diuji cobakan pada kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari, dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* adalah 65,47, dengan nilai maksimum 84 dan nilai minimum 30, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 87,21, dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 70. Adapun rata-rata respon siswa adalah 82,6% dan hasil respon guru adalah 100% dengan kriteria penilaian sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif teks cerita pendek yang dibuat dengan menggunakan *macromedia flash 8* efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil tes meningkat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 65,47 meningkat menjadi 87,21 dari rata-rata nilai *posttest*. Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan (*paired sample test*) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang menyatakan bahwa media animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* efektif untuk digunakan.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Guru dapat lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dapat dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

## ABSTRACT

**Oktafiani**, Hani Fatu Rohmah. 2023. *Pengembangan Media Animasi Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA Hasyim Asy'ari*. Thesis, Field of Study of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Advisor I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Supervisor II: Dr. Ari Ambarwati, SS., M.Pd.

**Keywords:** development, learning media, interactive animation, macromedia flash 8, short story.

Short story material is material that contains a lot of text, so it is not uncommon for students to feel bored when studying short story texts. Moreover, learning Indonesian is generally still dominated by teachers, so that learning becomes less interactive. Therefore, in the learning process it is necessary to have suitable learning media, teachers are required to be able to use various learning media, so that the teaching and learning process can run according to the expected goals.

This study aims to develop an interactive animation learning media product and determine its effectiveness. This interactive animated learning media was made using the Macromedia Flash 8 application which is devoted to short story text material for class XI SMA Hasyim Asy'ari. This study used the 4D development model by Thiagarajan with a one group pretest-posttest research design, with 23 students as subjects for class XI IPS SMA Hasyim Asy'ari.

Product development begins with the definition stage, by analyzing problems, conducting needs analysis, analyzing students, formulating concepts, tasks and goals. In the needs analysis, 100% results were obtained on the analysis of teacher needs and 65.2% of students stated that they really needed interactive animated learning media using Macromedia Flash 8 to be able to attract interest in the learning process. The next stage is the design stage, interactive animated learning media designed using the Macromedia Flash 8 application, Canva, remove bg and convert files. It contains study guides, instructions for use, KI, KD and indicators, learning objectives, materials, quizzes and developer profiles.

The results of the trial of interactive animation learning media using macromedia flash 8 short story material for class XI begins with validating the media to experts. The results from material experts get 82%, the results from language experts get 78%, the results from media experts get 95% and the results from learning designer experts get 88%, the average due diligence of all validators

is 85.9%. After that the product was tested in class XI IPS SMA Hasyim Asy'ari, with an average pretest score of 65.47, with a maximum score of 84 and a minimum score of 30, while the average posttest score was 87.21, with a maximum score of 95 and a minimum score of 70. The average student response was 82.6% and the teacher's response result was 100% with very good assessment criteria.

Based on the results of research conducted in class XI IPS SMA Hasyim Asy'ari, it can be concluded that interactive animated learning media for short story texts made using macromedia flash 8 is effective in learning short story text material for class XI SMA Hasyim Asy'ari. This can be proven by the difference between the pretest and posttest results. The test results increased from the average pretest and posttest score, which was 65.47, increasing to 87.21 from the average posttest score. Based on the results of the paired sample t test, the value of Sig. (2-tailed) is  $0.001 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which states that interactive animation media using Macromedia Flash 8 is effective to use.

The results of this study are used as input for teachers and prospective teachers. Improving oneself in relation to the teaching that has been carried out and the student learning outcomes that have been achieved by paying attention to appropriate learning media to increase interest in learning and student learning outcomes in Indonesian. Teachers can be more creative in carrying out the teaching and learning process, by using learning media that can attract students' interest in learning, so that students can be motivated in learning.



## BAB I

### PENDAHULUAN

Bab 1 memuat tentang delapan hal yakni: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk pengembangan, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi pengembangan, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, (8) definisi istilah.

