

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH  
TELAAH KURIKULUM MELALUI MEDIA VISUAL BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH MX**

Syamsu Hadi<sup>1</sup>

***Abstract:** The objective of the research was to know the effectiveness of visual media based on macromedia flash MX in teaching Curriculum Study to improve students understanding. It was a class action research at Office Administration Education class consisted of 50 students. The result of the study showed that visual media based on macromedia flash MX was effective to improve students' understanding on Curriculum Study. Moreover, it also improved students' activeness and attention during the teaching learning process. Thus; it suggested for: (1) the institution to prepare all facilities and amenities such as LCD, computer, internet network, etc since the implementation of this media need those facilities, (2) the lecturers to master how to use the media and prepare their own materials so they can teach well.*

***Keywords:** Curriculum Study, Macromedia Flash MX*

**PENDAHULUAN**

Model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah telaah kurikulum adalah model ekspositori. Namun model ini belum optimal dalam mengikatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep telaah kurikulum. Hal ini dapat dilihat dari hasil pop quis mahasiswa. Dimana hanya 10% mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 60. Penggunaan media dalam pembelajaran oleh dosen juga belum optimal. Hal ini diduga berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang belum optimal. Kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kaa "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi. Jadi, media pembelajaran

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Ekonomi FE Unnes

dapat diartikan sebagai alat bantu penyalur informasi yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Mengutip dari jurnal Ena dijelaskan Bovee (1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pemelajar, pengajaran bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan saran penyampaian pesan atau media. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Selain itu keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel dosen dapat menggalakkan belajar peserta didik.

Inovasi yang dapat dilakukan dosen dalam metode pembelajaran ekspositori adalah dengan memanfaatkan computer adalah penggunaan media visual berbasis *Macromedia Flash MX*. *Macromedia Flash MX* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional *Macromedia* yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakutkan untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Suciadi:2003). Dengan beberapa kemudahan itulah *Macromedia Flash MX* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran. Kelebihan dari pemanfaatan *software* ini adalah dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi sehingga membuat gambar seperti hidup. Selain itu, *Macromedia Flash MX* juga memungkinkan untuk membuat *movie* interaktif dimana *user* dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk melakukan interaksi. Pembelajaran dengan *Macromedia*

*Flash MX* ini diharapkan akan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar, karena dapat menampilkan penyajian materi secara menarik dan informative.

Permasalahan yang akan dikaji adalah bagaimanakan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis macromedia flash MX dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Telaah Kurikulum. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah telaah kurikulum. Standar kompetensi mahasiswa dianggap berhasil apabila mempunyai indikator sebagai berikut (a) sekurang-kurangnya 75% mahasiswa mendapat nilai akhir diatas tujuh puluh (b) sekurang-kurangnya 75% mahasiswa dapat bekerja aktif dalam pembelajaran (c) sekurang-kurangnya 75% mahasiswa dapat konduktif dan aktif dalam pembelajaran (d) kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran meningkat.

Proses pembelajaran mencakup tiga komponen yaitu input process dan output. Contoh komponen input antar lain *entry behavior* yang dimiliki peserta didik, bahan pelajaran yang cukup relevan dan *up-to date*, alat atau media belajar dan lain-lain. Contoh komponen proses antara lain strategi pembelajarannya, pemanfaatan media pembelajaran. Sedangkan komponen output adalah hasil dari pembelajaran seperti prestasi peserta didik. Dalam pembelajaran tentu ada suatu cara atau suatu cara atau teknik tertentu, baik itu penyampaian maupun media yang digunakan. Salah satu metode yang banyak berkembang adalah pembelajaran media visualisasi dalam bentuk penyajian butir-butir kalimat yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan suara. Ibrahim dkk (1999), mengatakan bahwa gambar-gambar yang menarik selain mempermudah pemahaman juga menjadi penunjang latihan lain yang cukup efektif. Beberapa metode pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran visual seperti metode penyampaian materi dengan symbol atau gambar dan suara, metode pemberian contoh soal dan Tanya jawab, serta pemberian contoh soal dan Tanya jawab, serta pemberian soal test dari materi yang telah diberikan.

