

Penggunaan Media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik X IPA SMAN 12 Berau

Use of Adobe Flash Media in Direct Learning to Improve Students' English Vocabulary Mastery X IPA SMAN 12 Berau

Ahmad Bahruddin^{1*}

¹Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Berau Kalimantan Timur
Jl. SMA Bangun No. 1 RT 01 Sei Bebanir Bangun, Sambaliung, Kec. Sambaliung, Kab. Berau,
Kalimantan Timur- Indonesia

*Email: misterudien@gmail.com

Received: 20th May, 2021; Revision: 24th June, 2021; Accepted: 23th July, 2021

Abstrak

Proses dan hasil belajar, khususnya penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas X IPA di SMAN 12 Berau semester genap Tahun Pelajaran 2020-2021, masih rendah. Rendahnya penguasaan kosakata ini menyebabkan pemahaman terhadap materi terkait, misalnya membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara juga tidak maksimal. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Media interaktif berbasis *Adobe Flash* diimplementasikan dalam pembelajaran langsung, disampaikan secara daring dengan menggunakan media ZOOM terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif untuk mendapatkan nilai rerata masing-masing siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rerata nilai, dari siklus 1 sebesar 75,93 (52%) menjadi 88,83 (83%) dalam siklus 2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan bahwa, penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang diimplementasikan dalam pembelajaran langsung mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas X IPA di SMAN 12 Berau, Semester Genap Tahun Pelajaran 2020-2021

Kata Kunci: Adobe flash, pembelajaran langsung, kosakata

Abstract

The process and the result of English study, especially the mastery of vocabulary among the first grader's students of science class year 2020-2021, are still unsatisfied yet (low). The standard vocabulary mastery can also cause the soft skill in other language aspects, namely reading, listening, writing, and speaking. This action research aims to know the effect of using interactive media using Adobe Flash implemented indirect instruction conducted virtually on Zoom, the material taught was vocabulary. It is used Kemmis and Taggart's model containing two cycles. The technique of gathering data using the test is implemented on both two processes. The method of analyzing data using comparative analysis to gain each score average each cycle. The result shows that the scoring average in cycle 2 is higher, 88,83 (83%), than in cycle 1, 75,9 (52%). The conclusion of this action research shows that the use of interactive multimedia using Adobe Flash implemented indirect instructions can increase the vocabulary mastery among first grader students of the science department at SMAN 12 Berau in the academic year 2020-2021

Keywords: Adobe Flash, Direct Instructions, Vocabulary

PENDAHULUAN

Salah satu kunci dan indikator kemajuan suatu negara adalah kualitas pendidikan yang dimilikinya. Kualitas pendidikan bisa diindikasikan dengan *output* dan *outcome*. Dalam makna yang sederhana, indikator keberhasilan pendidikan suatu negara, salah satunya dapat dilihat dari ranking negara tersebut dalam PISA (*Programme For International Students Assesment*) yang merupakan sebuah organisasi dunia yang menguji dan menilai performa akademis anak-anak sekolah dan penyelenggaranya.

Indonesia, sebagaimana data yang dirilis PISA, masih merupakan negara dengan tingkat keberhasilan bidang pendidikan yang belum membanggakan. Data tentang kebiasaan dan kemampuan literasi/membaca rata-rata peserta didik di Indonesia pada bulan Desember tahun 2019, Indonesia merada di peringkat 72 dari 74 negara, kemampuan Matematika berada di peringkat 72 dari 78 negara, kemampuan dalam bidang sains berada pada peringkat 70 dari 78 negara. Hal ini tentu menyisakan pekerjaan berat bagi semua pihak yang baik terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan.

Di sisi lain penulis masih menemukan beberapa kendala yang dialami peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya di SMAN 12 Berau. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penulis masih banyak menemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik mengalami kesulitan. Berdasarkan observasi awal pada bulan Januari 2021, penulis menemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik sulit untuk menguasai 4 kecakapan dalam mempelajari bahasa Inggris, yaitu *Reading* (membaca) *Writing* (menulis) *Listening* (mendengarkan) maupun *Speaking* (berbicara), yang sebagian besar disebabkan karena kurangnya penguasaan kosa kata.

