

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

Hani Fatu Rohmah Oktafiani

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: hanifatu0710@gmail.com

Abstrak: Salah satu keterbatasan siswa dalam mempelajari teks cerpen pendek adalah pola dan sarana yang belum mendukung proses pembelajaran, apalagi pembelajarannya masih didominasi oleh guru, sehingga 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. Untuk mengatasi hal itu, dibuat media pembelajaran animasi interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* yang dikhususkan pada materi teks cerita pendek. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan, hasil uji coba, dan hasil uji efektivitas penggunaan media. Pengembangan ini menghasilkan media animasi interaktif materi teks cerpen kelas XI yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8*, hasil uji coba menyatakan layak, dari penilaian ahli, respon guru dan siswa. Media animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest*.

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

PENDAHULUAN

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 pengubahan tingkah laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang untuk menjadi insan dewasa melalui pemahaman dan latihan, proses pendidikan, metode, kegiatan pendidikan.

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.

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. 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.

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)

Namun, ketika mempelajari bahasa Indonesia, sebagian besar siswa menganggap bahasa Indonesia pelajaran yang membosankan karena melibatkan banyak teks dan bacaan. Apalagi dengan pola pembelajaran dan sarana pendukung yang kurang memadai, yang menyebabkan 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) mengatakan bahwa untuk mengembangkan keterampilan umum siswa, perlu dikembangkan pembelajaran yang selalu disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Menurut Dwijayant (2017), 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.

Oleh karena itu, pedoman kualifikasi profesi guru juga akan menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. 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. 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.

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. 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.

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.

Hal tersebut 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”. Tujuan penelitian pengembangan 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. Selain itu, terdapat tujuan khusus dilakukannya penelitian ini, yakni untuk mengetahui (1) hasil pengembangan, (2) hasil uji coba, dan (3) hasil uji efektivitas media animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*). Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. Model pengembangan 4D memiliki empat tahapan utama, yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Develop* atau pengembangan, *Disseminate* atau penyebaran.

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap pendefinisian berguna untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan berbagai informasi tentang produk pengembangan. Tahapan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: (1) Analisis Awal yaitu penyebaran angket kebutuhan siswa dan guru, (2) Analisis Peserta Didik, (3) Analisis Tugas, (4) Analisis Konsep, (5) Analisis Tujuan Pembelajaran.

Tahap selanjutnya mengacu pada perancangan media animasi menggunakan *macromedia flash 8* dengan tujuan merancang *prototype* bahan ajar. Tahap ini terdiri

dari empat langkah yakni penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, perancangan awal, pada rancangan awal ini tujuannya adalah menyiapkan desain produk berupa *prototype* yang sesuai dengan hasil analisis materi dan kurikulum yang dikembangkan. Media ini di desain menggunakan aplikasi utama yakni *macromedia flash 8* dengan aplikasi pendukung berupa *canva*, *remove background* dan *convert file*. Media pembelajaran ini didesain di dalamnya memuat, (1) profil pengembang, (2) petunjuk belajar, (3) petunjuk penggunaan, (4) KI, KD dan indikator, (5) tujuan pembelajaran, (6) materi pembelajaran, (7) kuis pembelajaran, dan (8) sumber.

Selanjutnya adalah tahap Pengembangan, pada tahap ini menghasilkan draft pertama dari media animasi yang dikembangkan dengan *macromedia flash 8*. Setelah proses pengembangan pertama, proses selanjutnya adalah validasi ahli, terdiri dari (1) ahli materi, (2) ahli bahasa, (3) ahli media, dan (4) ahli perancang pembelajaran, kemudian diuji cobakan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari Batu. Selanjutnya tahap penyebaran yaitu penyebaran terbatas media pembelajaran animasi interaktif.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, angket kebutuhan sebagai bahan masukan awal dalam mengembangkan produk awal. Data kuantitatif diperoleh pada skor penilaian kelayakan media animasi interaktif teks cerpen kelas XI yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli perancang pembelajaran, selain itu data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest*, *posttest* dan angket analisis respon terhadap media animasi interaktif teks cerpen kelas XI.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen yaitu pedoman observasi, tes dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran di SMA Hasyim Asy'ari Kota Batu. Tes digunakan untuk mengukur efektivitas produk bahan ajar yang dihasilkan. Lembar angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa, kebutuhan guru dan mengukur kevalidan media pembelajaran teks cerpen yang dikembangkan.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan dua macam teknik. Pertama, data dianalisis secara kualitatif, khususnya untuk data hasil observasi, angket berupa hasil penulisan uji ahli, analisis kebutuhan dan analisis respon. Kedua, data dianalisis secara kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif dan uji-t untuk menentukan efektivitas produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini dibahas mengenai (1) hasil pengembangan produk, (2) hasil uji coba produk, dan (3) hasil uji efektivitas produk. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D dengan alur pengembangan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