Media visual berbasis *macromedia flash MX* adalah gabungan dari media visual dengan program *macromedia flash MX* yang mengandalkan indera penglihatan

dengan menampilkan animasi gambar atau gambar bergerak. Pembelajaran yang berlangsung selama ini untuk mata kuliah telaah kurikulum adalah pembelajaran dengan metode ekspositori tanpa menggunakan media sehingga tingkat pemahaman mahasiswa belum optimal, yang berdampak belum maksimalnya hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran telaah kurikulum. Inovasi yang dapat dilakukan dosen dalam model pembelajaran ekspositori adalah dengan memanfaatkan computer melalui penggunaan media visual berbasis *macromedia flash MX*. *Macromedia Flash MX* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional *Macromedia* yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Suciadi:2003). Dengan beberapa kemudahan itulah *Macromedia Flash MX* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembangan media pembelajaran mengimplementasikan sistem kearsipan. Kelebihan dari pemanfaatan *software* ini adalah dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi sehingga membuat gambar seperti hidup. Selain itu, *Macromedia Flash MX* juga memungkinkan untuk membuat *movie* interaktif dimana *user* dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk melakukan interaksi. Pembelajaran dengan *Macromedia Flash MX* ini diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena dapat menampilkan penyajian materi secara menarik dan informatif.

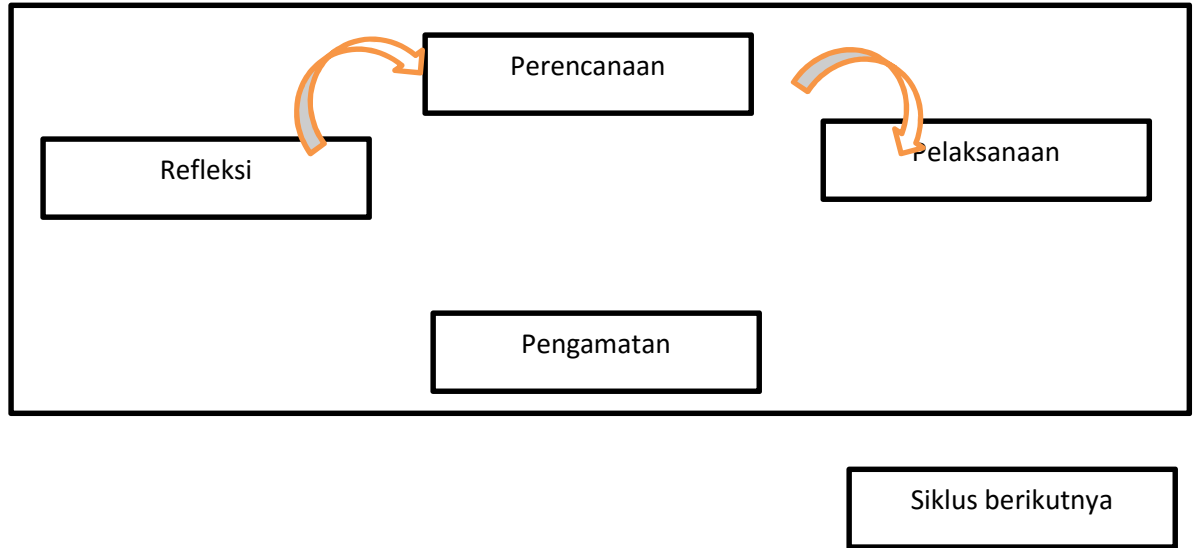
*Macromedia Flash MX* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* professional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional *Macromedia* yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver*, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Suciadi, 2003:3).

Program ini berbasis vector grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. *Flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading* belum selesai seluruhnya. Selain itu, dengan *Flash MX* juga dapat dibuat *movie* kartun dan aplikasi web interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat.

*Movie* *Flash* juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam *movie*-nya dengan *Action Script* (bahasa pemrograman di *flash*) sehingga *user* bisa berinteraksi dengan *movie* melalui *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah *movie*, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui *form*, dan operasi-operasi lainnya. Kelebihan lain yang dimiliki program *Macromedia Flash* adalah mampu membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain. *Macromedia Flash* mampu membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*. *Macromedia Flash* mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain dan mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. Dengan *Macromedia Flash*, file dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam file aplikasi (.exe).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada program studi pendidikan administrasi perkantoran dengan waktu penelitian pada semester genap 2010/2011. Jumlah mahasiswa adalah 95 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan keas dengan tahapan (a) perencanaan (b) pelaksanaan (c) observasi (d) refleksi seperti pada gambar berikut



Gambar 1 : Alur PTK

(Sumber: Sukardi :2003)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 2 siklus yaitu direncanakan pada materi pengorganisasian kurikulum dan pengembangan kurikulum. Pembahasannya meliputi teori, proses dan teknik pengambilan keputusan. Sumber data adalah semua mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran sejumlah 50 orang. Langkah-langkah dalam analisis data menurut Miles (1992: 16-19) meliputi: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

- a. Reduksi data, yaitu proses pemilihan, penyederhaan, pengabstraksian dan transformasi data kasar dari catatan-catatan tertulis di lapangan hingga laporan akhir lengkap tersusun.
- b. Penyusunan data, yaitu sekumpulan informasi yang tersusun agar dapat memberi kemungkinan dapat menarik kesimpulan. Dalam penyajian data ini dilakukan setelah melakukan reduksi data yang akan dipergunakan sebagai bahan laporan.