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak bagi setiap manusia, yang dilindungi dan dijamin oleh hukum. Pendidikan merupakan sebuah sarana untuk melepaskan seseorang dari ketidaktahuan atau kekeliruan dan hal-hal yang diakibatkan oleh ketidaktahuan itu, seperti kemiskinan, keterbelakangan, kesempitan, dll. Dalam KBBI mendefinisikan pendidikan menjadi suatu urutan kejadian atau proses dalam perubahan tingkah laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang untuk menjadi insan dewasa melalui pemahaman dan latihan, proses pendidikan, metode, kegiatan pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan dalam UU RI No. 20 tahun 2003 sebagai upaya sengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. karakter, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Peserta didik digambarkan sebagai anggota masyarakat yang berupaya

meningkatkan diri melalui proses pendidikan pada jenjang dan bentuk pendidikan tertentu yang telah tertuang dalam Pasal 1 Ayat 4 (Priansa, 2017).

Menurut Tibyani dan Hermanto (2021), peningkatan standar sumber daya manusia di seluruh dunia menjadi perhatian utama saat ini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yaitu menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang menjadi manusia yang berpendidikan, beriman dan bertakwa serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Semua orang memiliki kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan potensinya melalui pembelajaran, dan pendidikan dapat menjadi wadah untuk mewujudkan hal tersebut. Dalam proses belajar mengajar, berbagai aspek kehidupan dapat diwujudkan karena pembelajaran tersebut mampu mengubah perilaku siswa secara mendasar atau sebaliknya membuat siswa mempelajari segala sesuatu yang belum diketahuinya. Menurut Wahyuni (2021), belajar merupakan proses mengubah karakter, watak, tingkah laku dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dan nantinya sebuah perubahannya dianggap sebagai hasil belajar atau pengalaman.

Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki bahasa resmi dan bahasa persatuan, yakni bahasa Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, bahasa Indonesia merupakan bagian penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik untuk masa kini bahkan di masa mendatang. Maka dari itu, siswa harus belajar bahasa Indonesia demi dirinya sendiri dan juga negara, karena kegunaannya untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari dan juga menjadi bentuk tanggung jawabnya sebagai warga negara. Di sisi lain, teknologi informasi dan komunikasi

telah berkembang hingga mampu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk praktik berbahasa masyarakat penuturnya (Zein, 2018)

Dampak yang sangat besar dari kemajuan era digital terhadap kehidupan masyarakat, yang menjadikan hal tersebut tidak dapat diremehkan, khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018). Dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan telah diakui sudah bukan saatnya hanya mengandalkan pendekatan tradisional dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional, pelaksanaan belajar mengajar tidak hanya berlangsung dalam ruang kelas dengan buku dan guru. Teknologi yang terus berkembang mengubah semua cara kerja manusia, termasuk cara belajar mengajar, hingga lahir teknologi pendidikan.

Menurut Nurdyansyah (2017), Teknologi pendidikan sendiri adalah etika pembelajaran dan praktik yang menyediakan sarana pembelajaran dan meningkatkan efisiensi dengan membuat, memakainya, mengurus dan mengendalikan proses serta sumber daya teknis yang jitu. Dunia pendidikan harus siap dengan inovasi yang luas, artinya semua perangkat memiliki peran dalam sistem pendidikan dan itu merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan. Teknologi pendidikan ini pada mulanya diciptakan dengan menggabungkan ide dan pendapat dari berbagai sumber ilmu sebagai bentuk upaya memecahkan masalah pembelajaran yang belum terpecahkan secara komprehensif dengan pendekatan yang sudah ada, Salamah dalam Putra (2018). Untuk mencapai pemahaman yang baik khususnya pada

pembelajaran bahasa Indonesia lebih ditekankan pada Pendidikan berbasis visual yang menarik, dapat dengan tambahan gambar dan audio.