Oleh karena itu, penulis berusaha memecahkan permasalahan dengan cara membuat kuis interaktif berbasis *Adobe Flash* yang dipergunakan peserta didik melatih dan meningkatkan penguasaan kosa kata. Media ini bersifat *open source*, artinya peserta didik diberikan kesempatan mengisikan konten untuk dibagi kepada sesama teman, agar mereka bisa saling berkompetisi mengerjakan kuis. Upaya ini dituangkan dan diimplementasikan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai

wahana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosa kata bahasa Inggris.

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I pasal 1 ayat 20 menyebutkan: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran".

Setyosari (2009) menegaskan, kegiatan pembelajaran hendaknya mengintegrasikan dimensi-dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun yang terjadi dalam penyelenggaraan pendidikan kita, justru lebih mengedepankan pada aspek kognitif belaka. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, bagi kita, para pendidik, orang tua dan masyarakat sendiri, karena kegiatan yang seharusnya menyatukan olah pikir yang merupakan dimensi kognitif, olah rasa yang merupakan dimensi afektif dan olah raga yang merupakan dimensi psikomotorik, tidak berjalan secara proporsional dan seimbang, Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan dalih waktu yang sangat tersedia sangat sedikit, jika dibandingkan dengan saratnya materi kurikulum sehingga waktu dan energi guru dihabiskan untuk mencurahkan isi materi yang bersifat kognitif saja. Ditambah lagi, cara-cara yang dipakai untuk membelajarkan peserta didik hanya mentransfer pengetahuan begitu saja tanpa memberikan kesempatan secara luas bagi peserta didik untuk mencerna pengalaman belajarnya, mendampingi dalam mengerjakan tugas-tugas serta membantu pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik.

Perbaikan kualitas pembelajaran merupakan satu hal yang sangat penting untuk dilakukan sebagai tindakan nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Salah satu indikasi terjadinya perbaikan kualitas pembelajaran adalah adanya keterlibatan peserta didik yang selalu bergairah dalam mengikuti setiap tahapan dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di kelas. Soedijarto (1993) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran di kelas yang menentukan kualitas pendidikan.

Tingkat kualitas dapat diperlihatkan oleh tingginya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang tepat.

Seiring dengan perkembangan zaman, revolusi dunia pembelajaran juga terjadi dengan dengan dikembangkannya model dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Banyak pakar pembelajaran meyakini bahwa kegiatan pembelajaran idealnya dilaksanakan berbasis pada aktivitas peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students centered instruction*) merupakan solusi yang paling tepat untuk mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, Sabri (2010) justru berpendapat sebaliknya, model pembelajaran langsung, yaitu model pembelajaran yang mempertahankan paradigma belajar yang berpusat pada guru, meskipun banyak mendapatkan kritikan sebagai model pembelajaran tradisional, model ini ternyata masih sangat layak diimplementasikan untuk pembelajaran bidang-bidang pengetahuan yang prosedural. Beberapa kajian menunjukkan bahwa guru yang dinilai berhasil di dalam kegiatan pembelajaran justru mereka yang sering menerapkan model formal terstruktur tersebut di dalam kegiatan pembelajarannya. Arends (2007), menyatakan: “*Direct instruction is a teacher centered model that has five steps: establishing set, explanation and/or demonstration, guided practice, feedback, and extended practice a direct instruction lesson requires careful orchestration by the teacher and a learning environment that businesslike and task oriented*”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran langsung merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru yang memiliki lima langkah: menetapkan tujuan, penjelasan dan/atau demonstrasi, panduan praktek, umpan balik, dan perluasan praktek.

Selanjutnya, Arends (2007) mengemukakan bahwa seperti halnya model-model pembelajaran yang lain, model pembelajaran langsung dapat dideskripsikan dalam kaitannya dengan tiga fitur; (1) tipe belajar yang dihasilkannya, (2) sintaksis atau aliran kegiatan instruksionalnya secara keseluruhan, dan (3) lingkungan belajarnya. Secara singkat, pembelajaran langsung dirancang untuk meningkatkan penguasaan berbagai

keterampilan (pengetahuan) faktual yang dapat diajarkan secara langkah demi selangkah. Model ini dimaksudkan untuk mencapai hasil belajar sosial atau kemampuan berpikir tingkat tinggi. Model ini memerlukan orkestrasi yang cermat oleh guru dan lingkungan belajar yang praktis, efisien, dan berorientasi tugas. Lingkungan belajar langsung terutama difokuskan pada tugas-tugas akademis dan dimaksudkan untuk mempertahankan keterlibatan peserta didik secara aktif.

Slavin (2009) mengemukakan bahwa “*Direct Instruction is an approach to teaching in which the teacher transmits information directly to the students, lessons are goal oriented and structured by the teacher*”. Pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan di mana seorang guru mentransformasikan informasi kepada peserta didik secara langsung. Penetapan materi dan tujuan pembelajaran sepenuhnya disusun dan ditetapkan oleh guru. Lebih lanjut dikemukakan bahwa terdapat tujuh fase pelaksanaan pembelajaran langsung yaitu : (1) ***State learning objectives and orient students to the lesson***, menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada peserta didik. Dalam fase ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja yang diharapkan dari peserta didik. (2) ***Review Prerequisites***, melakukan pengecekan ulang terhadap pemahaman awal yang sudah dikuasai agar dapat diselaraskan dengan materi pembelajaran terkini atau yang akan dibelajarkan. (3) ***Present new material***, guru menerangkan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan lain sebagainya. (4) ***Conduct learning probes***, guru melaksanakan bimbingan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang relevan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan sekaligus mengoreksi bila terjadi kesalahan konsep, (5) ***Provide independent practice***, guru memberikan latihan-latihan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan atau mempergunakan informasi yang telah didapat baik dilakukan secara individu atau kelompok, (6) ***Assess performance and provide feedback***, guru memberikan review terhadap hal-hal yang sudah dikerjakan peserta didik, memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik yang bisa mengerjakan latihan dengan benar dan mengulang keterampilan yang dikuasai jika memang diperlukan, dan (7) ***Provide distributed***

practice and review, guru memberikan tugas-tugas mandiri kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dipelajari dan memberikan review jika diperlukan.

Pengertian media seringkali disalahartikan dengan sarana peralatan pendukungnya. Kata media, berasal dari bahasa latin '*medius*' dan merupakan bentuk jamak dari medium yang bermakna perantara atau mengantar. Dalam bahasa Arab, media sering disebut dengan '*wasail*' yang merupakan bentuk jamak dari '*wasilah*' yang juga bersinonim dengan '*Al washth*' yang artinya 'tengah'. Kata 'tengah' bermakna berada di antara dua sisi, maka bisa juga disebut dengan 'perantara' (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah, maka ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang menghubungkan, mengantarkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya. Sementara itu, Rahardjo (2007) mengutip beberapa pengertian media yang disampaikan oleh beberapa ahli, yaitu sebagai berikut : (a) *Information carrying technologies that can be used for instruction...the media of instruction, consequently are extensions of the teacher* (Schramm, 1977); (b) *Printed and audiovisual forms of communication and their accompanying technology* (NEA, 1969); (c) *The physical means of conveying instructional content...books, films, videotapes, slide-tapes, etc.*

Dari ketiga pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran : (a) merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut; (b) merupakan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar, (c) memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, (d) dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran, (e) memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera, (f) memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang akan disampaikan.