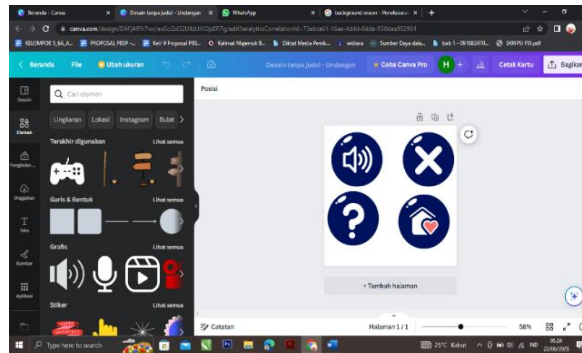
Berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa menyetujui dan membutuhkan media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI untuk meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran animasi interaktif dibuat dengan menggunakan *macromedia flash 8* dengan aplikasi pendukung yaitu (1) *canva*, untuk mendesain simbol, (2) *remove background*, untuk menghapus latar belakang simbol dan animasi, dan (3) *convert file* untuk mengonversi *file* mp3 ke wav sedangkan mp4 ke flv. Media pembelajaran animasi interaktif ini dibuat dengan ukuran 1280 x 720 pixel, dengan jenis huruf *showcard gothic* dan *century gothic*. Media pembelajaran animasi ini terdiri dari 22 *scene*, hingga nanti akan menjadi satu kesatuan.

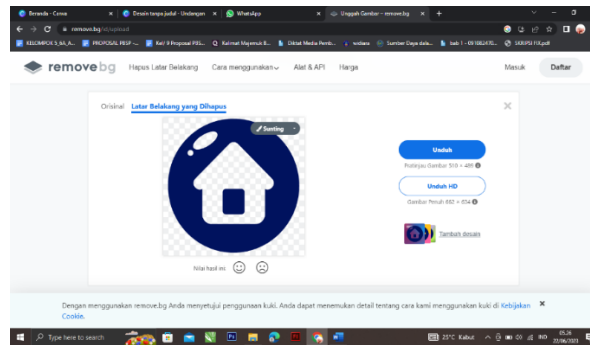


Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi *Macromedia Flash 8*

Setelah masuk pada tampilan awal aplikasi *macromedia flash 8* seperti pada gambar 1, pengembang memilih *flash document* pada bagian *creat now*, dengan begitu pengembang dapat mulai membuat media pembelajaran animasi interaktif teks cerpen kelas XI menggunakan *action scrip 0.2*. Namun sebelum itu pengembang harus mempersiapkan mulai dari materi, *background*, animasi, gambar, video dan juga audio.

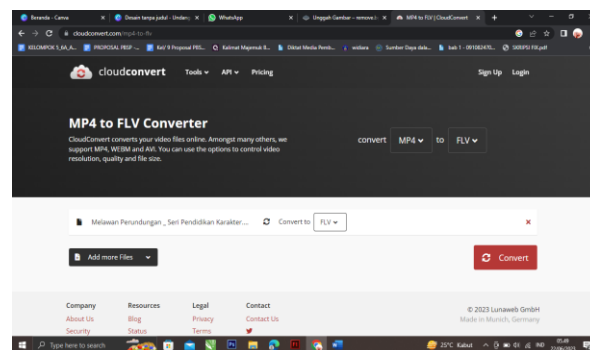


Gambar 2 Mndesain pada Aplikasi Canva



Gambar 2 Menghapus Background

Langkah selanjutnya setelah materi, *background*, animasi, gambar, video sudah disiapkan adalah merekam audio yang dilakukan pengembang sendiri melalui *standart recordings* melalui ponsel. Selain itu pengembang perlu mengover file untuk mp3 ke wav dan mp4 ke flv, pengembang menggunakan web cloudcovert seperti pada gambar 4 dibawah ini