Pendidikan bahasa Indonesia sangat penting untuk usaha peningkatan kualitas pendidikan dasar, yakni mempercepat pemahaman dalam menuntut ilmu pengetahuan, hal itu dikarenakan bahasa Indonesia merupakan sarana untuk berpikir sistematis, logis dan kritis. Pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan sedemikian rupa agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar ketika menggunakan bahasa Indonesia baik dalam tulisan maupun pengucapan. Bahasa Indonesia merupakan materi yang wajib untuk dipelajari pada semua tingkatan pendidikan formal di Indonesia, maka kajian pendidikan bahasa Indonesia diharuskan memadai guna proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Namun, ketika mempelajari bahasa Indonesia, sebagian besar siswa menganggap bahasa Indonesia pelajaran yang membosankan karena melibatkan banyak teks dan bacaan. Sehingga anak-anak kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Indonesia, padahal membaca adalah gudang ilmu, hingga disebut-sebut sebagai jendela dunia. Werdiningsing (2021) berpendapat bahwa dengan banyak membaca, siswa dapat mengetahui banyak, karena semakin banyak yang dibaca dan dipahami maka semakin yakin bahwa kita tahu dan semakin banyak yang bisa kita perbuat dengan adanya pengetahuan yang dipunyai.

Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia yang biasanya masih didominasi oleh guru membuat pembelajaran menjadi kurang interaktif. Padahal guru merupakan bagian yang sangat penting dari peranan untuk memajukan kualitas

pendidikan, apalagi di era teknologi saat ini, guru harus mampu beradaptasi dan bersahabat baik dengan teknologi. Ambarwati (2018:59) mengatakan bahwa untuk mengembangkan keterampilan umum siswa, perlu dikembangkan pembelajaran yang selalu disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Menurut Dwijayant (2017:28), pembelajaran holistik adalah suatu proses di mana siswa membentuk suatu kesatuan untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya, meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, estetika, jasmani dan rohani, dalam interaksi dengan lingkungan dan sepanjang hayat. Untuk mendukung pengembangan kemampuan yang serba bisa ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Maka dari itu, jika dapat memilih dan menyesuaikan media dan sumber belajar guru dapat mengajar secara profesional. Guru dituntut untuk kreatif ketika mengajar mata pelajaran. Dengan bantuan media pendidikan, guru dapat menyampaikan pesan dan mempermudah hubungan antara guru dan anak didiknya dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas membutuhkan guru yang sanggup dan bersedia berperan secara profesional dalam lingkup sekolah maupun di masyarakat.

Oleh karena itu, pedoman kualifikasi profesi guru juga akan menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Seorang guru tidak hanya tahu bagaimana menyampaikan suatu mata pelajaran, tetapi seorang guru harus dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Kesuksesan pembelajaran tidak hanya bersangkutan dengan metode yang digunakan, tetapi alat dan sarana pengajaran yang juga sangat berpengaruh, Utami (2018). Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Variasi penggunaan

media belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena merupakan bagian penting untuk meningkatkan hasil belajar. Tentunya diperlukan suatu media belajar yang dapat menunjang agar siswa mudah untuk menerima dan memahami materi pembelajaran, serta menjadi tertarik untuk belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang meningkat. Menurut Rohani (2019) media pembelajaran adalah sarana atau sejenisnya yang bisa dimanfaatkan sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran, alat itu ada untuk menjadikan pesan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran guru akan sangat dibantu, karena dapat menciptakan keadaan atau suasana yang baru dalam proses belajar mengajar sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar. Multimedia pembelajaran dapat menjadikan ide-ide dan rancangan yang abstrak bisa diwujudkan melalui visualisasi berupa animasi yang didukung oleh elemen suara. Multimedia merupakan salah satu sarana pengajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar sekaligus membantu guru mengajarkan materinya secara interaktif melalui aplikasi komputer, multimedia ini seperti aplikasi *macromedia flash* yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan animasi interaktif. Andriani, Sunismi dan Faudy (2019) berpendapat bahwa media interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan respon atas apa yang telah diperoleh pengguna, yang nantinya dapat tercipta pembelajaran yang sifatnya saling timbal balik. Suasana pembelajaran yang monoton dengan media *power point* hanya menyebabkan pembelajaran kurang optimal dan kurangnya motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang didukung dengan teknologi dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Macromedia flash merupakan salah satu tool yang dapat digunakan untuk menghasilkan materi pendidikan. Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan film animasi adalah program *macromedia flash* ini ini, ketika menggunakan animasi interaktif yang dibuat dengan *macromedia flash* untuk tujuan pendidikan, siswa dapat langsung melihat teori yang sedang diajarkan oleh guru jadi tidak hanya dengan membayangkannya.

Penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu guru memperjelas konsep sehingga siswa dapat lebih cepat memahaminya. Hal ini juga dapat memberikan siswa pengalaman baru untuk membuat mereka bersemangat dalam belajar. Dalam pendekatan ini, materi pembelajaran yang dibuat dengan *macromedia flash* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya dan meningkatkan prestasinya di kelas bahasa Indonesia.

*Software* seperti *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk merencanakan dan memproduksi media presentasi dan animasi yang kemudian dapat dipublikasikan. Teks, animasi dasar, foto, film, dan animasi unik lainnya semuanya dapat digunakan dalam desain dan produk flash. *Macromedia Flash* memiliki berbagai fungsi, yang menjadikannya pilihan sangat layak untuk memproduksi atau ,emciptakan media pendidikan pada materi teks cerita pendek.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Hasyim Asy'ari Batu, media

pembelajaran yang digunakan berupa Lembar Kerja Siswa (LKPD), jarang menggunakan *powerpoint* dan *LCD proyektor*, selain itu belum ada yang menggunakan media berbasis *flash*, karena guru belum mengetahui perangkat lunak berbasis *flash*, hal ini menjelaskan bahwa pemanfaatan media belajar masih belum maksimal.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran memerlukan media belajar yang sesuai, guru dituntut untuk dapat menggunakan media belajar yang inovatif dan variatif agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Yunia Isni Siddiq dkk bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan kualitas animasi 2D. Penelitian ini juga memaparkan hasil validasi animasi 2D. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, penelitian Thofan Aradika Putra tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Trigonometri” bertujuan untuk memproduksi media, mengetahui respon siswa dan mengetahui keefektifannya dalam materi trigonometri, dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.

Sedangkan pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media animasi yang dibuat dengan aplikasi *macromedia flash 8* dan akan digunakan pada materi teks cerpen kelas XI. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membentuk pemahaman peserta didik dengan lebih baik terhadap pembelajaran teks cerpen

kelas XI. Hal tersebutlah yang mendorong penulis untuk membuat media pembelajaran animasi interaktif berbasis Macromedia Flash, dengan metodologi pengembangan 4D untuk materi teks cerita pendek dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash 8* pada Teks Cerpen Kelas XI SMA Hasyim Asy’ari”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mendapatkan rumusan masalah secara umum berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, yakni bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy’ari Kota Batu?

Beberapa rumusan masalah khusus dapat dikembangkan dengan menggunakan rumusan masalah umum yang sudah ada sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy’ari Batu?
- 2) Bagaimana hasil uji coba media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy’ari Batu?
- 3) Bagaimana uji efektifitas media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy’ari Batu?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 ini adalah untuk menciptakan sebuah

produk media pembelajaran yang dapat lebih membentuk pemahaman siswa dalam mempelajari teks cerpen sekaligus membuat siswa lebih aktif dengan menciptakan inovasi, kreatif, dan proses belajar mengajar yang interaktif. Tujuan ini didasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibahas di atas.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu
- 2) Untuk mengetahui hasil uji coba media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu
- 3) Untuk mengetahui hasil uji efektivitas media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

Aplikasi *Macromedia Flash 8* akan digunakan untuk membuat animasi yang meliputi kuis, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, sumber belajar, contoh, dan kompetensi inti dan dasar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, animasi interaktif ini akan dilengkapi dengan penjelasan berupa teks, animasi, gambar, video, dan audio. Media animasi interaktif ini dikhususkan untuk materi teks cerpen kelas XI kurikulum 2013 yang sudah dikemas dalam kalimat yang mudah dipahami.

Media ini dapat digunakan secara individual oleh siswa karena dapat diakses pada ponsel masing-masing siswa, produk ini berformat *flash movie* yang ukuran filenya kecil tidak lebih dari 10 mb, dan nantinya dapat diakses menggunakan aplikasi pendukung untuk membuka produk pada *android*/ponsel. Aplikasi tersebut bernama *Webgenie SWF Player*, ukurannya juga relatif kecil sehingga tidak menghabiskan banyak ruang pada ponsel siswa. Penggunaanya fleksibel karena dapat diakses dimana saja kapan saja asalkan dengan syarat koneksi internet yang terpenuhi, sehingga ketika peserta didik ingin belajar lagi di rumah, media ini akan sangat membantu.