Beberapa prinsip perlu diperhatikan agar media dapat dipergunakan secara maksimal,

efektif dan efisien. Rahardjo (2007) menyebutkan beberapa prinsip dalam pemilihan media yang tepat, yaitu : (1) Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, untuk siapa, dipakai dimana, keperluan apa dan lain sebagainya; (1) Familiaritas media, pengguna media harus mengenal sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih; (2) Media pembandingan, hal ini diperlukan untuk memberikan alternatif pertimbangan dalam rangka mengambil keputusan yang tepat tentang media yang akan dipergunakan; (3) Adanya norma atau patokan yang akan dipakai dan dikenakan pada proses pemilihan.

Adobe Flah merupakan nama baru dari *Macromedia Flash* merupakan pengembangan dari generasi *Macromedia Flash* Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun. Karena program ini mempunyai beberapa keunggulan dibanding program lain sejenis karena mampu membuat tombol interaktif, membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Software ini suatu program aplikasi berbasis *vector standard authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web. *Software* ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya di antaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dan dapat dipergunakan sebagai *software* pembuat situs website, serta masih banyak keunggulan lainnya dibandingkan dengan *software* animasi lain. Dengan keunggulan dan kelebihan yang dimilikinya, program ini diyakini sebagai teknologi audiovisual mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

Beberapa hal yang menarik dari *software* ini karena diperkaya dengan berbagai hal baru yang bukan saja semakin menyempurnakan fitur-fitur yang ada pada versi sebelumnya, tetapi juga menyediakan fitur-fitur yang sama sekali baru. Beberapa fitur baru pada *Adobe Flash* adalah sebagai berikut: (1) *Object drawing model*, setiap objek gambar yang berada pada layer yang sama tidak akan saling mempengaruhi. (2) *Gradient enchancement*,

merupakan kontrol terbaru yang mampu menangani gradiasi warna yang lebih kompleks. (3) *Flash type*, penulisan teks memiliki tampilan yang lebih konsisten. (4) *Script assist mode*, memberikan bantuan yang sangat memadai dalam penggunaan *Action Script*. (5) *Expanded stage work area*, memberikan ruang yang luas untuk menyimpan objek-objek animasi tanpa menampilkannya saat animasi dijalankan. (6) *Improved preferences dialog box*, desain kotak dialog preference diperbaharui sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti. (7) *single library pond*, panel tunggal yang menyimpan berbagai pustaka objek. (8) *object-level undo move*, pembatalan terakhir kini tersedia per-objek.

Sebagai bahasa pergaulan internasional, bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting sebagai jembatan komunikasi antar bangsa. Sebagai mata pelajaran, ia memiliki perbedaan karakteristik jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Perbedaan ini terletak pada salah satu fungsi dan kedudukannya sebagai alat komunikasi. Hal ini bisa dipahami bahwa, seseorang yang menguasai *tenses*, kosa kata dan aspek kebahasaan yang lain, masih belum bisa benar-benar dikatakan menguasai suatu bahasa, jika yang bersangkutan masih belum bisa mengimplementasikannya secara aktif dalam berkomunikasi. Seseorang hampir tidak mungkin bisa melakukan komunikasi dengan baik jika penguasaan kosa katanya sangat terbatas. Sehingga, antara penguasaan kosa kata dan pengetahuan tentang kebahasaan cukup menentukan apakah seseorang mampu berkomunikasi atau tidak.

Richards (2008) menyatakan: *“English is the language of globalization, international communication, commerce and trade, the media and pop culture, different motivation for learning it come in to play. English is no longer viewed as the property of the English-speaking countries, but it is an international commodity sometimes referred to as World English or English as an International Language”*.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa pergaulan internasional yang bisa menjadi jembatan komunikasi antar bangsa. Di samping itu peran dan fungsinya sebagai bahasa pergaulan di era globalisasi, bahasa ini merupakan bahasa perdagangan, informasi, budaya dan lain sebagainya. Maka, dapat dikatakan pula bahwa bahasa ini seolah-olah telah menjadi bahasa bangsa di seluruh dunia,

bukan bahasa milik suatu negara saja. Seseorang mempelajari bahasa berdasarkan banyak tujuan, secara umum, peserta didik yang memperlajari di sekolah sebagian besar dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan kurikulum semata. Namun, seiring dengan perkembangan jaman, kebutuhan akan informasi dan ilmu pengetahuan menjadi sebuah keniscayaan, sebagian besar informasi dan pengetahuan tersebut disampaikan dalam bahasa Inggris. Sehingga tujuan semula hanya sekedar memenuhi tuntutan kurikulum berubah menjadi tujuan untuk meningkatkan kualitas diri secara maksimal.