Gambar 4 Convert Jenis File

Media pembelajaran animasi interaktif ini didalamnya memuat (1) halaman loading, (2) halaman login, (3) profil pengembang, (4) petunjuk belajar, (5) petunjuk penggunaan, (6) KI, KD indikator, (7) tujuan pembelajaran, (8) materi pembelajaran,

(9) kuis pembelajaran, (10) sumber. Adapun visualisasi media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8* sebagai berikut:



Gambar 5 Tampilan Loading

Pada halaman pertama terdapat judul “Media Pembelajaran Animasi Interaktif Bahasa Indonesia” untuk menjelaskan bahwa pengguna telah berada pada bagian proses masuk media, dilengkapi tampilan kotak memuat yang berjalan kekanan untuk memproses masuk pada halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini:



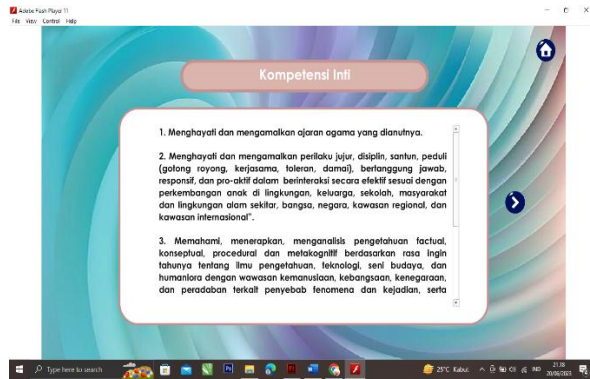
Gambar 6 Tampilan Login



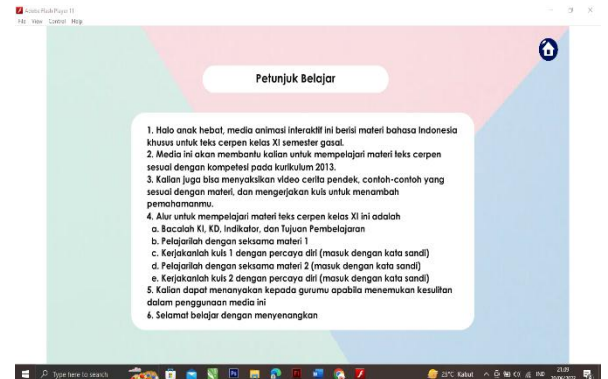
Gambar 7 Tampilan Menu Utama

Pada bagian menu utama ini terdiri dari berbagai macam menu, yakni: petunjuk belajar, KI, KD dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis pembelajaran, petunjuk penggunaan, sumber materi, dan profil pengembang.

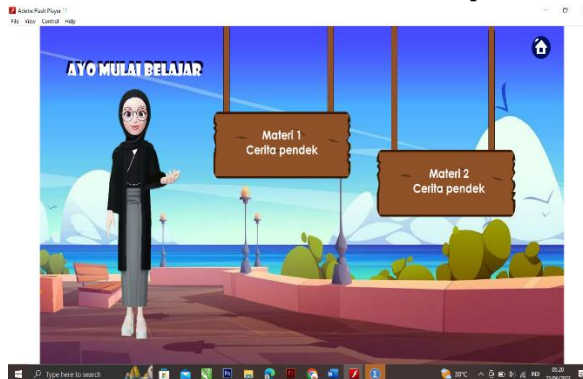
Pada bagian ini juga dilengkapi tombol keluar dan audio pendukung yang memaparkan terdapat menu apa saja pada bagian menu utama ini.