Media ini merupakan media pembelajaran animasi interaktif yang didalamnya mengajak siswa untuk berfikir kritis dengan adanya materi dan latihan-latihan. Selain itu pada media ini juga menyediakan tempat untuk siswa bertanya dan mencoba menganalisis. Jadi meskipun media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, mereka juga dapat mengajukan pertanyaan pada tombol tanya yang telah disediakan, dan nantinya dapat dibahas bersama didalam pembelajaran dikelas.

### **1.5 Manfaat Pengembangan**

Media animasi interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* ini merupakan media yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks cerpen kelas XI. Adapun manfaat pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa adalah dengan adanya media animasi interaktif ini akan menjadikan siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu media pembelajaran animasi interaktif ini dapat membantu memahami lebih mudah mengenai materi teks cerpen karena dikemas secara menarik dalam bentuk animasi yang dilengkapi teks, animasi, video, gambar dan audio.

## 2) Bagi Guru

Pemanfaatan *Macromedia Flash 8* untuk membuat media pembelajaran berupa animasi interaktif dapat membantu guru menjadi lebih berpengetahuan dan mahir dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu dapat membantu guru menjadi lebih kreatif di era teknologi untuk menghasilkan pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## 3). Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media yang mutakhir, dan nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 1.6 Asumsi

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen ini, terdapat asumsi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI ini mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran teks cerpen.

- 2) Media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI ini mampu menumbuhkan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran teks cerpen.
- 3) Media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI akan membantu siswa memahami materi teks cerpen, sehingga peserta didik mampu menulis teks cerpen secara mandiri

### 1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat dengan aplikasi *macromedia flash 8* dan digunakan pada materi teks cerpen kelas XI kurikulum 2013.

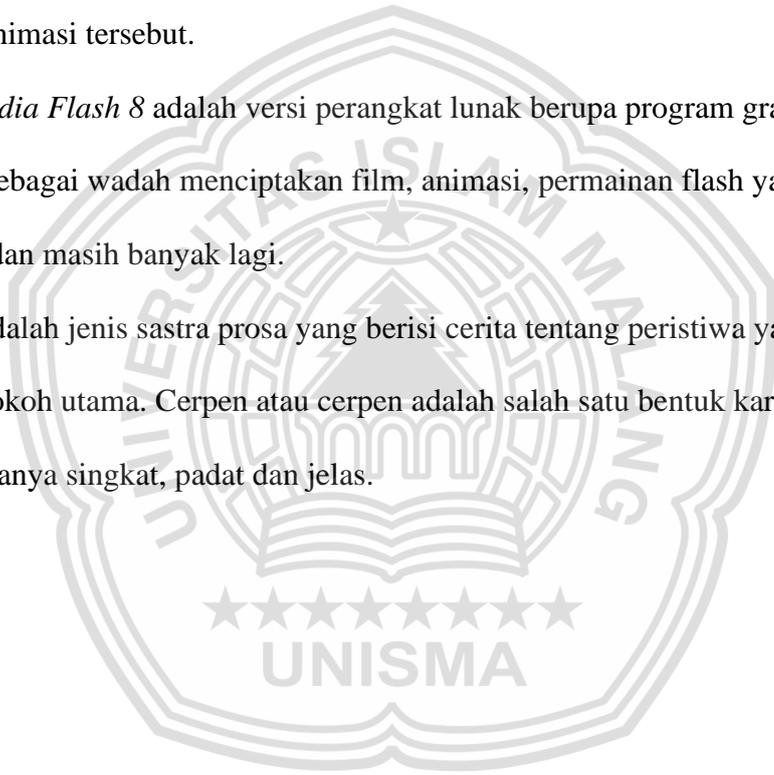
Media pembelajaran animasi interaktif ini dikhususkan berisi materi teks cerpen kelas XI. Uji coba produk nantinya akan dilakukan di lapangan terbatas yakni pada guru bahasa Indonesia dan kelas XI IPS di SMA Hasyim Asy'ari Batu.