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas, secara umum adalah sebagai berikut: Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut, dalam bentuk lisan maupun tulis. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*); Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar; Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian peserta didik memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya. (Depdiknas, Standar Kompetensi Bahasa Inggris, 2006)

Kosa kata merupakan bagian penting yang perlu mendapatkan perhatian bagi mereka yang ingin menguasai bahasa dengan baik. Salah satu faktor yang diyakini sebagai penyebab seseorang tidak mampu melakukan komunikasi menggunakan bahasa lisan maupun tertulis adalah keterbatasan penguasaan kosa kata. Keterbatasan penguasaan kosa kata juga menyebabkan seseorang mengalami kesulitan memahami bacaan yang disajikan. Penulis menganalogkan jika bahasa merupakan tubuh, *structure* atau tata bahasa merupakan tulang yang membentuk rangka, sedangkan kosa kata atau *vocabulary* merupakan daging yang membuat tubuh mempunyai bentuk. Dengan demikian seseorang tidak bisa melakukan komunikasi dengan baik jika penguasaan kosa katanya tidak memadai.

Hafidah (2013) mempertegas bahwasanya seseorang dengan kosa kata yang memadai merupakan modal atau kendaraan untuk lancarnya berkomunikasi. Semakin banyak kosa kata bahasa Inggris yang dimiliki seseorang, maka semakin mudah untuk memahami

pembicaraan atau tulisan bahasa Inggris orang lain dan semakin mudah pula mengetahui ide atau pikirang seseorang yang dituangkan baik secara langsung maupun dalam bentuk tulisan. Sebaliknya, keterbatasan seseorang menguasai kosa kata sebuah bahasa bisa menjadi kendala dalam memahami ungkapan yang disajikan dalam suatu bahasa tersebut.

Komorowska (1993) menyatakan: *“There are three stages of learning vocabulary. The first stage is introducing new words, the second - consolidation (fixing in the memory), and the last is connected with repetition and consolidation of previously acquired vocabulary. She said that these three stages are pre-communication exercises that supply learners with “bricks” of language. Thanks to them learners are able to develop their language competence used during speaking, listening, reading and writing. So learners’ success depends on their ability to use the words in practice”.*

Mengacu pada pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menjadi bagian penting manakala diberikan dengan tujuan membantu peserta didik menguasai bacaan, modal untuk mengekspresika pendapat, perasaan dll, baik dalam bentuk langsung maupun tulisan. Keterbatasan penguasaan kosa kata sering dijadikan alasan seseorang lemah dalam menguasai bahasa Inggris secara umum. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat diberikan atau disampaikan dengan menggunakan media yang sesuai dengan sasaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam permainan bahasa yang dapat membantu meningkatkan kemampuan-kemampuan berbahasa Inggris peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA SMAN 12 Berau yang beralamat di Jalan Bebanir Bangun Kelurahan Sambaliung Kabupaten Berau Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 bulan yang dimulai pada bulan Februari – Juni 2021, pengambila nilai baik nilai awal/pre-test pada siklus 1 dan nili/post-test siklus 2 dilaksanakan secara virtual menggunakan fasilitas Google Classroom. Begitu pula dengan penyampaian materi, dan hal-hal

lain untuk keperluan penelitian, dilakukan secara daring menggunakan fasilitas ZOOM