Gambar 8 Tampilan KI, KD dan Indikator

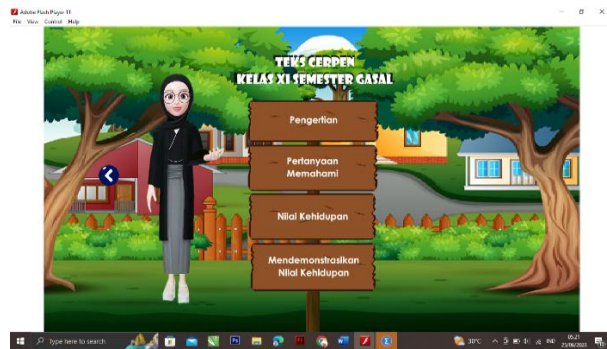


Gambar 9 Tampilan Petunjuk Belajar dan Penggunaan

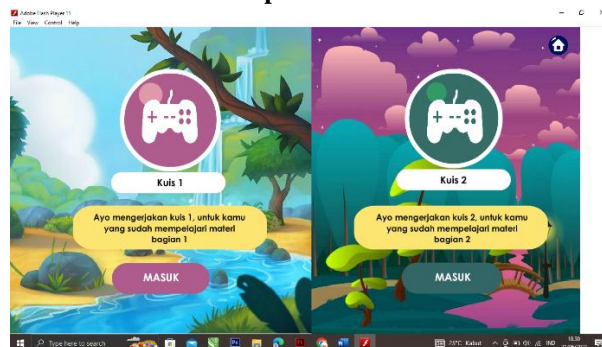


Gambar 10 Tampilan Pilihan Materi

Pada menu materi, pengguna akan diarahkan pada halaman materi yang menampilkan kalimat ajakan “ayo mulai belajar!”. Di sampingnya terdapat 2 pilihan materi yang dapat dibuka sesuai dengan pertemuan pembelajaran, materi 1 untuk pertemuan pertama dan materi kedua untuk pertemuan kedua, bagian ini juga dilengkapi audio penjelasan. Pada setiap bagian materi memiliki halaman utama yang memuat submateri yang diajarkan setiap pertemuan, seperti yang bisa dilihat pada gambar 11 di bawah ini:



Gambar 11 Tampilan Halaman Utama Materi 1



Gambar 12 Tampilan Utama Menu Kuis

Pada halaman ini dapat dilihat terdapat 2 bagian kuis untuk 2 kali pertemuan, kuis 1 untuk pengguna yang sudah menyelesaikan pembelajaran materi 1, sedangkan kuis 2 untuk pengguna yang sudah menyelesaikan pembelajaran materi 2. Didalamnya memuat soal yang sesuai dengan indikator yang digunakan, pada bagian akhir siswa akan mengetahui hasil dari pekerjaannya.

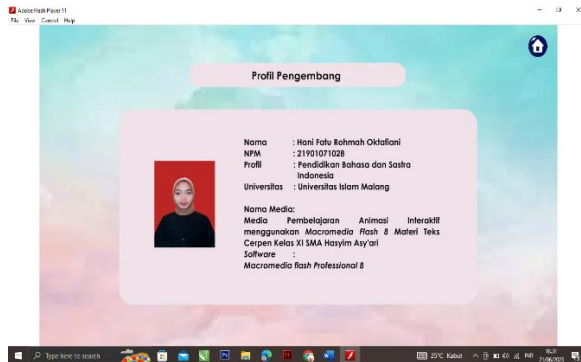


Gambar 13 Tampilan Soal Kuis

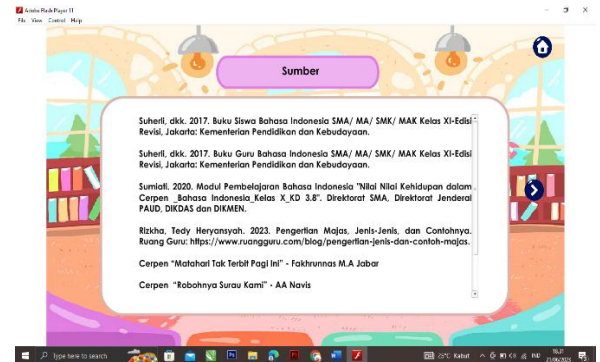


Gambar 14 Tampilan Skor Akhir Kuis

Selain itu terdapat profil pengembang dan sumber materi yang dimuat pada media animasi interaktif ini



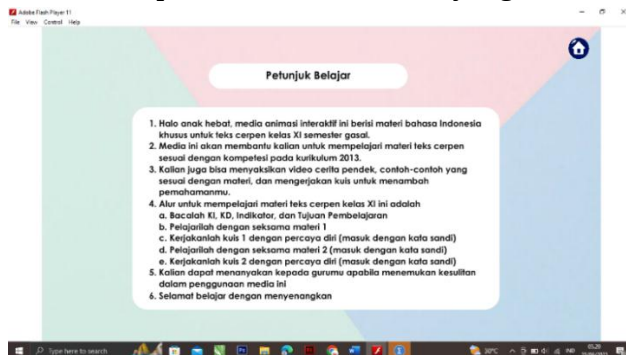
Gambar 15 Tampilan Profil Pengembang



Gambar 16 Tampilan Sumber Materi

Setelah tahap pengembangan selesai, media divalidasikan pada validator ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan ahli perancang pembelajaran. Namun sebelum itu, dilakukan validitas pada instrumen yang akan digunakan pada satu ahli. Uji validitas instrumen dilakukan dengan melibatkan ahli untuk menguji kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Untuk kemudian instrumen tersebut digunakan untuk menilai media. 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% dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Setelah media dinyatakan layak atau valid untuk diuji cobakan, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan



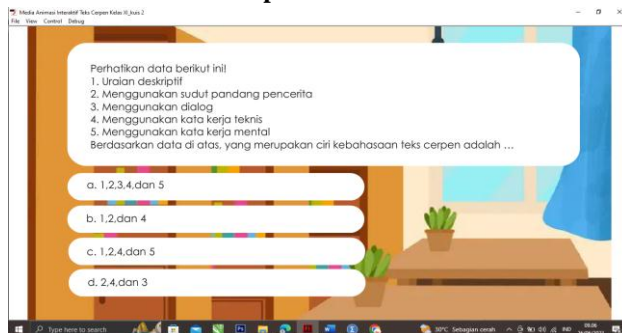
Gambar 17 Tampilan Petunjuk Belajar

Memperbaiki bahasa pada petunjuk belajar yang kurang interaktif



Penambahan video penjelasan pada materi

Gambar 18 Tampilan Materi Nilai Estetika



Perbaiki kuis yang mengacu pada indikator

Gambar 19 Tampilan Soal Kuis

Selanjutnya peneliti akan sampai pada tahap menguji cobakan produk pengembangan kepada subjek uji coba yang sudah dipilih. Uji coba akan dilakukan pada satu kelas XI IPS SMA Hasyim Asy'ari Batu, pada kelas ini terdapat 23 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI dari sudut pandang siswa sebagai subjek penelitian. Adapun rata-rata respon siswa adalah 82,6%. Pada angket respon guru mendapatkan hasil 100% untuk kelayakan media animasi interaktif yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8* dengan kriteria penilaian sangat baik.

Uji efektivitas media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI ini dilakukan pada kelas XI IPS di SMA Hasyim Asy'ari. Uji efektifitas ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi teks cerpen sebelum diberi perlakuan atau sebelum diterapkan media tersebut. Persentase perolehan nilai *pretest* yakni terdapat 9 siswa atau 39,13% pada kategori baik, 7 siswa atau 30,44% pada kategori sedang, 4 siswa atau 17,39% pada kategori kurang, dan 3 siswa atau 13,04% pada kategori sangat kurang.

Setelah dilakukan *pretest*, langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi teks cerpen sesudah diberi perlakuan atau sesudah diterapkan media tersebut. persentase perolehan nilai *posttest* yakni terdapat 13 siswa atau 56,52% pada kategori sangat baik, 9 siswa atau 39,13% pada kategori baik, dan terdapat 1 siswa atau 4,35% pada kategori sedang.

Data hasil *pretest* dan *posttest* di atas uji coba media pembelajaran animasi menggunakan *macromedia flash 8* pada teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu, akan di uji efektivitas ini melalui uji statistik deskriptif dan uji T-test sampel berpasangan. Hasil analisis statistik deskriptif data hasil tes diperoleh dengan menggunakan Program *IBM SPSS Statistic 29 for Windows*.

Statistika deskriptif Data Hasil *Pretest* Kelas XI IPS

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	23	23
Range	54	25
Minimum	30	70
Maximum	84	95
Median	67	88
Mean	65,47	87,21
Std. Deviation	15,7	7,4
Variance	247,8	54,9

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 65.47, nilai maksimum 84 dan nilai minimum 30, sedangkan rata-rata nilai *posstest* yaitu 87,21 nilai maksimum 95 dan nilai minimum 70. Dari deskripsi data di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posstest* jauh berbeda dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas, hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posstestnya*.

Selain melakukan uji statistik deskriptif, maka juga dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametric* yaitu *Paired Sample t-test* atau Uji t-test Sampel Berpasangan karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan.