- c. Menarik kesimpulan atau verifikasi, yaitu berupa intisari penyajian data yang merupakan hasil dari analisis yang dilakukan dalam penelitian. Kesimpulan awal yang sifatnya belum benar-benar matang atau final.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* pada mata kuliah telaah kurikulum bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada konsep dasar mata kuliah telaah kurikulum. Tingkat pemahaman mahasiswa tersebut dapat dilihat dari prestasi belajar mahasiswa. Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 1. Data Hasil Analisis Tentang Prestasi Belajar Mahasiswa**

No	KETERANGAN	SIKLUS 1	PROSENTASE	SILUS 2	PROSENTASE
1	NILAI > 70	28	56%	42	84%
2	NILAI <= 70	22	44%	8	16%
	JUMLAH	50	100%	50	100%

Berdasarkan table diatas setelah dilakukan tindakan dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX*, pada siklus pertama jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 70 sebanyak 28 orang (56%) dan mahasiswa yang nilainya lebih kecil atau sama dengan 70 berjumlah 22 orang (44%). Sedangkan pada siklus kedua jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 70 sebanyak 42 orang (84%) dan mahasiswa yang nilainya lebih kecil atau sama dengan 70 berjumlah 8 orang (16%). Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 70 mengalami peningkatan dari 28 orang menjadi 42 orang. Pada siklus kedua salah satu indikator keberhasilan pembelajaran menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* telah tercapai yaitu 75% mahasiswa memperoleh

nilai di atas 70, pada siklus kedua yang memperoleh nilai di atas 70 ada 42 orang (84%).

Pengelolaan pembelajaran oleh dosen dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX*, selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati dengan pedoman observasi, hasilnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2 Data Pengelolaan Pembelajaran Oleh Dosen

NO	KETERANGAN	VARIABEL YANG DIAMATI	KETERANGAN	
			SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	MEMBUKA PERKULIAHAN	Ketepatan dalam memberikan pengantar perkuliahan	3	4
2	MEMBUKA PERKULIAHAN	Intonasi suara	2	3
3	MEMBUKA PERKULIAHAN	Penggunaan bahasa	3	4
4	INTI (pembelajaran dengan media visual berbasis macromedia flash MX)	Variasi penggunaan sumber belajar selama proses pembelajaran	2	3
5	INTI (pembelajaran dengan media visual berbasis macromedia flash MX)	Ketepatan penggunaan media	2	3
6	INTI (mbelajaran dengan	Ketepatan penggunaan	2	3



	media visual berbasis macromedia flash MX)	metode		
7	INTI (mbelajaran dengan media visual berbasis macromedia flash MX)	Intonasi suara	2	4
8	INTI (mbelajaran dengan media visual berbasis macromedia flash MX)	Penggunaan bahasa	3	4
9	INTI (mbelajaran dengan media visual berbasis macromedia flash MX)	Kejelasan dalam memberikan arahan	2	3
10	PENUTUP	Ketepatan evaluasi	2	3

Kategori: 1=K, 2=C, 3=B, 4=SB

Dari table di atas dapat dilihat bahwa keterampilan dosen dalam pengelolaan pembelajaran diamati dari 10 variabel yang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran mulai dari membuka perkuliahan sampai menutup perkuliahan. Pada siklus pertama, ketetapan dosen dalam memberikan pengantar perkuliahan nilainya 3 (baik), intonasi suara nilainya 2 (cukup), ketetapan penggunaan media nilainya 2 (cukup), ketetapan penggunaan metode nilainya 2 (cukup), intonasi suara nilainya 2 (cukup), penggunaan bahasa nilainya 3 (baik), kejelasan dalam memberikan arahan nilainya 2 (cukup). Sedangkan kemampuan dosen dalam menutup perkuliahan yang diamati melalui ketetapan dalam memberikan evaluasi nilainya 2 (cukup).