### 1.8 Definisi Istilah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk sesuai kebutuhan melalui pelatihan.

- 2) Media pembelajaran adalah alat yang bersifat fisik dan komunikatif untuk menerangkan materi pembelajaran, yang digunakan untuk meningkatkan mutu pengajaran.
- 3) Animasi interaktif merupakan suatu himpunan berbagai gambar, teks, garis, suara yang memberikan efek gerak dan dibuat oleh perancang atau pemrogram untuk menyampaikan pesan dan memberikan umpan balik tentang animasi tersebut.
- 4) *Macromedia Flash 8* adalah versi perangkat lunak berupa program grafik dan animasi sebagai wadah menciptakan film, animasi, permainan flash yang menarik dan masih banyak lagi.
- 5) Cerpen adalah jenis sastra prosa yang berisi cerita tentang peristiwa yang dialami tokoh utama. Cerpen atau cerpen adalah salah satu bentuk karangan yang biasanya singkat, padat dan jelas.



## BAB V

### PENUTUP

Bab ini memuat dua bagian, yaitu simpulan hasil penelitian dan saran.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di bab IV serta rumusan masalah pada bab I, dengan menggunakan model pengembangan 4D dapat disimpulkan tiga hal berikut.

- 1) *Pertama*, hasil pengembangan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan macromedia flash 8 materi teks cerpen kelas XI, dimulai dengan tahap pendefinisian dengan analisis masalah, kemudian analisis kebutuhan diperoleh hasil 100% pada analisis kebutuhan guru dan 65,2% siswa menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* untuk dapat menarik minat dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, media pembelajaran animasi interaktif dirancang dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*, *canva*, *remove bg* dan *convert file*. Didalamnya memuat petunjuk belajar, petunjuk penggunaan, KI, KD dan Indikator, tujuan pembelajaran, materi, kuis dan profil pengembang.
- 2) *Kedua*, hasil uji coba media pembelajaran animasi interaktif menggunakan macromedia flash 8 materi teks cerpen kelas XI dimulai dengan menvalidasikan media pada para ahli. Hasil dari ahli materi 82%, hasil dari ahli bahasa 78%, hasil dari ahli media 95% dan hasil dari ahli perancang pembelajaran 88%, rata-rata uji kelayakan dari seluruh validator adalah

85,9%. Setelah itu produk diuji cobakan pada kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari, dengan rata-rata nilai *pretest* adalah 65,47 dan rata-rata nilai *posstest* yaitu 87,21. Adapun rata-rata respon siswa adalah 82,6% dan hasil respon guru adalah 100% dengan kriteria penilaian sangat baik.

- 3) *Ketiga*, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif dengan menggunakan macromedia flash 8 materi teks cerpen kelas XI efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari, karena nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 5.2 Saran

Berikut dipaparkan saran dari peneliti yang meliputi saran pemanfaatan produk, saran penyebaran, dan saran pengembangan lebih lanjut.

- 1) Saran pemanfaatan produk, yaitu sebaiknya media benar-benar dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, serta permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran, sehingga tujuan dari pengembangan produk tersebut dapat tepat sasaran.
- 2) Saran penyebaran, yaitu sebaiknya produk disebarakan atau diimplementasikan pada guru dan siswa yang memang membutuhkan media tersebut, sehingga dapat mengatasi kesenjangan-kesenjangan yang ada selama pembelajaran.
- 3) Saran pengembangan lebih lanjut, yaitu sebaiknya produk juga dapat dikembangkan untuk materi lain pada mata pelajaran bahasa Indonesia, serta untuk peneliti selanjutnya alangkah lebih baik jika subjek penelitian yang



digunakan lebih banyak sehingga hasil uji efektivitas media yang didapatkan lebih valid