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji T-test Sampel Berpasangan

Hasil *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	65,4783	23	15,74475	3,28301
	Posttest	87,2174	23	7,41593	1,54633

Pada hasil output pengujian statistik tabel di atas, diperlihatkan nilai dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai *pretest* dan *posttest*. Dari nilai *pretest* diperoleh rata-rata atau *mean* sebesar 65,47. Sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-

rata atau *mean* 87,21. Jumlah responden atau nilai N yang digunakan sebagai sampel berjumlah 23. Untuk nilai *std. Deviation* (standar deviasi) pada *pretest* sebesar 15,7 dan *posttest* sebesar 7,4. Nilai *Std. Error Mean* untuk *pretest* sebesar 3,28 dan untuk *posttest* sebesar 1,54.

Berdasarkan paparan hasil statistik di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* 65,45 < *posttest* 86,78. Maka, secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil pembelajaran menulis antara *pretest* dengan hasil pembelajaran menulis *posttest*.

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
			n		Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-21,73913	15,65891	3,26511	-28,51055	-14,96771	-6,658	22	,001

Rumusan hipotesis penelitian yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu

H_a : Media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu

S. Santoso (2019), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, H_0 diterima dan H_a ditolak

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai significance 0,001 < 0,05, maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar bahasa Indonesia pada data *pretest* dan *posttest*. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8* pada materi teks cerpen kelas XI ini menggunakan model

pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Pada tahap pertama yakni tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada guru dan siswa. 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. Setelah hasil observasi dan analisis kebutuhan diperoleh, kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran guna menjadi dasar penentuan konsep dan tujuan.

Berdasarkan pemaparan diatas ditemukan tingginya kebutuhan terhadap media pembelajaran animasi interaktif untuk pembelajaran di kelas. Hal ini selaras dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dalam prosedur penelitian di tahap awal, bahwasannya hasil pembelajaran materi teks cerpen masih berada di skala rendah. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran teks cerita pendek, baik dari model pembelajaran, media pembelajaran maupun bahan ajar. Selain itu guru juga masih minim memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, siswa beranggapan pembelajaran materi teks cerita pendek terlalu monoton dan tidak menarik.

Hal ini sejalan dengan latar belakang dilakukannya penelitian oleh Handayani (2018), bahwasannya siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan nilai-nilai dalam sebuah cerita pendek, selain itu, hanya buku teks yang digunakan dalam media yang digunakan untuk pembelajaran. Meskipun karakteristik pembelajaran di era globalisasi saat ini lebih mengutamakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, maka guru juga harus menggunakan media yang dapat merangsang minat belajar siswa. Ambarwati et al., (2020) menerangkan bahwa, guru memiliki peran strategis dalam mengasah nilai, pandangan, dan pemikiran siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru harus selektif dan inovatif dalam pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kedua yakni tahap perencanaan merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada fase ini, produk atau media direncanakan atau dirancang, mengadaptasi informasi kebutuhan yang diperoleh selama pengamatan dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini media atau produk didesain dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*, *canva*, *remove bg*, dan *convert file* guna mempermudah dalam pembuatan produk.

Macromedia flash 8 sendiri merupakan perpaduan antara konsep pembelajaran dan teknologi audio visual yang dapat menghasilkan fitur-fitur baru

yang dapat digunakan dalam pengajaran, selain itu aplikasi ini mudah dipelajari dengan bahasa pemrograman yang dapat dipahami oleh pemula. Sejalan dengan pendapat Mayana, dkk (2021) yang menuturkan bahwa proyek flash tersebut dapat berisi gambar, teks, video, animasi sederhana dan efek lainnya. Program ini juga dilengkapi dengan fitur script untuk membuat animasi yang membantu membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan *coding* (bahasa pemrograman) tidak terlalu sulit dipelajari bagi pemula yang menggunakan *macromedia flash 8* untuk membuat bahan pembelajaran.

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini produk akan mulai dinilai oleh empat orang ahli yakni dosen yang berkompeten dalam bidangnya, yakni ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli perancang pembelajaran. Hasil rata-rata penilaian dari ahli materi adalah 82%, hasil rata-rata penilaian dari ahli bahasa adalah 78%, hasil rata-rata penilaian ahli media adalah 95% dan hasil rata-rata penilaian dari ahli perancang pembelajaran adalah 88%. Sehingga hasil rata-rata uji kelayakan dari seluruh validator adalah 85,9% dan dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan.