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

(a) Penelitian yang dilakukan oleh Yuda Irawan, dkk (2018) dengan judul *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Menggunakan Macromedia Flash 8 di TK Kartika 1.50 Kecamatan Sail Kota Pekanbaru*, menghasilkan temuan dan simpulan bahwa media Flash mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

(b) Penelitian yang dilakukan oleh Iksan (2015) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Macroflash Mediada dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajarsiswa pada Mata Pelajaran Ski Siswa Kelas Vi Di Min 1 Malang*, menghasilkan simpulan dan temuan bahwa motivasi dan prestasi peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Macroflash (Adobe Flash), (c) Penelitian yang dilakukan oleh Andi Muhammad Fatahillah (2020) dengan judul *Keefektifan Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Mata Pelajaran PAI pada Kelas X UPT SMKN 1 Sinjai*, menyimpulkan bahwa penggunaan Macroflas Media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan landasan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut. (1) Proses belajar bahasa Inggris, khususnya kosa kata pada peserta didik kelas X IPA SMAN 12 Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2020-2021 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media berbasis *Adobe Flash* yang dilakukan dengan tahapan penyampaian materi, pemberian latihan soal, pengajuan masalah atau soal, presentasi atau penyajian soal, dan menjawab soal. (2) Peningkatan proses pembelajaran melalui penggunaan media *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosa kata peserta didik kelas X IPA SMAN 12 Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2020-2021.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA SMAN 12 Berau yang berjumlah 34 anak terdiri dari 8 laki-laki dan 26 perempuan. Penentuan kelas sebagai subjek penelitian dilakukan dengan cara undian. Penulis menyiapkan secarik kertas kecil, menuliskan nama kelas, menggulung, memasukkan ke dalam gelas, mengocok sehingga keluar satu gulungan kertas tersebut.

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau independen

adalah variabel yang diduga sebagai penyebab timbulnya variabel lain. Variabel terikat atau dependen merupakan akibat yang ditimbulkan oleh variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media berbasis *Adobe Flash*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kosa kata bahasa Inggris.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi

Rambu-rambu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada kurikulum 2013, siklus pembelajaran minimal 2 siklus. Masing-masing siklus, jika mengacu pada buku guru dan buku siswa terdiri dari 1 sub tema dengan 6 pembelajaran. Namun guru dapat melakukan modifikasi rancangan dan materi dalam buku siswa dengan menambahkan evaluasi pada akhir pembelajaran sehingga satu pembelajaran dapat dimaknai sebagai satu siklus. Mawardi (2014) mengemukakan bahwa kaitannya dengan satuan muatan, penelitian diperbolehkan mengamati proses dan dampak tindakan dalam satu muatan mata pelajaran yang dipandang masih bermasalah.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua ialah 2 pembelajaran dalam satu sub tema yang terdapat buku yang berisi materi yang disampaikan dan pertemuan ketiga merupakan evaluasi dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Apabila pembelajaran pada siklus 2 telah memenuhi pencapaian untuk proses belajar 80% telah dilaksanakan sesuai sintaks dan hasil belajar mencapai 90% siswa telah mencapai KKM, maka tidak perlu diadakan perbaikan kembali dan penerapan media *Adobe Flash* terhadap peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris dinyatakan berhasil.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes. Teknik tes berbentuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh peserta didik, diujikan secara daring dengan memanfaatkan program *Google Classroom*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Data hasil belajar diperoleh

dari hasil tes yang dilakukan diakhir pembelajaran pada setiap siklusnya. Data didapatkan dengan menjumlahkan seluruh nilai yang didapatkan lalu membagi dengan jumlah peserta didik dikalikan 100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Persiapan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pendukung pembelajaran. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan model Pembelajaran Langsung dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Siswa mengerjakan latihan soal vocabulary dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siswa mengerjakan latihan soal vocabulary.

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan model Pembelajaran Langsung untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 01 Maret 2021 untuk kelas X IPA dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah wali kelas X IPA dengan dibantu oleh seorang guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan secara daring (*Zoom*).