## DAFTAR RUJUKAN

- Abi, Mustofa Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Addie, M. (n.d.). *Pengembangan Model Pembelajaran Endang Mulyatiningsih*.
- Agus, M., Kastiyawan, dkk. 2017. *Pengembangan Media Levidio Storyboard dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Siswa Kelas XI SMK*. Jurnal Unmul, Vol 3, No 1.
- Ambarwati, Ari. 2019. *Pengembangan Buku Elektronik Bertema Keberagaman Pangan Pokok Untuk Mendukung Gerakan Literasi di SMA-SMK*. BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, 3(1), 65-74.
- Aradika, Thofan Putra. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Ardian, Nini. dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan*. Jurnal Ilmiah Biologi, 10(2), 1098-1107.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aziz, Z. (2019). *Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital*. Channel JurnalKomunikasi, 7(1), 49–58.
- Cris, Gede Smaramanik D, dkk. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8 No. (2) pp. 33-48.
- Dwijayanti, Vina, 2017. *Optimalisasi Pendidikan Holistik di Sekolah Dasar untuk Mencapai Tujuan Pendidikan Institusional Sekolah*. Intitut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Febrita, Yolanda & Ulfah, Maria. 2019. *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika: Universitas Indraprasta PGRI.
- Fernando, Andrew Pakpahan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Franklin, Janiver Hermanses, Rumbayan, Meita, Angkasa, Brave Sugiarso .2020. *Animasi Interaktif Pembelajaran Energi Listrik Turbin Angin*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer vol.9. no.3.

- Husada, Syahda Puspita, dkk. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2.
- Imah, Dia Homsatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Madura's Smart Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar*. Universitas Wiraraja, Kabupaten Sumenep.
- Isni, Yunia Siddiq, dkk. 2020. *Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8No. (2)
- Jayanti, Selly Trisnawardani. 2020. *Pengembangan Media Digital Question Cards pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu*. Universitas Islam Malang.
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia: Buku Siswa SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rahmadhani, Meri. (2018). *Pengaruh Penggunaan Teknik Copy The Master Terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama Satu Babak Siswa Kelas VIII sSMA Negeri 11 Padang*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 7, Nomor 3, Hlm. 170-177.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosmiati, Mia. 2019. *Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE*. Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika Volume XXI No. 2 September 2019.
- Sutarti, Tatik, dkk. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Taza Nur Utami, Agus Jatmiko dan Suherman. 2018. *Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) pada Materi Segiempat*. Jurnal Matematika 1, no 2: 166.
- Tibyani, W., & Hermanto, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur*. In Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa) (Vol. 3, No. 1, pp. 129-136).
- Tibyani, Waesy. dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur*. Jurnal Seminar Nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa (SAGA), 3(1), 129-136

- Tonang, Amriani. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mayana, Inda, dkk. 2021. *Motivasi Belajar Ssiwa Terhadap Penggunaan Macromedia Flash 8 Dimasa Pandemi Covid-19*. Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika Volume 1 No-2.
- Nurdyansyah. 2017. *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Program Pascasaraja, Universitas Negeri Suraba
- Nurhayati, E. 2019. *Cipta kreatif karya sastra*. Bandung: Yrama Widya
- Nur, Adam Muhammad. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Krembung Menggunakan Program Android Studio*. Program Pascasarjana: Universitas Islam Malang.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran : Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Pustaka Setia : Bandung.
- Ratnasari, Lili. Ramadhan, Syahrul. 2020. *Model Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media Teks Cerpen Siswa Kelas VIII*. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya Volume 4 Nomor 2, 2020  
Journal homepage : <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN): Wonocolo, Surabaya.
- Roihanatul, ST Arini. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Aplikasi Adobe Flash dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat Kelas VII SMP Ma'arif 03 Batu*. Universitas Islam Malang.
- Solichah, Mar'atush Muntaha Rahmi, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*.
- Sipini, Pipin, Tri, Rochmat Sudrajat, Isnaini, Heri. 2021. *Pembelajaran Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Metode Picture and Picture*. Jurna Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Volume 4 Nomor 1.
- Sekretariat Website JDIH BPK RI. 2017. *Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional*. Ditama Binbangkum - BPK RI:  
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.



Widiara, I. K. (2018). *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*. Jurnal Purwadita, 2(2), 50–56.

Werdiningsih, Dyah, Sunismi, Wahyuni, Sri. 2021. *Pembelajaran Aktif dengan Case Method*. CV Literasi Nusantara Abadi: Malang.

Werdiningsih, Dyah. 2021. *Liiterasi Sains dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. CV Literasi Nusantara Abadi: Malang.

Zahid, Muhammad Zuhair. 2018. *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1, 910-918. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/205588>.