Setelah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan, maka tahap selanjutnya adalah revisi pada beberapa bagian yang disarankan sebelum nantinya diuji cobakan. Uji coba dilakukan pada satu kelas XI IPS di SMA Hasyim Asy'ari Batu dengan jumlah 23 siswa. Uji coba dilakukan selama dua kali pertemuan, pertemuan pertama melakukan tes sebelum diberi tindakan (*pretest*) dan pertemuan kedua melakukan tes sesudah diberi tindakan (*posttest*), yang hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Setelah pembelajaran teks cerpen dilakukan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran animasi interaktif menggunakan *macromedia flash 8*, siswa dan guru diminta mengisi angket respon guna memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran animasi interaktif dari siswa dan guru. Hasil rata-rata respon siswa adalah 82,6% dan hasil respon guru adalah 100%, dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran animasi interaktif mendapatkan respon yang baik dari siswa maupun dari guru.

Hal yang sama juga terjadi pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2018) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca menunjukan bahwa semakin meningkat, diterangkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks. Mendukung uraian di atas, Wiratmojo dan Hardjo (dalam Febrita dan Ulfah, 2019) mengungkapkan salah satu

upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yaitu penggunaan media belajar yang baik dan benar serta menarik. Pemanfaatan media belajar dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, menimbulkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis dalam belajar. Pemanfaatan media belajar pada tahap pendahuluan pembelajaran memberikan kontribusi yang nyata terhadap efektifitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik, Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013). Hasil dari engket respon siswa merupakan wujud dari manfaat media pembelajaran, diterangkan bahwa respon siswa atau dapat dikatakan minat siswa pada media pembelajaran animasi interaktif ini baik, dan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran animasi interaktif ini dapat meningkat signifikan dari pada hasil nilai pretst.

Setelah mendeskripsikan uji kelayakan produk, maka dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui signifikansi dari nilai *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran teks cerpen, yakni sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat dengan *macromedia flash 8* kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu. Uji efektivitas dilakukan dengan statistik deskriptif dan uji t sampel berpasangan. Berdasarkan hasil statistik deskriptif rata-rata nilai *pretest* adalah 65,47, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 87,21. Dari deskripsi data di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* jauh berbeda dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas, hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posstestnya*.

Selain itu, berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan data *pretest* dan *posttest*, diperoleh nilai *pretest* 65,47 < *posttest* 87,21. Kemudian diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan pada saat pertemuan kedua, ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat dengan menggunakan *macromedia flash 8*, peneliti mendapat respon antusias dari para siswa. Pada saat pembelajaran, siswa terlihat antusias dan penasaran terhadap media pembelajaran tersebut karena peserta didik sama sekali belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan secara mandiri pada ponsel masing-masing siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imah, dkk (2022), bahwasannya dengan digunakannya media pembelajatan interaktif berbasis

macromedia flash dapat meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, yang tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran dari yang semula hanya berpatok pada buku menjadi media yang dapat digunakan melalui elektronik.

Pengembangan media animasi interaktif dalam pembelajaran memahami teks cerpen juga telah dilakukan oleh Handayani (2018). Hasil penelitiannya diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks saja.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian milik Imah, dkk (2022) serta penelitian milik Sibuea (2018), mendukung teori yang telah dipaparkan peneliti dalam kegunaan teoretis penelitian ini di bab sebelumnya, yaitu teori milik Wijayanto (dalam Rosmiati, 2019), bahwa dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif, siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia serta adanya animasi interaktif siswa bisa membaca dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian di atas, dari hasil statistik deskriptif dan hasil uji t yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8* efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks cerita pendek kelas XI SMA Hasyim Asy'ari Batu. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan Imah, dkk dan Sibuea juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran teks cerpen.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D ini dapat disimpulkan tiga hal berikut. 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.

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.

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.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (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 disebar 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd dan Ibu Dr. Ari Ambarwati, S.S., M.Pd selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- . 2016. *Pendidikan*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>.
- 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.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- 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.
- Imah, Dia Homsatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Madura's Smart Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar*. Universitas Wiraraja, Kabupaten Sumenep.
- 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.
- 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.
- Sibuea, Hadijah Handayani. 2018. *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Memahami Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Empat*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Unimed-2018 105.
- 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).
- 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.
- Widiara, I. K. 2018. *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*. Jurnal Purwadita, 2(2), 50–56.
- Nurdyansyah. 2017. *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Program Pascasaraja, Universitas Negeri Suraba
- 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>.

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dr. Sri Wahyuni', with a stylized flourish at the end.

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP 196808231993032003