Pada siklus kedua, ketetapan dosen dalam memberikan pengantar perkuliahan nilainya 4 (Sangat Baik), intonasi suara nilainya 3 (Baik), penggunaan bahasa ilainya variasi penggunaan sumber belajar nilainya 3 (Baik), ketetapan penggunaan media nilainya 3 (Baik), ketetapan penggunaan metode nilainya 3 (Baik), intonasi suara

nilainya 4 (sangat baik), penggunaan bahasa nilainya 4 (sangat baik), kejelasan dalam memberikan arahan nilainya 3 (baik). Sedangkan kemampuan dosen dalam menutup perkuliahan yang diamati melalui ketetapan dalam memberikan evaluasi nilainya 3 (baik). Berdasarkan data tersebut secara keseluruhan ada peningkatan kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran. Sedangkan hasil observasi mengenai keaktifan dan perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Keaktifan dan Perhatian Mahasiswa Selama Proses Pembelajaran

NO	VARIABLE YANG DIAMATI	KETERANGAN	
		SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	Minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan	2	4
2	Keaktifan mahasiswa selama pembelajaran	2	3
3	Partisipasi mahasiswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran	3	4
4	Kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran	2	3
5	Kemampuan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan	2	4

Kategori L 1=K, 2=C, 3=B, 4=SB

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pada siklus pertama minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan nilainya 2 (cukup), keaktifan mahasiswa selama pembelajaran nilainya 2 (cukup), partisipasi mahasiswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran nilainya 3 (baik), kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran

nilainya 2 (cukup), dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan 2 (cukup).\

Pada siklus kedua minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan nilainya 4 (sangat baik), keaktifan mahasiswa selama pembelajaran nilainya 3 (baik), partisipasi mahasiswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran nilainya 4 (sangat baik), kerjasama mahasiswa dalam proses pembelajaran nilainya 3 (baik) dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan 4 (sangat baik). Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian tersebut, keaktifan dan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Penelitian tindakan kelas ini mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan media visua berbasis *Macromedia Flash MX* pada mata kuliah telaah kurikulum dengan pokok bahasan pengorganisasian kurikulum dan pengembangan kurikulum. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, pembelajran dengan menggunakan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* dapat meningkatkan prestasi mahasiswa pada pokok bahasan pengorganisasian kurikulum dan pengembagnan kurkulum. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus pertama target penelitan 75% mahasiswa memperoleh nilai diatas 70 belum tercapai sehingga siklus diulang kembali. Pada siklus pertama mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 70 hanya 28 orang (56%) hal ini disebabkan mahasiswa masih dalam tahap penyesuaian dengan adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Semula dosen biasanya mengajrkan materi telaah kuriklum hanya dengan ceramah dan menggunakan media power point yang standar. Namuan dengan penggunaan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhdap materi telaah kurikulum walaupun belum optimal. Oleh karena itu berdasarkan hasil refleksi dari dosen dan observer maka siklus diulang kembali.

Pada siklus kedua, jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 70 meningkat menjadi 42 orang (84%). Pada siklus kedua ini target penelitian telah tercapai, yaitu 75% mahasiswa memperoleh nilai di atas 70. Oleh karena itu target tercapai maka tindakan dihentikan pada siklus kedua

Berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran oleh dosen, pada siklus pertama masih belum optimal. Pengelolaan pembelajaran yang belum optimal adalah pada kegiatan inti untuk penyampaian materi telaah kurikulum. Intonasi suara dari dosen kurang jelas dan terlalu cepat. Dosen juga belum menggunakan sumber belajar secara optimal, hanya mengandalkan sumber dari buku teks dan kurang memanfaatkan sumber-sumber yang dapat diunduh dari web internet. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran kurang optimal dikarenakan persiapan yang kurang. Misalkan saja saat pertama kali menggunakan media pembelajaran kurang optimal dikarenakan persiapan yang kurang. Misalkan saja saat pertama kali menggunakan media pembelajaran dengan media visual berbasis *Macromedia Flash MX* seharusnya dosen merancang dan mempersiapkan dulu media dengan baik, sehingga saat digunakan tidak trouble atau error. Pada siklus pertama masih dijumpai saat media digunakan, di tengah-tengah dosen memberikan penjelasan tampilan visual ada gangguan. Hal ini mengakibatkan konsentrasi mahasiswa menjadi terganggu. Oleh karena itu tindakan perlu diulang pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, dari hasil observasi oleh observer pengelolaan pembelajaran oleh dosen mengalami peningkatan. Ketepatan dalam memberikan pengantar perkuliahan yang semula baik menjadi sangat baik, intonasi suara dari cukup menjadi baik, penggunaan bahasa dari baik menjadi sangat baik. Pada saat kegiatan inti, variasi penggunaan sumber belajar meningkat dari cukup baik menjadi baik, dosen sudah mulai bisa membuat variasi sumber belajar untuk mahasiswa, sehingga mahasiswa memperoleh penguasaan materi yang lebih baik. Ketepatan penggunaan media juga meningkat dari cukup menjadi baik, dan ketepatan penggunaan metode juga meningkat dari cukup menjadi baik. Secara keseluruhan kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus kedua mengalami peningkatan.

