

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

TESIS



**YANE ATHENA KOMAYA
Nim 1109889**

Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2013

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Yane Athena Komaya

NIM : 1109889

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ridwan, M.Sc.Ed Pembimbing I	-----	-----
Dr. Ramalis Hakim, M.Pd Pembimbing II	-----	-----
Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang	Ketua Program Studi/Konsentrasi	
Prof. Dr. Agus Irianto NIP. 19540830 198003 1 001	Dr. Jasrial, M. Pd. NIP 19610603 198602 1 001	

PERSETUJUAN KOMISI

UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No. Nama	Tanda Tangan
----------	--------------

1. Dr. Ridwan, M.Sc.Ed
Pembimbing I
 2. Dr. Ramalis Hakim, M.Pd
Pembimbing II
 3. Dr. Jasrial, M. Pd.
(Anggota)
 4. Dr. Darmansyah, M.Pd.
(Anggota)
 5. Prof. Dr. Mukhaiyar
(Anggota)

Nama Mahasiswa : Yane Athena Komaya

NIM : 1109889

Tanggal Ujian : 26 - 8 - 2013

ABSTRACT

Yane Athena Komaya. 2013. “**Devolepment of Instructional Media for English Learning By Using Adobe Flash Program for Second Grade in Elemntry School**”. *Thesis Graduate Program, State University of Padang*

English is the language that used in instructional at SD Negeri 001 Airtiris, so English is one of essential subjects to learn, especially in second grade elemntry school students. Based on observation and interviews with the English teachers at SD Negeri 001 Airtiris, that instructional media used by teachers, less variable and didn't based on ICT generally. Beside, the English learning aoutcome of students are low and some students are less interested in this subject. Based on that problem, it's important to do the research for producing an instructional media that are valid, practice, and effective by usisng adobe flash program.

Type of the research is devolopment, using four D (4-D) this model consist define, desaign, devolop and disseminate. To prove that media is valid, practice and effective, did validity test by the expert and other test to see the students activities and student learning outcomes. The validity assessment of a adobe flash presentation do by two validators. They are content validator and construct validation. Validators are two lecturers of UNP. The media was tested on one class at SD Negeri 001 Airtiris, with the number of student are 28 per class. Practicality data obtained from a questionnaire filled out by teachers, and effectiveness data obtained from the learning outcome and observation of students during learning activities.

The result showed that the content of adobe flash presentation is very valid, and also appearance and ease of use are valid. Based on the tests, adobe flash which is devoloped are practice and effective for improving student learning outcomes.

ABSTRAK

Yane Athena Komaya, 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis adobe Flash Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Tesis Program Pascasarjana Uneversitas Negeri Padang.

Bahasa Inggris merupakan bahasa pengantar yang dilakukan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 001 airtiris, maka mata pelajaran bahasa Inggris penting diajarkan khususnya pada siswa kelas II Sekolah dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara penulis dengan guru bahasa Inggris di SD 001 Airtiris, bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran tersebut, kurang bervariasi dan pada umumnya belum berbasis TIK. Disamping itu, hasil belajar bahasa Inggris siswa rendah dan sebagian siswa kurang meminati mata pelajaran ini. Berdasarkan permasalahan itu, dilakukan upaya penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan program adobe flash.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model four D (4-D). Madel ini terdiri dari pendefenisian (define), perencanaan (design), pengembangan (develop) dan penyebaran (disseminate). Untuk melihat apakah media yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif, peneliti melakukan uji validitas oleh ahli atau pakar dan uji coba terbatas untuk melihat aktivitas dan hasil belajar siswa. Penilaian validitas presentasi *adobe flash* yang dikembangkan, dilakukan oleh dua orang validator yaitu validator isi dan validator konstruk. Validator ahli terdiri dari dua orang dosen UNP. Media diujicobakan pada satu kelas di SD Negeri 001 Airtiris, dengan jumlah siswa 28 orang per kelas. Data praktikalitas diperoleh dari angket yang diisi oleh praktisi, sedangkan data efektifitas diperoleh dari hasil tes belajar dan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi *adobe flash* dilihat dari aspek konten atau isi sudah sangat valid, begitu pula dengan aspek tampilan dan kemudahan penggunaan dikategorikan valid. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, dapat dinyatakan bahwa praktikalitas media sudah praktis. Dari segi efektifitasnya, media yang dihasilkan dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar” adalah asli dan secara tertulis Padang maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan di cantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan di cantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku

Padang, Juli 2013-07
Saya Yang Menyatakan,

Yane Athena Komaya
NIM 1109889

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang diberi judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar**". Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita, Rasulullah s.a.w, keluarga para sahabatnya.

Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program pascasarjana Universitas Negeri Padang. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan tesis ini khususnya, dan selama pendidikan umumnya, penulis banyak menerima bimbingan, arahan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tulus kepada :

1. Dr.Ridwan,M.Sc.,ED, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan kontribusi untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr.Ramalis Hakim,M.Pd, selaku pembimbing II yang telah membrikan bimbingan dan kontribusi untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram,M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
4. Prof. Dr. Mukhaiyar, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
5. Dr. Jasrial, M.Pd. ketua Program StudiTeknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan, nara sumber, penguji dan persetujuan atas tesis ini.

6. Yenita Roza,Ph.D dan Suarman,M.Pd, sebagai pengelola Pascasarjana Universitas Riau kerjasama PPs Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
7. Dr. Darmansyah Nabar,ST, M.Pd sebagai validator, nara sumber dan penguji yang telah memberikan saran dan konstruktif dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
8. Prof. Dr. M.Diah,M.Sc selaku validator yang telah memberikan komentar, masukan dan saran yang konstruktif untuk penyempurnaan tesis ini.
9. Bapak H.Mazni Har,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 001 Airtiris yang mendukung penulis dalam penyelesaian tesis ini.
10. Yulisman, M.Pd dan Siska Puspita Sari,S.Pd selaku Guru Bahasa Inggris SD Negeri 001 Airtiris.
11. Orang tua, suami dan anak-anakku tercinta, yang selalu mengiringi penulis dengan do'a dan yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil selama perkuliahan.
12. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan PPS Universitas Negeri Padang Angkatan 2013.
Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat dalam menambah khasanah perbendaraan Ilmu pengetahuan Teknologi Pendidikan dan referensi bagi pembaca. Aamiin

Padang, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk Pengembangan	5
G. Pentingnya Pengembangan	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
I. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
A. Kajian Teori	
I. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris	9
II. Media Pembelajaran	11
III. Pengembangan Bahan Ajar berbasis <i>Adobe Flash</i>	19
IV. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	22
V. Manfaat <i>Adobe Flash</i>	26
VI. Animasi dalam multimedia	28
1. Pengertian animasi	29
2. Fungsi animasi dalam presentasi berbasis <i>Adobe Flash</i>	29
3. Dasar-dasar Animasi pada <i>Adobe Flash</i>	30
VII. Keunggulan <i>softaware Adobe flash</i> dalam audio	32
VIII. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar....	33
IX. Aspek Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Bahan	
X. Ajar Multimedia	35
XI. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas	39
B. Penelitian Yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Model Pengembangan.....	51
C. Defenisi Operasional.....	62
D. Instrumen Pengembangan	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	66
F. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	74
A. Analisis Data	74
1. Tahap Pendefenisian (<i>define phase</i>).....	74
2. Tahap Perancangan (<i>desaign phase</i>).....	77
3. Tahap Pengembangan (<i>devolop phase</i>).....	82
B. Penyajian Data Uji Coba.....	90
1. Data Uji Validitas Ahli Isi Materi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Produk Pengembangan Program <i>Adobe Flash</i>	90
2. Data Uji Validitas Ahli Program <i>Adobe Flash</i> Terhadap Produk Pengembangan Program <i>Adobe Flash</i>	91
3. Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Bahasa Inggris	93
4. Data Uji Efektifitas Media Pembelajaran Bahasa Inggris	96
C. Pembahasan.....	100
D. Keterbatasan Penelitian.....	104
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	106
A. Kesimpulan	106
B. Implikasi	107
C. Saran	108
DAFTAR RUJUKAN	109
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Media <i>Type Defenition and Examples</i>	13
2. Kemampuan Setiap Jenis Media Dalam Mempengaruhi Berbagai Macam Belajar	18
3. Kategori Validasi Media Pembelajaran	70
4. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	70
5. Kategori Daya Serap Hasil Belajar Siswa.....	71
6. Kategori Hasil Belajar Ranah Afektif/Psikomotor	72
7. Data Hasil Validasi ahli Terhadap Isi Materi.....	89
8. Revisi Program <i>Adobe Flash</i> sesuai saran kontributor ahli <i>Adobe flash</i>	91
9. Data Hasil Validasi ahli Terhadap Program <i>Adobe Flash</i>	92
10. Data Hasil Tanggapan Praktisi Terhadap Program <i>Adobe Flash</i>	93
11. Hasil Observasi Aktivitas Siswa	95
12. Hasil Penelitian Akademik Siswa	96
13. Hasil Penilaian Peserta Didik SDN 001 Airtiris	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Frame by frame</i>	31
2. <i>Motion Tween</i>	31
3. Kerangka Berpikir.....	48
4. Diagram Alir Rancangan Pengembangan Media <i>Adobe Flash</i>	51
5. Alur pengembangan	77
6. Desain antar mukamenu.....	78
7. Desain sub menu	79
8. Menu Media	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Angket Validasi rancangan media pembelajaran	112
2. Analisis angket validasi desain perancangan media pembelajaran.....	113
3. Lembar Angket Validasi Pengembangan Media <i>Adobe Flash</i>	116
4. Hasil Analisis Angket Validasi Desain Pengembangan Media	118
5. Hasil Analisis Penilaian Akademik Siswa.....	120
6. Format Penilaian Akademik	121
7. Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa.....	124
8. Hasil belajar siswa	125
9. Hasil analisis penilaian akademik siswa.....	126
10. Hasil analisis angkek praktikalitas	127
11. Hasil analisis angket praktikalitas II	128
12. Hasil Wawancara siswa	129
13. Hasil Wawancara siswa II.....	130
14. Print Out media pembelajaran	131
15. Lembar Validasi Uji Konstruk dan Isi Media Pembelajaran	147
16. Analisis Angket Validasi Isi Pengembangan Program <i>Adobe Flash</i>	149
17. Silabus.....	150
18. Rencan pelaksanaan pembelajaran	165
19. Lembar angket praktikalitas pengembangan	170
20. Kunci Jawaban Soal Evaluasi	172
21. Petunjuk Manual	175
22. Photo Kegiatan.....	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Permendiknas nomor 23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi Lulusan, untuk fasih berbahasa Inggris seseorang atau siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Seseorang yang fasih berbahasa inggris akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan, mengingat pada saat ini ketersediaan informasi dalam bahasa inggris jumlahnya sangat besar.

Pembelajaran bahasa Inggris telah diterapkan pada kurikulum pendidikan di Indonesia sejak tingkat dasar (SD) hingga tingkat lanjutan (SMP, SMU, Perguruan tinggi). Pada tingkat SD belajar bahasa inggris telah dimulai sejak kelas pertama. Kebijakan ini dirasa tepat, karena mempelajari bahasa inggris akan maksimal hasilnya jika dipelajari sejak tingkat paling dasar. Selain itu hal ini juga dapat meningkatkan kualitas produk pendidikan formal dasar di Indonesia yang masih dalam upaya peningkatan.

Dalam mempelajari bahasa Inggris ditingkat sekolah dasar, bukan merupakan hal yang mudah karena siswa diharapkan dapat mengingat dan mengaplikasikannya konsep yang diajarkan oleh guru seperti membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis dalam bahasa inggris. Hal ini merupakan suatu tantangan buat guru, mengingat usia siswa banyak yang belum mengenal bahasa Inggris apalagi menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk

itu, seorang guru harus memiliki strategi atau media yang tepat dalam mengajarkan bahasa inggris kepada para siswanya.

Sekolah Dasar Negeri 001 Air Tiris menjadikan bahasa inggris sebagai salah satu bahasa pengantar dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas I dan II. Hal ini dikarenakan kelas tersebut telah menggunakan kurikulum Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI), sedangkan kelas lainnya masih pada tingkat reguler. Kedua kelas ini menggunakan dua kurikulum sebagai panduan dalam pembelajaran yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai kurikulum nasional dan kurikulum RSBI sebagai kurikulum bertaraf Internasional.

Pada kurikulum RSBI tersebut guru dituntut mampu berbahasa inggris dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa khususnya pada beberapa mata pelajaran tertentu. Begitu pula sebaliknya, siswa harus belajar bahasa inggris agar dapat mengerti materi yang disampaikan guru. Selain itu, guru juga harus mampu menggunakan media berbasis TIK untuk memenuhi ketercapaian seluruh indikator kinerja kunci program RSBI.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya beberapa materi tertentu, guru telah menggunakan media berbasis TIK seperti *powerpoint*. Ditambah dengan suara/pengucapan dan gerakan yang dilakukan guru untuk mendemonstrasikan kosa kata yang sedang dipelajari. Namun bagaimanapun media-media tersebut belum menunjukkan hasil belum yang maksimal, seperti siswa masih terlihat kesulitan memahami konsep dari kosakata bahasa Inggris

yang diajarkan. Hal ini dapat terlihat terlihat siswa sulit membaca dan enggan menulis dalam bahasa inggris.

Strategi yang digunakan guru dalam mengajar sudah dirasa cukup maksimal. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal perlu dilakukan upaya pengembangan khususnya terhadap media pembelajaran, dimana nantinya dapat lebih memotivasi siswa, sehingga belajar bahasa inggris menjadi kegiatan yang semakin menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari fenomena dan permasalahan yang ada, serta terkait dengan tujuan teknologi pendidikan yaitu untuk memecahkan masalah-masalah belajar yang dihadapi selama proses pembelajaran, penulis merasa perlu melakukan upaya penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa inggris pada Sekolah Dasar yang bejudul pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Adobe flash dianggap cocok sebagai media pembelajaran bahasa inggris pada sekolah Dasar (SD), karena, pada *Adobe Flash* memiliki fasilitas yang terdapat pada *adobe flash* cocok dengan kriteria pelajar pada tingkat dasar yang menyenangi gambar bergerak, animasi, suara dan video, sehingga hal ini lebih dapat memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa inggris.

B. Identifikasi Masalah

Media yang digunakan oleh guru dalam mempelajari bahasa Inggris belum mampu meningkatkan hasil belajar yang maksimal. siswa masih kesulitan memahami konsep dari kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan. Siswa yang masih belum mengerti beberapa materi yang telah diajarkan disemester lalu. Sebagian siswa terlihat sulit membaca dan enggan menulis dalam bahasa inggris. Masih belum adanya media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dikembangkan guru pada pembelajaran Bahasa Inggris

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas II Sekolah Dasar”. Begitu juga dengan tema yang akan dikembangkan, yaitu dibatasi pada tema *animals*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimakah proses pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

3. Bagaimana tingkat praktilitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar?
4. Bagaimana tingkat efektifitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
3. Mengetahui tingkat praktilitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
4. Mengetahui dan mendeskripsikan tingkat efektifitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *adobe flash* pada siswa kelas II Sekolah Dasar

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk presentasi berbasis *adobe flash* dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa presentasi *adobe flash* yang berisi materi pembelajaran bahasa Inggris kelas II Sekolah Dasar, khusus pada materi *animals* yang dilengkapi teks berwarna dan animasi.
2. Pada presentasi *adobe flash* yang dikembangkan, dilengkapi dengan petunjuk pemakaian bagi guru, sehingga memungkinkan digunakan oleh

guru yang hanya memiliki pengetahuan dasar tentang computer, serta dilengkapi dengan game yang bertujuan memperjelas materi yang hendak disampaikan.

3. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* terdapat evaluasi pada setiap Standar Kompetensi yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Evaluasi berupa latihan yang dapat diberikan kepada siswa baik secara lisan maupun tulisan dengan mencetak soal evaluasi yang ada didalam media pembelajaran

G. Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang saling berhubungan, yaitu (1) Guru sebagai komunikator; (2) Peserta didik sebagai komunikator dan (3) Bahan ajar yang merupakan pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk dipelajari (Situmorang, 2009). Dalam usaha untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa peserta didik harus sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar.

Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat terwujud proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, penggunaan media sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Selain melengkapi, memelihara dan memperkaya proses pembelajaran media berkedudukan untuk meningkatkan kegiatan akademik peserta didik.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran selain modul cetak yang sudah ada. Pengalaman belajar dari berbagai sumber belajar yang bervariasi, terutama yang memanfaatkan penggunaan media membuat peserta didik mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Flash*. Untuk dapat menggunakan media *Adobe Flash* menggabungkan audio kedalam sajian multimedia diperlukan media penyaji yaitu seperangkat komputer, *laptop* atau *notebook*. Keunggulan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* adalah dilengkapinya dengan berbagai animasi, sound, interaktif animasi dan lain-lain. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Inggris

Keterbatasan pada penelitian ini antara lain yakni pada materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media interaktif ini hanya untuk 1 KD (Kompetensi Dasar); dan Tidak sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan waktu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai contoh media pembelajaran untuk mata pelajaran lain
2. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif media pembelajaran sebagai variasi dalam mengajar.
3. Bagi siswa, dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris, sehingga hasil belajar lebih meningkat.
4. Dapat dijadikan referensi dan informasi untuk melakukan penelitian selanjutnya bagi peneliti selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil pengembangan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan program *Adobe Flash* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas II SD, dapat disimpulkan bahwa :

1. Validitas Program *Adobe Flash*

Program *Adobe Flash* yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas II Sekolah Dasar, yang terdiri dari materi ajar dan evaluasi sudah valid. Hasil validasi dilihat dari angket validitas yang diisi oleh validator. Ini berarti program *Adobe Flash* yang dikembangkan telah layak digunakan dan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Praktikalitas Program *Adobe Flash*

Hasil uji coba program *Adobe Flash* di kelas II Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa media sudah praktis. Hal ini terlihat dari angket praktikalitas yang diisi oleh guru yang mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan media tersebut. Secara umum media mudah digunakan oleh guru dan membantu siswa agar lebih mudah memahami kosa kata bahasa Inggris.

3. Efektivitas Program *Adobe Flash*

Rogram *Adobe Flash* yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas II Sekolah Dasar dinyatakan efektif untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai hasil pre-test dan post-test yaitu hasil belajar siswa meningkat setelah guru menggunakan program *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Disamping itu, keaktifan media terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa dan penilaian akademik siswa.

B. Implikasi

Implikasi program *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas II Sekolah Dasar yang telah valid, praktis dan efektif, akan meningkatkan minat dan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memberi gambaran dan masukan kepada guru-guru bahasa Inggris Sekolah Dasar, berupa bagaimana memanfaatkan program *Adobe Flash* untuk menghasilkan media pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, mudah dan menyenangkan.

Pengembangan program *Adobe Flash* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas II Sekolah Dasar ini dapat digunakan sebagai acuan untuk materi yang lain dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya kelas II Sekolah Dasar dengan memperhatikan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Guru yang ingin mengembangkan program *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran bagi siswa di sekolah, terlebih dahulu harus melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dan analisis siswa, analisis tujuan pembelajaran, dan indikator yang hendak dicapai, agar media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar bermanfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Jika *Adobe Flash* teridentifikasi sebagai media yang tepat, sebaiknya guru harus memahami teknik atau cara pembuatan *Adobe Flash*, kemudian memvalidasi media tersebut kepada ahli konten atau pakar, dengan instrumen yang juga telah diuji validitasnya oleh pakar. Selanjutnya, melakukan uji coba untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media tersebut.
3. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan program *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris khususnya tema *animals*, sebaiknya memperbanyak perbendaharaan kosa kata tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.

DAFTAR RUJUKAN

- Akker, J. Van Den. 2009. *Principles and Methods of Development Research*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Arief S. Sadiman (dkk). 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad.2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Beaty, Jeanice, 1988. Preparing For Primary School Teacher. London
- BNSP Indonesia. <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SD-MI.zip> tanggal akses 28/08/12)
- Darmansyah.2010. *Pembelajaran Berbasis Web (Teori, Konsep dan Aplikasi)*. Padang:UNP Press.
- Dewi Fitria. 2005. “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasyah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara”. *Tesis* Semarang: jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Dewi Salma Prawidilaga.2008. *Prinsip Desain Pembelajaran(instructional Design Principles)*.Jakarta:Kencana.
- Dick, Walter & Carey, Lou. 1978. *Prinsip Design of Instruction*. USA: Scott,Foresman and Company.
- Dimyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Onong Uchjana. 1986. Dimensi-dimensi Komunikasi. Bandung: Alumni.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- <http://sinauflash.blogspot.com/2009/03/apa-sebenarnya-flash-itu.html>. (11/11/12).
- Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: PT.Gelora Aksara Pratama.
- Johnson, Steve. 2010. *Adobe Flash Professional CS5 On Demand*. USA: Persepection Inc.
- Linda Kartika Sari & Dimas Sasongko. 2013. Melakukan penelitian dengan judul yaitu Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar Kelas II *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013 Vol 2 No 1 – Maret 2013 ISSN: 2302-1136 - seruniid.unsa.ac.id*
- M. Atwi suparman.2001. *Desain Instructional*. Jakarta:PAU-PPAI, Universitas Terbuka.