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil tes formatif peserta didik pada siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	75,93
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3	Persentase ketuntasan belajar	52%

Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa penggunaan *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar/penguasaan kosa kata peserta didik adalah 75,93 dan ketuntasan belajar mencapai 52% atau ada 18 orang dari 34 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena mereka yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 52% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menggunakan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Guru kurang maksimal dalam memotivasi peserta didik dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu
- 3) Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan, khususnya saat implementasi media *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung
- 2) Guru perlu mengatur pembagian waktu yang lebih jelas kepada masing-masing kelompok peserta didik sekaligus

menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan

- 3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi peserta didik sehingga mereka bisa lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Siklus II

Persiapan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pendukung pembelajaran yang relevan. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan model Pembelajaran Langsung dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan mulai tanggal 5, 12, 19 dan 26 April 2021 di Kelas X IPA, menggunakan media ZOOM dengan jumlah 34 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah wali kelas X-IPA dengan dibantu oleh seorang guru. Adapun proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil tes formatif peserta didik pada siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	88,83
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	32
3	Persentase ketuntasan belajar	91%

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 88,83 dan dari 34 siswa yang telah tuntas sebanyak 31 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 91% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran langsung menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung. Data yang telah diperoleh dapat dirangkai sebagai berikut:

- 1) Selama proses pembelajaran guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif dan dinamis selama proses belajar berlangsung dan mampu mengimplementasikan kuis berbasis *Adobe Flash* dengan baik.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 91% melebihi target ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%.

Siklus II guru telah menerapkan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran langsung dengan baik dan dilihat dari aktivitas peserta didik serta hasil belajar mereka, pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar peserta didik

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Langsung memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman mereka terhadap materi kosa kata yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) yaitu masing-masing 52%, dan 91%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil bahwa aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus. Dengan kata lain, kuantitas penguasaan kosa kata peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh gambaran bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran kosa kata yang paling dominan adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik dengan sesama peserta didik dan antara peserta didik dengan guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah dilakukan dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebanyak 2 siklus: (a) penggunaan *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Inggris yang semula dari 75,93 (52%) di siklus 1, menjadi 88,83 (83%) di siklus 2; dan (b) penerapan media *Adobe Flash* dalam

pembelajaran langsung mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi, minat perhatian serta partisipasi belajar peserta didik.

Saran

Proses belajar mengajar Bahasa Inggris lebih efektif, khususnya dengan pembelajaran kosa kata dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, diharapkan: (a) implementasikan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Langsung memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal; dan (b) perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di kelas X IPA SMAN 12 Berau Tahun Pelajaran 2020-2021

Jawab. Naskah Pidato Pengukuhan Gurur Besar Universitas Negeri Malang, Malang.

Soedijarto, (1993). *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.

Slavin, RE, (2006), *Educational Psychology, Theory and Practice*, 8th. New Jersey: A Pearson Education Company.

Daftar Pustaka

- Komorowska, H. Douglas, (1993). *Principles Language Learning and Teaching: Vocabulary Series*. San Francisco: Longman Inc.
- Mawardi. (2014). *Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK*. Scholaria, 109-119.
- Rahardjo. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ramadianto, AY. (2008). *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*. Bandung. Rama Widya.
- Richards, Jack, J.C. (2008). *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. London: Cambridge University Press.
- Sabri, (2010), *Pembelajaran Langsung: Mempertahankan Paradigma Pembelajaran Berpusat Pada Guru*, Makalah Ilmiah. Digilib Universitas Negeri Makassar,
- Seels, B.B, & Richey, R.C. (2000). *Instructional Technology, the Definition and Domains of the Field*. Diterjemahkan oleh Dewi Salma Prawiradilaga, R. Rahardjo dan Yusuf Hadi Miarso. Jakarta: IPTPI & LPTK.
- Setyosari, P. (2009). *Pembelajaran Kolaborasi: Landasan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial, Rasa Saling Menghargai dan Tanggung*