Keaktifan dan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus pertama berdasarkan hasil penelitian menunjukkan minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan nilainya hanya 2 (cukup) hal ini diakibatkan oleh penyampaian materi dari dosen yang kurang menarik. Mahasiswa cepat bosan dan

akhirnya kurang paham terhadap materi yang sedang dipelajari. Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran juga masih belum optimal, dari 50 mahasiswa hanya 10 orang yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari dosen, kerjasama mahasiswa juga masih kurang, mereka cenderung masih sungkan untuk bertanya pada dosen jika kurang paham, sehingga dari refleksi siklus pertama perlu mengulang kembali tindakan pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan meningkat dari cukup menjadi sangat baik, ini dapat dilihat pada keseriusan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa lebih aktif bertanya dan lebih memperhatikan dosen ketika diberikan penjelasan. Materi lebih mudah dipahami karena didukung oleh media visual.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis *macromedia flash MX* efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah telaah kurikulum. Selain itu juga meningkatkan keaktifan dan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran dan kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran pada mata kuliah telaah kurikulum. Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah : 1) Pada saat mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis *macromedia flash MX*, sarana dan prasarana penunjang seperti lcd, computer dan jaringan internet harus didapatkan dengan baik oleh lembaga atau institusi pendidikan, 2) supaya proses pembelajaran lebih optimal, dosen hendaknya sudah menguasai cara penggunaan media ini dan dapat membuat sendiri sesuai dengan materi yang akan disampaikan di kelas.

## **DAFTAR REFERENSI**

Anni, Chatarima T, Achmad Rifa'I, Eddy Purwanto, Daniel Purnomo. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.

- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung.: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_.2002. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Ahar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. *Aspek Komunikasi Visual*. [www.dikmenum.go.id](http://www.dikmenum.go.id) (6 September 2007).
- Bafadal, Ibrahim. 2004. *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori Dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bambang, Ibnu Mahardika, Zaharudin G. Djalle. 2004. *Flash MX 3 in 1*. Bandung: Informatika.
- Djmarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesia Language and Culture Intensive Course) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.  
[www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudatedaena.doc](http://www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudatedaena.doc) (28 Maret 2010)
- Judisseono, Rimsky K.2008. *Jadilah Pribadi Yang Kompeten di Tempat Kerja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Leonard.2010. *Reliabilitas Interrater*. Jakrta: UNINDRA (tidak diterbitkan)
- Maftuhah, Yulia. 2008."Penerapan Program Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Pokok Bahasa Operasi Matriks Pada Siswa Kelas I SMK pertiwi Kartasuara". *Skripsi*.Surakarta.UMS (Tidak diterbitkan).

Mayer Richard, Roxana Moreno. *A Cognitive Theory Of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*. University of California, Santa Barbara. [www.ialf.edu/kibbipa/journal/mayer.doc](http://www.ialf.edu/kibbipa/journal/mayer.doc) (28 Maret 2010)

Moersetyo Rahadi, Sudrajad, Subana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Pilz, Matthias. 2007. "Two countries-one system of vocational education? A comparison of apprenticeship reform in the commercial sector in Switzerland and Germany". Dalam *journal of education*. Vol 37 No 1. Pp 69-87 Germany: Routledge Taylor & Francis Group.

Pusat Bahasa Depdiknas.2002.*Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka

Puyate, Suobere T. "Constraints to the effective implementation of vocational education program in private secondary schools in port Harcourt local government area". Dalam *Asia-Pasific Journal of Cooperative Education*. Vol 9 No. 1 pp 59-71 Nigeria: Rivers State University of Science & Technology.

Rohani, Ahmad.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-fakor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Suciadi, Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta

Sudijono, Anas.2005. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sudrajat, Akhmad. *Pengertian Pendekaa, Strategi, etode, Teknik-Taktik dan Model Pembelajaran*.wordpress.com (12 September 2008)

Sugandi, A. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Unnes Press

Supranto.2000. *Teknik Sampling Untuk Survei Dan Eksperimen*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Tim PPG. 2005. *Materi Pembinaan Pendidikan di Daerah*. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Mengengah.

Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo