



SKRIPSI

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM
ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
DI KELAS VII SMP NEGERI 3 PUJANANTING
KABUPATEN BARRU**

DEDY MOSES

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM
ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
DI KELAS VII SMP NEGERI 3 PUJANANTING
KABUPATEN BARRU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Univeristas Negeri Makassar

Oleh :

**DEDY MOSES
124 104 1033**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457
Laman: www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru".

Atas nama:

Nama : Dedy Moses
NIM : 1241041033
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, Desember 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Arnidah, S. Pd, M.Si
NIP. 19750512 200312 2 001

Prof. Dr. Amir, M.Pd
NIP. 19601231 198602 1 006

Disahkan:
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM

Dr. H. Abd. Haling, M.Pd.
NIP. 19620516 199003 1 006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dedy Moses
Nim : 1241041033
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Program *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil – alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, Januari 2019
Yang membuat pernyataan

Dedy Moses
1241041033

MOTO DAN PERUNTUKAN

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali ketika kita jatuh.”

Dedy Moses

Dengan penuh rasa syukur dan bahagia kuperuntukkan karya ini kepada :

Kedua orang tuaku dan kakakku terkasih yang tak henti-henti memberi doa dan menasehati saya sebagai seorang anak dan sebagai adik.

Sahabat-sahabat yang setia membantu dan memberi semangat.

Doa serta harapan kalian membangkitkan perjuangan

saya untuk meraih satu titik yaitu;

Kesuksesan

ABSTRAK

DEDY MOSES. 2019. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Program *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Skripsi ini dibimbing oleh Dr. Arnidah S.Pd, M.Si dan Prof. Dr. Amir M.Pd, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam skripsi ini adalah apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting, Kabupaten Barru ?. Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen. Populasi dalam skripsi ini ialah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 79 siswa, terdiri atas 43 siswa berjenis kelamin perempuan dan 36 siswa berjenis kelamin laki-laki. Sampel dalam skripsi ini yaitu kelas VII B dan VII C yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive*. Berdasarkan hasil belajar pada kelas VII B dan VII C, kedua kelas ini memperoleh hasil belajar rata-rata hampir sama, jumlah siswa, dan umur rata-rata juga hampir sama. Selanjutnya peneliti menetapkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol secara *random* atau acak, yaitu dilakukan dengan undian. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Skripsi ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perubahan yang lebih baik. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis $H_1 =$ Ada pengaruh setelah penggunaan media pembelajaran program *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

PRAKATA

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua dan Syaloom.

Segala Puji atas segala nikmat dan Rahmat Allah Yang Maha Kuasa, atas izin-Nyalah sehingga penulis dapat merampungkan skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa selama menjadi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, penulis telah banyak memperoleh bantuan, baik moral maupun materil dari berbagai pihak hingga studi ini dapat selesai. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Dr. Arnidah S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan saran, bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran yang tak kenal lelah memberi arahan sehingga penulis dapat merampungkan skripsi ini, dan Prof. Dr. Amir, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan saran, dan tak bosan-bosannya memberi petunjuk dan bimbingan serta nasehat yang tak ternilai harganya.

Kepada kedua orang tuaku Purn. TNI-AD Serma. Lukas Tibe dan Urianis Sonda, yang telah membesarkan dan mendidik saya sehingga bisa menjadi seperti ini, tak ada yang mampu membayarnya, kata tak pernah cukup untuk menggambarkan wujud penghargaan saya “Jika ada kata yang lebih berharga dari terima kasih maka akan kuhadirkan itu untuk beliau dan jika ada perasaan yang lebih berharga dari rasa

syukur maka akan kutempuh jalan itu”. Selanjutnya penulis tak lupa menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menimba ilmu dan pengalaman selama di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Muslimin, M.Ed selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, dan Dr. Parwoto, M.Pd selaku Wakil Dekan IV Bidang Kerjasama yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi ini serta mewadahi dan memfasilitasi penulis.
4. Dr. H. Abd. Haling, M.Pd dan Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang telah memfasilitasi untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. Andi Sewang, S.Pd selaku kepala SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru dan Ibu Andi Astiah, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang telah membantu dan memberi bimbingan selama penelitian.

7. Kepada teman-teman terkhusus Dian Ismidiati Idil, S.Pd, Adri Sahrul S.Pd, Aswar S.Pd, Syamsu Rijal S.Pd, Dian Ayu Pratiwi S.Pd, Adil Warsa S.Pd, Dani Nurwandi Harun S.Pd, Ulfiah S.Pd, Masnah, S.Pd, Irawati Irawan S.Pd atas bantuan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2012 “Resisten” atas dorongan, semangat, dan bantuan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakanda Teknologi Pendidikan yang telah memberi bantuan, saran, dan bersedia berbagi pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada mereka yang tidak sempat tercatat namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Akhir kata, semoga skripsi ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk memulai menapak jalan yang baru dan menentukan arah yang lebih pasti menuju keberhasilan. Amin.

T'rimakasih, Salam Sejahtera Bagi Kita Semua dan Syaloom.

Makassar, Januari 2019

Dedy Moses

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media <i>Adobe Flash</i>	13
3. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris	19
4. Hasil Belajar	21
B. Kerangka Pikir	24
C. Hipotesis	25
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Variabel dan Desain Penelitian	26

C. Definisi Operasional	27
D. Populasi dan Sampel	28
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Gambaran Penggunaan <i>Adobe Flash</i>	36
2. Pengaruh Penggunaan Media Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	44
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

1.	3.1	Populasi Penelitian	28
2.	3.2	Klasifikasi Skor	32
3.	4.1	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Penggunaan <i>Adobe Flash</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	36
5.	4.2	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Penggunaan <i>Adobe Flash</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	37
6.	4.3	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
7.	4.4	Klasifikasi Skor, Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru	39

DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pikir	25
Pola Desain Penelitian	27

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	53
2.	Skenario Pembelajaran	64
3.	Hasil Observasi Aktivitas Guru	71
4.	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	77
5.	Soal Posttest	83
6.	Kunci Jawaban Posttest	88
7.	<i>Story Board</i> Media Pembelajaran Program <i>Adobe Flash</i>	90
8.	Tampilan Gambar Media	97
9.	Daftar Nilai Evaluasi Kelas Kontrol	107
10.	Daftar Nilai Evaluasi Kelas Eksperimen	108
11.	Analisis Data Statistik	109
12.	Titik Presentase Disitribusi	112
13.	Dokumentasi	113
14.	Persuratan	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal utama dan merupakan kewajiban dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa, tanpa pendidikan negara tidak dapat maju dan berkembang secara utuh. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses yang dijalani oleh individu untuk memperoleh pengetahuan sehingga muncul perubahan tingkah laku.

Pendidikan Nasional dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan yang ingin di capai, sesuai dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara.

Pendidikan yang dijelaskan di atas merupakan proses pembelajaran siswa agar dapat mengembangkan potensi dirinya dan diharapkan siswa memiliki kecerdasan spiritual. Kurikulum yang merupakan rancangan pendidikan menjadi tolak ukur sejauh mana kualitas pendidikan tersebut dan hanya dengan kurikulum pendidikan dapat terstruktur dan teratur dengan baik.

Kurikulum yang diimplementasikan dari tiap sekolah tentu memiliki perbedaan, pemahaman mendasar serta pengetahuan yang didapatkan dari pelatihan oleh pendidik menjadi hal utama dalam penerapan kurikulum dalam pembelajaran. Para pendidik selalu diarahkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif berdasarkan pada aturan yang ada pada kurikulum yang berlaku, dengan begitu bukan hanya memahami materi melainkan pengetahuan mendalam dari tiap komponen pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dalam proses pembelajaran pendidik berperan sebagai pembimbing dan pengarah belajar siswa, para pendidik harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pembentukan kepribadian dan melatih keterampilan siswa juga merupakan tugas dari seorang pendidik.

Pemahaman materi awal oleh siswa sangatlah penting untuk melanjutkan materi yang akan diajarkan, peran pendidik dalam memfasilitasi siswa untuk belajar yaitu dengan melihat pemahaman siswa tentang materi pembelajaran kemudian mengambil langkah-langkah dengan menggunakan teori belajar yang telah ada. Dalam teori belajar salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah aspek kognitif, aspek ini dapat diukur dengan melihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.

Secara jelas ciri khusus dalam belajar kognitif menurut Sahabuddin (2007:82)

adalah sebagai berikut :

memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk yang mewakili objek-objek yang dihadapi atau diamati, apakah itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Objek-objek ini dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan gagasan atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

Belajar kognitif merupakan belajar mengetahui dengan melihat materi pelajaran hingga lahirnya gagasan dari konsep tersebut, untuk membantu dalam penerapan cara belajar kognitif maka dapat digunakan media sebagai pemberi *stimulus* untuk memberi pemahaman materi pembelajaran, yang menjadi bukti pengaruh media yang begitu besar yaitu observasi awal pada Mei 2016 di SMP Negeri 3 Pujananting, Kecamatan Pujananting, Kabupaten Barru pada proses belajar dan mengajar di kelas VII, penggunaan media cetak dan penyampaian materi dengan metode ceramah masih dominan, siswa kurang aktif melakukan aktivitas menyimak dan tanya jawab selama proses penyampaian materi oleh guru, begitu juga guru memberi penugasan untuk memperhatikan serta memahami materi yang disampaikan. Setelah melakukan wawancara pada Mei 2016 dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Pujananting, terdapat 80% siswa memilih pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan video sisanya 20% memilih mendengarkan materi dari pendidik dan belajar dengan membaca buku.

Data tersebut menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang begitu besar, siswa lebih tertarik belajar menggunakan media sehingga dengan

memanfaatkan media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan, menarik, dan memotivasi siswa serta semangat belajar akan meningkat dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, berkaitan dengan hal tersebut media pembelajaran dapat mengatasi beberapa masalah belajar salah satunya yaitu materi dasar yang belum dikuasai oleh siswa, materi dasar tersebut akan dirancang sedemikian rupa ke dalam media pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Perancangan media pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan prinsip berdasarkan pendekatan teori belajar yaitu dengan menggunakan pendekatan spekulatif, pendekatan ini menjelaskan bahwa pengulangan dalam pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mengingat dan memahami, pengulangan materi dalam media pembelajaran juga perlu diterapkan untuk membuat ingatan siswa menjadi kuat tentang materi dasar yang akan diajarkan. Melalui media pembelajaran siswa akan termotivasi untuk selalu mengulang sehingga pada akhirnya materi dasar tersebut akan tertanam lebih lama dalam ingatan siswa.

Peran media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar, untuk itu perlu untuk melihat ketertarikan siswa pada beberapa jenis media pembelajaran, salah satu yang menjadi daya tarik siswa adalah dengan media interaktif yang dapat dimanfaatkan melalui komputer maupun laptop, dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran maka akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Secara jelas Rusman dkk (2012:65) menjelaskan tentang penggunaan komputer sebagai media interaktif.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Ketertarikan siswa terhadap komputer ini yang menjadi hal utama untuk mengembangkan materi tersebut. Program aplikasi untuk media pembelajaran dapat kita cari atau dapat pula dirancang melalui program *platform* salah satunya yaitu dengan *Adobe Flash*. Menurut Wikipedia (2016) program ini sering digunakan untuk merancang dan mengembangkan CD tutorial, desain web, persentase menarik hingga *game* pembelajaran, kita dapat merancang dengan membuat tampilan awal, menjalankan animasi, serta mengatur dengan ragam *fitur* dan *tools* maupun menentukan setiap fungsi tombol melalui *Action Script* yang ada pada program ini.

Adobe Flash merupakan program yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siapa saja, program ini dapat merancang media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pada saat proses perancangan program *Adobe Flash* sangat bergantung pada kreativitas pembuatnya, ketelitian dalam mendesain dan mengelolah kode *Action Script* yang cukup rumit menjadi tantangan tersendiri yang harus dihadapi oleh para perancang media pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pendidik dalam menyampaikan materi dengan mudah, dengan demikian penggunaan program *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu pendidik agar mencapai tujuan pembelajaran. Setelah mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pujananting, Kecamatan Pujananting, Kabupaten. Barru, guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dan dalam memaparkan materi media yang digunakan berupa papan tulis putih dan spidol, sehingga muncullah verbalisasi karena kurangnya variasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, bahkan dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis IT sama sekali, sehingga ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Program *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting, Kecamatan Pujananting, Kabupaten Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka rumusan masalah apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran program *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting, Kabupaten Barru ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran program *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting, Kabupaten Barru.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

a. Bagi Siswa

Bahan informasi atau pengetahuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media.

c. Bagi Kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk pengembangan kualitas pendidikan di sekolah

2. Praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat belajar dengan menggunakan media dan mempercepat pemahaman materi pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media yang menarik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan membantu guru dalam memaparkan materi pelajaran.

c. Bagi Kepala sekolah

Dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. sedangkan pengertian media menurut Gagne (Sudiman dkk., 2012:6) “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”Selanjutnya AECT (*Association of Education and Communiation Technology*) (Karim, 2007:5) mengartikan “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses transmisi pesan atau informasi”. “Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengirim pesan pada penerima pesan” (Arsyad, 2007:3). Hal serupa dikemukakan oleh Miarso (Haling & Pattaufi, 2015:47) menyatakan bahwa “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima”.

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah beragam, namun secara umum media tersebut yaitu buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, komputer serta media lain yang dapat menjadi komponen sumber belajar dengan berisikan muatan materi pembelajaran.

Kata Media Pembelajaran terdiri dari media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media

sebagai alat atau sarana komunikasi, sesuatu yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung. Menurut Robert Heinich, dkk (Musfiqon,2012:26) “Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima”. Hal senada dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2010:6) yaitu “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara atau penyalur yang efektif untuk menyampaikan bahan ajar yang telah direncanakan oleh guru kepada siswa sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Terkadang siswa mengalami rasa bosan untuk memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran disajikan kurang menarik yang bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran *Adobe Flash* dalam penyampaian pesan pembelajaran diperlukan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang sulit dipahami. Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep.

Sanjaya (2008:208) memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. *ketiga*, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dalam lingkungannya. *keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. *kelima*, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. *keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa. *kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai abstrak.

Media memiliki banyak peran dan kegunaan dalam pembelajaran, media dapat membuat pembelajaran lebih berkesan, menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar.

Sudiman (2012:17) memberikan pendapat secara umum bahwa media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap anak didik.

Beragam karakteristik dan jenis media dapat digunakan untuk membuat pembelajaran yang ideal, dengan melihat kegunaannya maka media dapat mengatasi sikap peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Dengan begitu, penggunaannya dalam pembelajaran sangatlah membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membuat siswa dapat memahami materi dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, menjelaskan bahwa betapa besar fungsi peranan media pembelajaran digunakan dan akan sangat membantu demi optimalnya proses pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah diajarkan. Memilih media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan kendala atau keterbatasan yang ada, dan memerhatikan kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional dengan secara keseluruhan. Oleh sebab itu, walaupun tujuan dan isi sudah diketahui, faktor-faktor lain juga harus perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu, sumber dan prosedur penilaiannya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran beberapa peserta didik memiliki minat yang berbeda dan setiap peserta didik juga memiliki kepribadian yang berbeda, oleh sebab itu muncul perbedaan dalam cara belajar sehingga ada yang menyukai belajar dengan mendengarkan, membaca, maupun melihat. Namun, bukan berarti bahwa media tidak mampu membuat pembelajaran menjadi efektif karena adanya perbedaan cara belajar tersebut, sebaliknya oleh karena adanya perbedaan ini peran media akan mampu menggabungkan gaya belajar dan sifat peserta didik yang homogen. Media dapat menampilkan materi secara lisan,

tulisan, maupun rekaman gambar. Dengan demikian peserta didik yang menyukai gaya belajar membaca, mendengarkan maupun melihat akan dapat teratasi. Perlu juga diperhatikan bahwa penting dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang cocok yaitu dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan memilih materi yang sesuai dengan proses pembelajaran.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2012:28) yaitu :

(1) Media grafis (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin. (2) Media audio (radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa). (3) Media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

d. Kriteria Pemilihan Media

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu "*media by utilization* dan *media by design*". Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua yaitu *media by design* menuntut guru atau ahli media untuk merancang media

sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu. Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada 7 prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa memfokuskan perhatiannya dan menikmati pelajaran. Maka demikian siswa tersebut mampu menyerap apa yang telah dipelajari. Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran disekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif agar siswa dapat fokus dalam menerima pelajaran, dan pada akhirnya pembelajaran tercapai secara efektif dan berkualitas. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka dari itu diperlukan adanya dukungan media pembelajaran.

2. Media Adobe Flash

a. Pengertian Media Adobe Flash

Adobe Flash merupakan perangkat lunak multimedia dalam komputer yang digunakan untuk membuat animasi, dalam (wikipedia.org)

Adobe Flash yang dulunya bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar.

Program ini merupakan program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pengembangan *websiteside* yang interaktif dan dinamis. Kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan hingga program ini banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Keunggulan yang dimiliki oleh *Adobe Flash* dibandingkan dengan program pembuatan animasi lain ialah memiliki kode pemrograman yang disebut *Action Script* kode ini digunakan untuk mengatur animasi dan objek yang ada di dalam program tersebut serta digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database*.

b. *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan *Adobe Flash* dalam pembelajaran sangat bergantung pada prinsip penggunaan komputer, pendidik yang tidak memiliki pengalaman dan tidak mengetahui cara menggunakan komputer akan menjadi masalah saat menggunakan media ini. Untuk itu, perlu adanya penguasaan penggunaan dasar-dasar komputer sebelum media ini digunakan.

Menurut wikipedia (2018) program ini juga dirancang untuk mendesain berbagai macam media, media yang dapat dihasilkan dari program ini yaitu berupa perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai CBI (*computer-based instruction*) dalam pembelajaran.

1) Tutorial

Penyajian materi dalam program dengan memberikan konsep untuk dipahami oleh peserta didik kemudian mengikuti instruksi yang disiapkan untuk peserta didik dapat

belajar. Menurut Arsyad (2014:150) “Tutorial berisikan informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik.”

2) *Drills and Practice* (Latihan)

Latihan biasanya disajikan dalam bentuk soal, terdapat poin dari tiap soal yang disajikan kemudian poin tersebut diakumulasikan untuk mendapatkan nilai. Komputer dapat mengatur dan menghitung secara otomatis poin dari tiap soal dan membandingkannya dengan standar yang ditetapkan.

3) Permainan Instruksional

Perancangan permainan juga dapat dikerjakan melalui program komputer, permainan instruksional dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Banyak ragam konsep yang dapat kita gunakan dalam merancang permainan instruksional yang dibutuhkan hanyalah kemampuan dalam merancang dan menguasai program desain permainan tersebut.

Keunggulan *Adobe Flash* dibandingkan dengan program lain yaitu *Adobe Flash* memiliki *stage* (lembar kerja) dan beberapa *tools* yang mendukung untuk pengeditan tampilan media, *Adobe Flash* juga memiliki objek yang terstruktur dengan sistem *level* dalam *symbol*, serta *Adobe Flash* dapat mengatur setiap komponen dalam maupun dari luar melalui *action script* yang ada pada program tersebut. Sehingga, program *Adobe Flash* dapat membuat ketiga *software* tersebut dan program ini sangatlah cocok digunakan dalam perancangan media pembelajaran.

c. Manfaat dan Fungsi Media *Adobe Flash* Dalam Pembelajaran

Adobe Flash telah banyak dimanfaatkan oleh banyak orang, terkhusus dalam pembelajaran *Adobe Flash* dapat digunakan untuk merancang media berbasis multimedia

yang menarik dan kreatif. dalam (kompasiana.com) terdapat fungsi dari *Adobe Flash* adalah sebagai berikut :

1) Iklan Animasi : aplikasi *Macromedia Flash* sangat cocok dan pas sebagai alat pembuat animasi seperti contoh untuk membuat kartu ucapan yang gerak atau *online*, iklan gerak, kartun dan masih banyak lagi di dalam aplikasi ini banyak di sediakan elemen animasi yang sangat lengkap dan detail. 2) *Game* : aplikasi *Macromedia Flash* juga mampu di pergunakan sebagai alat membentuk *game* dua dimensi *game* yang nantinya akan menggabungkan animasi *flash* yang akan digabungkan dengan *actionsript* akan membuahkan hasil *game* yang modern. 3) *User Interface* : aplikasi *Macromedia Flash* dapat di pergunakan untuk membangun *flash* aplikasi yang biasanya dengan berbasis *web* yang nantinya akan di lengkapi dengan berbagai navigasi yang sangat sederhana. 4) *Flexible Massaging Area* : aplikasi *Macromedia Flash* mampu di rancang untuk membuat atau menampilkan pesan yang selalu berubah setiap waktu di dalam *web page* yang selalu menampilkan menu atau data terus berubah alias selalu *update* seperti *website* jualan atau restoran.

Adobe Flash sama dengan *Macromedia Flash* namun yang menjadi perbedaan di antara keduanya hanyalah ada pada penambahan fitur dan *toolsnya*. Program komputer atau *software* tidak akan bekerja apabila perangkat keras komputer atau *hardware* tidak ada.

Menurut Arsyad (2014:93) menjelaskan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1) Merancang, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran. 2) Mengevaluasi siswa (tes). 3) Mengumpulkan data mengenai siswa. 4) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran. 5) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Komputer sangatlah cocok digunakan dalam mengatur pembelajaran baik dari segi merancang, mengevaluasi, hingga menganalisis, dengan memanfaatkan komputer maka akan membantu pendidik dalam mempersiapkan dan memperlancar proses pembelajaran.

d. Langkah - langkah Penggunaan Adobe Flash

Madcoms (2012) memaparkan cara membuat media pembelajaran dengan jenis tampilan animasi atau gambar bergerak secara sederhana terdapat 6 tahap yaitu :

1. Mengimpor Gambar

Langkah pertama adalah membuat dokumen kerja, kemudian mengimpor gambar yang akan dijadikan objek pencarian dengan cara pilih menu *File* pilih *Import* kemudian sub menu *Import to Library* Pilihlah gambar yang akan digunakan untuk membuat media.

2. Mengelolah Gambar

Objek gambar yang telah Anda olah selanjutnya dibuat menjadi sebuah simbol dengan cara klik kanan pada gambar lalu pilih *Convert to Symbol*. Gambar tersebut akan dikonversi menjadi *Buttom* (tombol) serta beberapa gambar lain akan dikonversi menjadi *Movie Clip* (objek film), dan masing-masing objek tersebut memiliki *Instance Name* yang berbeda yang diatur pada panel *Properties*.

3. Membuat Animasi

Animasi yang akan dibuat merupakan tampilan animasi yang akan tampak saat semua objek gambar telah berhasil ditemukan maupun untuk objek gambar tersebut. Untuk membuatnya kita adakan pengaturan *frame* pada panel *Timeline*, Terdapat 3 jenis animasi yang dapat kita gunakan yaitu :

- a. *Frame by Frame* atau membuat animasi dengan gambar ke gambar yang lain
- b. *Classic Tween* yaitu animasi pergerakan objek.
- c. *Shape Tween* yaitu animasi perubahan bentuk objek

4. Membuat Kode *Action Script*

Kode *Script* atau dapat disebut dengan *Action Script* merupakan bahasa program khusus yang dimiliki oleh *Adobe Flash*, kode ini digunakan untuk mengatur dan memberikah perintah pada program, untuk memasukkan kode tersebut yaitu dengan melalui panel *Actions*.

Setelah membuka panel *Actions* maka kode *Action Script* dapat diketik dan di masukkan, berikut adalah contoh dari kode *Action Script* :

```
var Hits:Number = 0
animasi._visible = false;
lingkaran_mask.onEnterFrame = function (){
this._x = _root._xmouse;
this._y = _root._ymouse;
if(Hits==5){
objek.setMask(null);
animasi._visible = ture;}
}
```

5. Membuat Tombol

Objek tombol digunakan untuk menghubungkan *scene* satu dengan *scene* lain atau tampilan pertama dengan tampilan berikutnya. Jika pada tampilan pertama telah selesai maka berlanjut ke tampilan berikutnya.

6. Membuat Tampilan *Scene*

Pengaturan pada setiap *scene* yang membedakan adalah tampilan objek dan penempatan posisi objek yang akan dibuat.

3. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan atau tulisan yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan masyarakat.

Tuntutan dunia global yang terus menerus berubah dan ada kecenderungan semakin berkembang pesat dengan ditandai berkembangnya teknologi informasi merupakan salah satu dorongan bagi seseorang untuk mengembangkan penguasaan bahasa asing sebagai alat untuk berkomunikasi, seperti penguasaan Bahasa Inggris. Mempelajari bahasa merupakan hal penting bagi perkembangan sosial dan kepribadian seorang individu. Sebagai bahasa yang banyak digunakan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, Bahasa Inggris berperan sebagai salah satu bahasa internasional. Di samping berperan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, bahasa ini dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan ekonomi perdagangan, hubungan antarbangsa, tujuan sosial budaya dan pendidikan serta tujuan pengembangan karier. Penguasaan bahasa Inggris dapat diperoleh melalui berbagai program, dan program pengajaran di sekolah secara formal tampaknya merupakan sarana utama bagi sebagian anak Indonesia. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam Bahasa Inggris

dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Depdiknas, 2004:6).

Demikian dapat dikatakan bahwa penguasaan Bahasa Inggris bagi siswa merupakan persyaratan penting sebagai bekal dalam upaya melakukan interaksi dan komunikasi di tengah pergaulan masyarakat yang semakin berkembang, baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Sehubungan dengan hal itu, penguasaan Bahasa Inggris dapat diperoleh melalui berbagai program, dan program pengajaran atau pembelajaran di sekolah secara formal tentunya merupakan sarana utama bagi siswa.

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Inggris

- 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut, dalam bentuk lisan dan tulis. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).
- 2) Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.
- 3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian siswa memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

c. Manfaat Mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran pilihan di sekolah yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Dengan demikian mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian Indonesia serta siap

mengambil bagian dalam pembangunan nasional maupun internasional (Depdiknas, 2004:6).

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal atau kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupannya dengan menunjukkan perubahan sikap dan perilaku yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Pengalaman yang dimaksud yaitu segala kejadian yang dengan sengaja maupun tidak sengaja kita alami. Dengan belajar, seseorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya, baik dalam segi ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah laku maupun dalam hal keterampilan dan kreativitasnya.

Cronbach (Sahabuddin, 2007:81) mengatakan bahwa “belajar ditunjukkan oleh perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Alsa (Ghufroon & Risnawita, 2012:4) bahwa “Belajar adalah tahapan perubahan perilaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2010:2) yaitu :

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang dikatakan telah belajar jika menunjukkan perubahan tingkah laku dalam dirinya, maka perubahan tersebut terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya, bukan hanya karena

mengalami proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan saja. Perubahan yang dimaksudkan harus bersifat permanen, tahan lama dan menetap, serta tidak berlangsung hanya sesaat saja.

b. Pengertian Hasil Belajar

Pengajaran dikatakan efektif dapat dilihat dari segi hasil, dengan proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula dimana terdapat hubungan antara proses pengajaran dengan hasil yang ingin dicapai nantinya. Semakin tinggi usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Menurut Rusman (2013:123) bahwa:

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat. Penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan cita-cita, keinginan dan harapan.

Hal yang senada dikemukakan oleh Hamalik (Rusman,2013:123) “Hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang setelah dilakukan penilaian, dimana guru dengan teliti mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Dengan menjadikan tolak ukur keberhasilan siswa berupa nilai yang diperolehnya. Nilai tersebut diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam

jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Dengan demikian dari tes itulah guru dapat mengetahui dan menentukan prestasi belajar siswanya.

c. Faktor - faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Namun melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Hal tersebut dikarenakan adanya proses belajar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dan bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman 2013) meliputi faktor internal dan faktor eksternal :

a. Faktor internal

1. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisikologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

2. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya.

b. Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan alam misalnya ; suhu, kelembaban, dan lain-lain.

2. Faktor instrumental

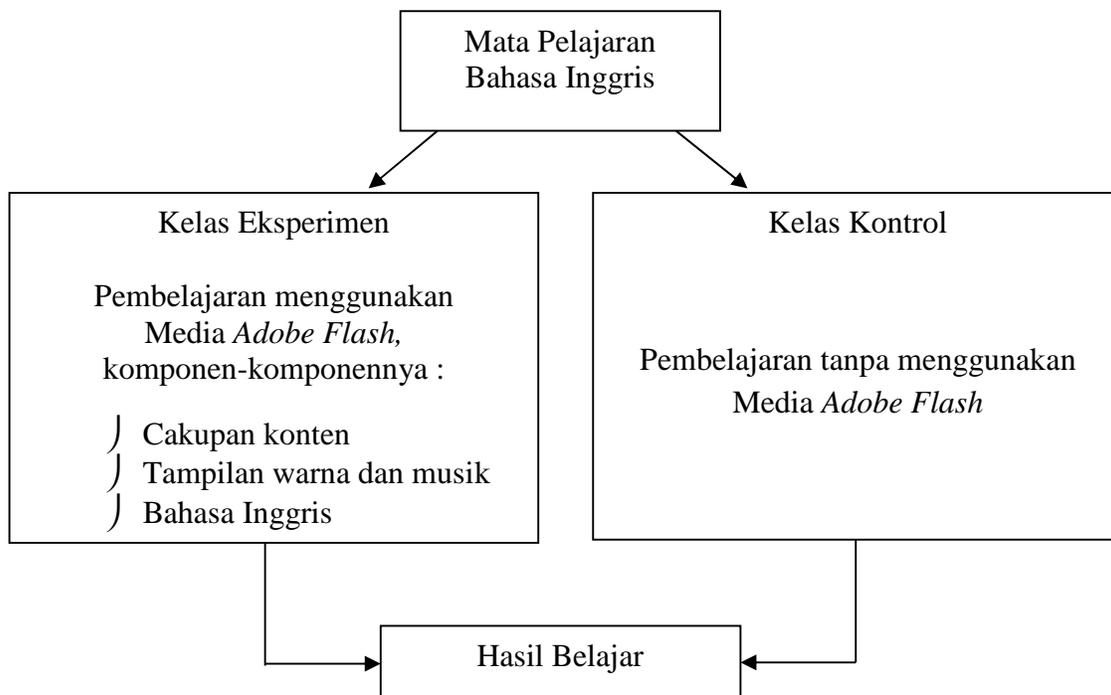
Faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

B. Kerangka Pikir

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan ataupun kualitas suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum karena hal tersebut dapat memberikan efek yang signifikan dalam pengoptimalan proses pembelajaran di sekolah.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan salah satu media yang dapat digunakan adalah *Media Adobe Flash*. Dimana dengan menggunakan media tersebut materi dapat di jelaskan lebih mudah dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu demi efektifnya penggunaan *Media Adobe Flash* dalam pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran. Maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil

belajarnya. Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan suatu hubungan antara dua variabel yang berkaitan dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu diuji kebenarannya tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien.

Menurut Sugiyono (2014:159) menyatakan bahwa: “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul.”

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan Media *Adobe Flash* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan Media *Adobe Flash* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

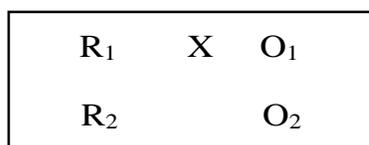
Pendekatan yang akan di terapkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kemudian jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True experimental design* karena dalam penelitian ini dapat membandingkan antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media. Pendekatan dan jenis penelitian ini dipilih dan dimanfaatkan untuk membandingkan tingkat hasil belajar siswa, di mana sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *Adobe Flash* (variabel yang mempengaruhi), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (variabel yang dipengaruhi). Sementara desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-only control design*. Menurut Creswell (2014) *Posttest-only control design* merupakan salah satu rancangan eksperimen yang cukup populer karena *pre-test* memberikan efek - efek yang

kurang diharapkan. Adapun pola desain penelitian *posttest-only control design* menurut Sugyono (2015 : 112) sebagai berikut :

Gambar 3.1 : Pola desain penelitian



Keterangan :

R₁ = Random (keadaan awal kelompok eksperimen)

R₂ = Random (keadaan awal kelompok kontrol)

X = Treatment (perlakuan)

O₁ = Pengaruh diberikannya treatment

O₂ = Pengaruh tidak diberikannya treatment

C. Definisi Operasional

Penelitian ini mengkaji dua Variabel, yaitu "*Adobe Flash*" sebagai variabel bebas dan "hasil belajar" sebagai variabel terikat. Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang dikaji, maka variabel tersebut perlu dioperasionalkan.

1. Penggunaan *Adobe Flash* dimaksudkan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, materi yang diajarkan yaitu: memperkenalkan dan menampilkan materi yang menarik dalam bentuk percakapan animasi agar siswa memahami Teks Fungsional Pendek dengan menggunakan media *Adobe Flash*, mengajarkan siswa berbicara menggunakan Teks Transaksional dan Interpersonal sederhana untuk berinteraksi (merespon sapaan, perkenalan dan perintah atau larangan secara lisan) menggunakan media *Adobe Flash*.

2. Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa melalui tes hasil belajar yang diberikan pada akhir pertemuan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua individu atau unit atau peristiwa yang ditetapkan sebagai subjektif (Trianto, 2011:231). Kemudian dipertegas oleh Sugiyono (2005:55) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi di dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 80 orang, yang Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat melalui tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Keadaan Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting pada tahun 2018/2019.

No	NamaKelas	Siswa		Jumlah
		LK	PR	
1	Kelas VII-A	13	16	29
2	Kelas VII-B	12	13	25
3	Kelas VII-C	11	14	25
	JUMLAH	36	43	79 Siswa

Sumber : Tata Usaha di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi. Sampel penelitian ini diperoleh dengan cara menggunakan teknik *Purposive Sampling* atas dasar pertimbangan peneliti sebab dianggap sampel tersebut memiliki informasi atau hal yang diperlukan dalam penelitian. Pertimbangan pemilihan sampel ini adalah berdasarkan kelas yang mempunyai nilai rata-rata yang sama dengan jumlah siswa. Berdasarkan hal tersebut maka ditetapkan dua kelas sampel yaitu kelas VII.B dan VII.C dari populasi yang sebanyak tiga kelas. Cara menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membuat undian yang di dalamnya tertulis kelas VII.B dan VII.C. Telah disepakati sebelumnya bahwa undian yang keluar pertama dijadikan kelas eksperimen dan lainnya sebagai kelas kontrol. Karena yang keluar pertama kelas VII.C yang jumlah siswanya 25, maka kelas VII.C ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.B yang juga jumlah siswanya 25 sebagai kelas kontrol.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini ditempuh dengan observasi, teknik tes dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam

proses berlangsungnya pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap semua perangkat penunjang proses pembelajaran, baik itu keadaan sekolah, keadaan siswa, guru, serta media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

2) Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash*. Tes yang diberikan berupa soal-soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang terdiri dari empat pilihan jawaban yang diambil dari materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui *Adobe Flash* yang terkandung dalam buku paket Bahasa Inggris pegangan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang keadaan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting tahun ajaran 2018/ 2019.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran umum mengenai pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Statistik deskriptif yang dicari meliputi penyajian

tabel, nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi yang dihitung secara manual dari hasil *posttest* pada kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata untuk mengukur tingkat hasil belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan.

Adapun rumus skor rata-rata dan persentase yang dikemukakan oleh Sudjana (2010: 109) sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana :

\bar{X} = Rata-rata (Mean)

X = Total nilai yang diperoleh

N = Jumlah responden

Dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek (sampel)

Data yang diperoleh selanjutnya dikategorikan dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal. Klasifikasi skor maksimal yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Tabel. 3.2 Klasifikasi Skor

Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
46-55	D	Kurang
0-45	E	Gagal

Sumber : Sudijono (2012: 35)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan siswa yang diajar dengan menggunakan media buku paket pada kelas kontrol yakni kelas VII.B dan kemampuan siswa yang diajar dengan menggunakan *Adobe Flash* pada kelas eksperimen yakni kelas VII.C. Untuk melakukan analisis pada hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t - t_t = \frac{M - M}{S_E}$$

Keterangan :

- t = Koefisien t empiris
- M_x = Nilai rata-rata x
- M_y = nilai rata-rata y
- SD_{bm} = Standar deviasi kesalahan mean
- N = Jumlah murid tiap kelas

Sebelum menghitung *t-test*, maka terlebih dahulu mencari nilai M_x , M_y , dan S_{Dbm} . Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan nilai tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Mencari nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen X dengan

rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

- b. Mencari nilai rata-rata hasil belajar kelompok kontrol Y dengan rumus :

$$M_y = \frac{\sum Y}{N}$$

- c. Mencari standar deviasi kuadrat X dengan rumus :

$$S_x^2 = \frac{\sum x^2}{N} - M_x^2$$

(Hadi, 2015)

- d. Mencari standar deviasi kuadrat Y dengan rumus :

$$S_y^2 = \frac{\sum y^2}{N} - M_y^2$$

- e. Mencari standar deviasi rata-rata kuadrat X dengan menggunakan rumus:

$$S_x^2 M_x = \frac{S_x^2}{N-1}$$

- f. Mencari standar deviasi rata-rata kuadrat Y dengan menggunakan rumus:

$$S_y^2 M_y = \frac{S_y^2}{N-1}$$

g. Mencari SD_{bm} menggunakan rumus :

$$SD_{bm} = \sqrt{S^2 M_x + S^2 M_y}$$

(Hadi, 2015)

Setelah mendapatkan hasil perhitungan di atas selanjutnya dimasukkan dalam rumus *t-test* dan mencari interpretasinya untuk menguji hipotesis.

$$t - t_{\alpha} = \frac{M_x - M_y}{S_D}$$

$$d.b = (N + N) - 2$$

(Hadi, 2015)

Pengujian hipotesis yaitu apabila t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, apabila t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Transactional and Interpersonal Text*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian Eksperimen kemudian diberikan tes kepada dua kelas yang masing-masing berjumlah 25 siswa, yaitu 25 siswa pada kelas eksperimen dan 25 siswa pada kelas kontrol. Hasil tes kemudian akan dianalisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis.

1. Gambaran Penggunaan Adobe Flash

Proses belajar mengajar dilaksanakan pada dua kelas dengan maksud untuk membandingkan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dengan pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan diperoleh gambaran hasil penelitian melalui hasil observasi aktifitas guru dan hasil observasi aktifitas siswa, kemudian pada akhir pertemuan masing-masing kelas sampel diberikan soal *posttest* dan lembar jawaban yang juga bermaksud untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas guru di observasi selama pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Transactional and Interpersonal Text* dengan 13 aspek pada pertemuan pertama, 12 aspek pada pertemuan kedua, dan 12 aspek pada pertemuan ketiga dengan estimasi waktu 90 menit. Efektivitas pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang berlangsung ± 10 menit, kegiatan inti yang berlangsung ± 70 menit, dan kegiatan akhir yang berlangsung selama ± 10 menit. Namun dalam penelitian ini observasi aktivitas guru dikhususkan pada kegiatan inti.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Penggunaan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Y	T	Y	T	Y	T
1.	Kondisi Objektif	9	4	10	2	11	1
		13		12		12	
2.	Skor Maksimal	9		10		12	
3.	Skor Pencapaian	69,23%		83,33%		91,66%	

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 69,23%. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 83,33%. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase

91,66%. Persentase dari data diatas menunjukkan bahwa ada perubahan yang positif ditingkat pencapaian guru selama proses pembelajaran dalam penggunaan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media *Adobe Flash*, saat itu pula aktivitas siswa diobservasi pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris terkhususnya pada materi *Transactional and Interpersonal Text* dengan 13 aspek pada pertemuan pertama, 12 aspek pada pertemuan kedua, dan 12 aspek pada pertemuan ketiga dengan estimasi waktu 90 menit. Setiap aspek terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama ± 10 menit, kegiatan inti selama ± 70 menit, dan kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit. Namun dalam penelitian ini observasi aktivitas siswa dikhususkan pada kegiatan inti untuk melihat lebih jelas penggunaan media *Adobe Flash*.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Penggunaan media *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Y	T	Y	T	Y	T
1.	Kondisi Objektif	204	121	232	68	241	59
		325		300		300	
2.	Skor Maksimal	325		300		300	
3.	Skor Pencapaian	204		232		241	
4.	Persentase Tingkat Pencapaian	62,76%		77,33%		80,33%	

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*, persentase tingkat pencapaian pada pertemuan I indikator keberhasilannya berada pada 62,76%, pertemuan II berada pada 77,33%, dan pertemuan III berada pada 80,33%. Persentase dari data diatas menunjukkan bahwa ada perubahan yang positif ditingkat pencapaian siswa selama proses pembelajaran dalam penggunaan media *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Pengaruh Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

a) Analisis Statistik Deskriptif

Gambaran hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diperoleh dari analisis data statistik deskriptif, baik kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis media *Adobe Flash* maupun kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan. Lebih jelasnya perhatikanlah tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	25	25
Nilai Terendah	70	70
Nilai Tertinggi	90	85
Nilai Rata-rata	80,4%	74%
Standar Deviasi	1382,7	1762,8

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 90, dengan nilai rata-rata 80,4% dan standar deviasi 17. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 85, dengan nilai rata-rata 74% dan standar deviasi 1762,8.

Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal, akan diperoleh frekuensi dan persentase. Berikut tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

Tabel 4.4 Klasifikasi Skor, Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru

Skor	Kategori	Nilai Huruf	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
80 – 100	Baik Sekali	A	5	20%	17	68%
66 – 79	Baik	B	20	80%	8	32%
56 – 65	Cukup	C	0	0	0	0
46 – 55	Kurang	D	0	0	0	0
0 – 45	Gagal	E	0	0	0	0
Jumlah			25	100%	25	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris siswa setelah *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

- a. Hasil *posttest* kelompok Eksperimen yakni 17 siswa (68%) berada pada kategori baik sekali, dan 8 siswa (32%) berada pada kategori baik.
- b. Hasil *posttest* kelompok kontrol yakni: terdapat 5 siswa (20%) yang berada pada kategori baik sekali, dan 20 siswa (80%) yang berada pada kategori baik.

Kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki lebih banyak siswa yang berada pada kategori baik sekali sedangkan kelas kontrol hanya terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori baik sekali.

Sehingga siswa di kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan berupa penggunaan media *Adobe Flash* memiliki hasil belajar yang sangat baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Adobe Flash*.

b) Analisis Statistik Inferensial

Data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

1) Pembahasan Data Statistik

Variabel X pada tabel di atas yaitu kelas eksperimen sedangkan variabel Y yaitu kelas kontrol, dari tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, tetapi besar kecilnya nilai tersebut belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh sebab itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 48, pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0,05 maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1,67722, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

2) Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika t hitung $>$ t tabel atau taraf signifikan $<$ (nilai signifikan $<$ 0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti ada perbedaan signifikan dalam penggunaan media *Adobe Flash* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Adobe Flash* hasil belajar Mata

Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII C dan kelas VII B di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh t hitung sebesar 2,942188 sedangkan nilai t tabel dengan $db = 48$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel sebesar 1,67722 . Karena nilai t hitung $> t$ tabel yakni $2,942188 > 1,67722$ maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “ tidak ada pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru”, dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ ada pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru”, dinyatakan di terima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, maka diperoleh hasil penelitian melalui observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan penggunaan media *Adobe Flash* dan mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *Adobe Flash* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Penelitian ini terdiri atas dua kelas yang diberikan perlakuan yang

berbeda. Pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* pada kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media *Adobe Flash* pada kelas VII C sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Penggunaan media *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris membuat siswa penasaran sehingga lebih tertarik belajar, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Sanjaya (2012:70) bahwa “peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar”. Selain itu, Hamalik dalam (Arsyad, 2007) yang mengemukakan bahwa :

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran memiliki peran yang amat besar diantaranya dapat menarik perhatian siswa. Siswa tidak lagi merasa bosan saat belajar karena pembelajaran lebih interaktif dengan tampilan yang menarik yang terdapat pada media *Adobe Flash*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2013 : 28-29)

mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memeran-kan, dan lain-lain.

Penggunaan media *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dan memberi manfaat positif bagi siswa untuk belajar mandiri, karena tidak hanya mendengarkan tetapi siswa dapat mengamati serta memperhatikan gambar animasi secara langsung yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris dengan baik. Media Presentasi ini merupakan salah satu sarana yang mempermudah proses belajar mengajar tetapi belum tentu sesuai untuk menyajikan pada semua pokok bahasan dalam proses belajar mengajar. Dalam presentasi ini terdapat tampilan animasi yang interaktif.

Guru dapat dikatakan berhasil dalam menyampaikan materi apabila terjadi perubahan yang positif dalam diri siswa. Sedangkan, siswa dikatakan berhasil dalam

proses belajarnya apabila hasil belajar yang diperolehnya mencapai hasil yang maksimal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari proses pembelajaran dengan menggunakan media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media *Adobe Flash*. Berdasarkan hasil identifikasi kelebihan dan kekurangan media *Adobe Flash*, secara umum guru menilai bahwa benar media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa sehingga, siswa dapat lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Disisi lain secara keseluruhan siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Flash*. Adapun kelebihan dari *Adobe Flash* yaitu :

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik menggunakan gambar, teks, ataupun video
2. Proses pembelajaran lebih efisien dari segi waktu.
3. Siswa lebih terfokus dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Objek yang ingin disampaikan lebih jelas karena dapat menggunakan gambar ataupun video tentang materi yang ditampilkan oleh guru
5. *Adobe Flash* adalah produk unggulan *Adobe Systems* yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar bergerak

Selain dari kelebihan di atas peneliti juga memperoleh kekurangan selama melaksanakan penelitian yaitu:

1. Menggunakan *Adobe Flash* ini terlebih dahulu harus install Software Aplikasi *Adobe Flash*
2. *Adobe Flash* harus menguasai objek pada tab *Tools*
3. Penelitian ini baru dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga belum di generalisasikan pada pokok bahasan yang lain.
4. Tidak mampu menjangkau seluruh ruangan, melainkan harus ditambahkan dengan alat pendukung seperti *LCD* untuk memproyeksikan struktur dan percakapan Teks Transaksional dan Interpersonal

Kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media tidak hanya yang telah dituliskan penulis. Hal ini tergantung seperti apa kita memandang dan seperti apa kebutuhan kita yang disediakan oleh media dalam hal ini terkhusus pada media *Adobe Flash*. Tidak hanya media pembelajaran presentasi yang mampu menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan menarik, masih banyak diluar sana media yang bisa kita manfaatkan. Media *Adobe Flash* hanya merupakan salah satu dari sekian banyak media yang dapat kita manfaatkan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Hasil dari penggunaan media *Adobe Flash* ini menjadi kesimpulan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dan membenarkan hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu “ada pengaruh pemanfaatan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Gambaran penggunaan *Adobe Flash* pada pembelajaran Bahasa Inggris ada peningkatan, dimana pada setiap pertemuan guru dan siswa mengalami peningkatan yang positif dalam penggunaan *Adobe Flash* dan hasilnya sangat baik. Gambaran hasil belajar dengan menerapkan perlakuan berupa penggunaan *Adobe Flash* memiliki hasil belajar yang sangat baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan. Siswa pada kelas eksperimen lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran program *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Pujananting, Kabupaten Barru.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat menjadi referensi gambaran pentingnya mengadakan pelatihan terhadap tenaga pengajar di sekolah – sekolah dalam mendesain dan menerapkan media

pembelajaran program *Adobe Flash* khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Kepala Sekolah, kiranya dapat menganjurkan kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran program *Adobe Flash* di sekolah untuk meningkatkan kualitas pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Bagi guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris kiranya dapat memberikan motivasi dalam mengembangkan kreativitas kepada guru-guru lain dalam menyusun dan merancang media pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peneliti agar menjadi bahan referensi lebih lanjut dan peneliti lain dapat mengkaji lebih jauh pemanfaatan media pembelajaran program *Adobe Flash* dengan melibatkan variabel lain dan pengambilan populasi dengan skala yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ghufron, Risnawita. 2012. *Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haling dan Pattaufi. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri
- Karim. Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash CS6*. Madiun: CV. ANDI OFFSET
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Pattauffi,dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendiidkan UNM*. Makassar: UNM.
- Rusman. dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sanjaya Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sudijono Anas, 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, Kardi. 2007. *Pembelajaran Langsung*. Jakarta: Rajawali Pers.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash (diakses pada tanggal 09/08/2016, 21:32, Selasa)
- <http://m.kompasiana.com/post/read/653090/2/manfaat-dan-kegunaan-software-macromedia-flash.html> (diakses pada tanggal 09/08/2016, 22:05, Selasa)

http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/Standar_Isi.pdf(diakses pada tanggal 10/08/2016, 22:01, Rabu)

http://library.um.ac.id/images/stories/file_bab2_ptknaratif.pdf(diakses pada tanggal 10/08/2016, 22:25, Rabu)

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

(RPP. 1.1)

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Pujananting, Kab. Barru

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : VII/I

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Merespon makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) yang menggunakan ragam bahasa lisan sangat sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: menyapa orang yang belum/sudah dikenal, memperkenalkan diri sendiri/orang lain, dan memerintah atau melarang

C. Indikator

-) Merespon sapaan orang yang belum/sudah dikenal.
-) Perkenalan diri sendiri/ orang lain.
-) Perintah / larangan

Jenis Teks : Teks Fungsional Pendek

Aspek/Skill : Menyimak dan Berbicara

Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

D. Tujuan Pembelajaran:

Setelah kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Merespon sapaan orang belum / sudah dikenal.
2. Merespon perkenalan dari orang lain secara baik formal maupun informal.
3. Merespon perintah atau larangan orang lain secara lisan dan berterima.

E. Materi Pembelajaran



Hello!



Ungkapan Sapaan



Good morning, afternoon, etc.



How are you?

F. Metode / Teknik : TPR (Listen to do)

G. Langkah – langkah

1. Kegiatan Awal :
 - Greeting, Checking for the roll.
 - Pre test, review
2. Kegiatan Inti :
 - a. Guru memberi contoh cara menyapa seseorang.
Teacher : Good morning, student.
Students : Good morning, Ma'm.
Teacher : How are you this morning?

LAMPIRAN 1

Students : We are fine, thank you.

Teacher : Now listen and repeat it!

(repeat it twice or three times)

b. Guru meminta siswa untuk menirukan ucapan guru.

– Good morning, good afternoon, dll

– Good morning, Sir / Mam

c. Guru memberi contoh cara memperkenalkan diri dan orang lain.

Udin : Good morning everyone, I'm Udin. Call me Udin ?

Rina : Hi Udin nice to meet you.

d. Guru menampilkan kalimat perintah/larangan lisan dan siswa meresponnya

3. Kegiatan Akhir.

Guru menyimpulkan kegiatan hari itu.

Teacher : Okay students before we end our lesson, let me ask you questions. What will you say when you meet someone in the morning.

Students :

Teacher : What will you say if you want to introduce Ida to Shanti.

H. Sumber Belajar

) Media interaktif (*Adobe Flash*)

LAMPIRAN 1

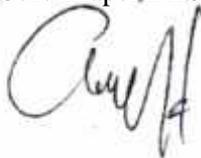
I. Penilaian

1. Teknik : tes tertulis
2. Prosedur : selama proses
3. Bentuk : soal pilihan ganda
4. Instrument : terlampir

Makassar, Agustus 2018

Peneliti/mahasiswa.

Guru Mapel BHS Inggris.



A. Astiah, S.Pd.,
NIP: 196805181988021002

Dedy Moses
NIM:1241041033

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 3 Pujananting



A. SEWANG, S.Pd
NIP :196807171988031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP . 1.2)

Sekolah : SMP Negeri 3 Pujananting, Kab. Barru
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Smt : VII/ 1 Genap

A. Standar Kompetensi :

2. Memahami makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

B. Kompetensi Dasar :

- 2.1 Merespon makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) yang menggunakan ragam bahasa lisan sangat sederhana secara lancar, akurat dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur; meminta dan memberi informasi, mengucapkan terima kasih.

C. Indikator

-) Merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan meminta dan memberi informasi.
-) Merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan ucapan terima kasih.

Jenis Teks : Teks Fungsional Pendek

Aspek/Skill : Mendengarkan dan Berbicara

Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pelajaran siswa dapat;

1. Mengidentifikasi makna dan fungsi ungkapan meminta dan memberi informasi.
2. Mengidentifikasi makna dan fungsi ungkapan ucapan terima kasih.
3. Merespon ungkapan meminta dan memberi informasi.
4. Merespon ungkapan ucapan terima kasih.

E. Materi Pembelajaran

) Ungkapan meminta dan memberi informasi

Contoh; Anang : Hi Ben. I'm Anang?
 Ben : Hi, Anang.
 Anang : Where are you from?
 Ben : I'm from England
 Anang : England ? That's very far.
 Ben : Indeed

) Ungkapan terima kasih

Contoh; Mom : I bought sneakers for you.
 Boy : Wow. Great, thanks mom.
 Mom : You're welcome honey.

F. Metode dan Teknik : TPR

) Total Physical Response (untuk pengenalan kosa kata baru)

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Setiap pertemuan dikemas dalam tiga tahapan

Kegiatan awal;

) Greetings, checking for the roll
) Pre-test, review

Kegiatan inti;

1. Siswa melihat dan mendengarkan contoh dialog tentang ungkapan menerima dan memberi informasi.
2. Siswa melihat dan mendengarkan contoh dialog tentang ungkapan terima kasih.
3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang ungkapan terima kasih.

Kegiatan Akhir

1. Guru menanyakan kesan siswa untuk memberikan feed-back berupa kesulitan apa yang dihadapi, kesan terhadap pelajaran yang baru saja diberikan.
2. Memberikan penugasan di rumah untuk membuat dan mempraktikkan dialog sederhana berisi ungkapan meminta dan memberi informasi, serta ungkapan rasa terima kasih.

H. Sumber Belajar

) Media Interaktif (*Adobe Flash*)

Penilaian

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk : Penugasan
3. Instrumen : Terlampir

Guru Mapel BHS Inggris.



A. Astiah, S.Pd.,
NIP: 196805181988021002

Makassar, Agustus 2018

Peneliti/mahasiswa.

Dedy Moses

NIM:1241041033



LAMPIRAN 1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

(RPP. 1.3)

Sekolah : SMP Negeri 3 Pujananting, Kab. Barru
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : VII/I
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami makna dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

B. Kompetensi Dasar

3.1. Merespon makna tindak tutur yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana (misalnya; instruksi, daftar barang, ucapan selamat, pengumuman, dll.) secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

C. Indikator

-) Merespon makna tindak tutur yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana berupa instruksi dengan cara melakukan perintah yang diberikan guru.
-) Merespon makna tindak tutur yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana berupa daftar barang dengan cara melakukan perintah yang diberikan oleh guru.
-) Merespon makna tindak tutur yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana berupa ucapan selamat dengan memberikan jawaban yang benar, misalnya; Thanks/Thank you.
-) Merespon makna tindak tutur yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana berupa pengumuman dengan cara memberikan jawaban yang benar, misalnya; Okay/Sure.

Jenis Teks : Teks Fungsional Pendek
Aspek/Skill : Mendengarkan dan Berbicara
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

LAMPIRAN 1

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajarn siswa dapat :

1. Memberikan respon terhadap makna tindak tutur ataupun makna gagasan pemberian perintah/instruksi oleh guru yang diungkapkan secara lisan yang berkenaan dengan kegiatan di dalam kelas.
2. Memberikan respon verbal yang benar terhadap makna tindak tutur ataupun makna gagasan yang tercermin dari teks fungsional pendek tentang daftar barang yang diucapkan oleh guru.
3. Menemukan informasi rinci tersurat dari teks fungsional pendek tentang instruksi lisan yang berkenaan dengan kegiatan di sekolah.
4. Menemukan informasi rinci tersirat dari teks fungsional pendek tentang daftar barang yang berkenaan dengan kegiatan kemah.

Jenis Teks	Ragam tindak tutur	Ragam makna	Contoh Ungkapan dan Respon	
			Ungkapan	Respon
Fungsional pendek (short functional text)	Memberikan instruksi	Makna tindak tutur	Put your bag, please. Take your shoes off, please. You are supposed to do the exercise on a piece of paper.	Tindakan: Melakukan perintah Verbal: Okay, sir/ma'am. Of course!
		Makna gagasan		Tindakan: Melakukan perintah dengan meletakkan tas, bukan buku.
	Daftar Barang	Makna tindak tutur	The things to bring for Saturday-Sunday camping are; – clothes – food – kitchen utensils – etc.	Tindakan; Mencatat yang dibacakan guru. Verbal: Okay, ma'am/sir. Sure, of course. What about eating utensils? Etc.

LAMPIRAN 1

		Makna gagasan	Tindakan: Melakukan perintah dengan meletakkan tas, melepas sepatu. Verbal: pertanyaan; Where is the locker?
--	--	------------------	--

E. Model/Teknik

-) Pre – listening
-) Whilst – listening
-) Post – listening

F. Langkah-langkah Kegiatan

Setiap pertemuan dikemas dalam tiga tahapan;

1. Kegiatan awal;

-) Greetings
-) Checking for the roll
-) Pre-test, review

2. Kegiatan inti

1. Guru memberikan kegiatan pre-listening dengan menyajikan kosa kata dan tata bahasa untuk pengantar ke materi.
2. Guru membacakan/memperdengarkan bacaan untuk ditindak lanjuti siswa dengan tugas yang relevan. (whilst-listening)
3. Guru memberikan follow-up dengan memberikan tugas lain, bisa berupa praktek tanya jawab seperti yang telah siswa dengarkan. Bila perlu, siswa juga bisa mencatat daftar barang yang diperdengarkan tadi.

3. Kegiatan Akhir

1. Guru menanyakan kesan siswa untuk memberikan feed-back, berupa kesulitan apa yang dihadapi.
2. Membuat rangkuman.
3. Memberikan post-test, penugasan di rumah dengan mendengarkan teks serupa dari radio atau TV

LAMPIRAN 1

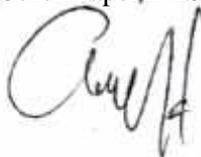
G. Sumber Belajar

) Media Interaktif (*Adobe Flash*)

H. Penilaian

1. Teknik : tes tertulis
2. Prosedur : selama proses
3. Bentuk : pilihan ganda
4. Instrument : terlampir

Guru Mapel BHS Inggris.



A. Astiah, S.Pd.,
NIP: 196805181988021002

Makassar, Agustus 2018

Peneliti/mahasiswa.

Dedy Moses

NIM:1241041033



LAMPIRAN 2

SKENARIO PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		
<p>Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran</p>	<p>Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen</p> <p>Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru</p> <p>Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru</p>	± 10 Menit
Kegiatan Inti		
<p>Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru menunjukkan Audio Visual dan menjelaskan cara merespon kalimat sapaan orang yang belum/sudah dikenal berdasarkan teks percakapan transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p>	<p>Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa mendengarkan dan memahami cara merespon kalimat sapaan orang yang belum/sudah dikenal berdasarkan Audio Visual transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p>	± 70 Menit

LAMPIRAN 2

<p>Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk memberikan contoh kalimat menyapa seseorang secara transaksional dan interpersonal</p>	<p>Siswa memberikan contoh kalimat cara menyapa seseorang secara transaksional dan interpersonal</p>	
<p>Guru menunjukkan dan menjelaskan cara memperkenalkan diri secara baik formal maupun informal berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p>	<p>Siswa menyimak dan mencatat cara memperkenalkan diri secara baik formal maupun informal berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p>	
<p>Guru menjelaskan dan memberikan contoh perintah larangan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p>	<p>Siswa menyimak dan mencatat contoh perintah larangan menggunakan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p>	
<p>Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil di depan kelas menjelaskan berbagai macam tulang dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis website <i>Adobe Flash</i></p>	<p>Siswa menjelaskan berbagai macam kalimat perintah larangan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis website <i>Adobe Flash</i></p>	
<p>Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	<p>Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	
Kegiatan Penutup		
<p>Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari</p>	± 10 Menit

LAMPIRAN 2

<p>Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan</p>	<p>Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan</p>	
<p>Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan diakhiri dengan salam.</p>	<p>Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam</p>	

LAMPIRAN 2

SKENARIO PEMBELAJARAN

PERTEMUAN II

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		
<p>Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran</p>	<p>Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen</p> <p>Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru</p> <p>Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru</p>	± 10 Menit
Kegiatan Inti		
<p>Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru menunjukkan dan menjelaskan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan meminta dan memberi informasi berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan guru tentang makna dan fungsi ungkapan meminta dan memberi informasi</p>	<p>Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menyimak dan memperhatikan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan meminta dan memberi informasi berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menyimpulkan makna dan fungsi ungkapan meminta dan memberi informasi</p>	± 70 Menit

LAMPIRAN 2

<p>Guru menunjukkan dan menjelaskan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan ucapan terimakasih berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru menunjukkan dan menjelaskan cara menggunakan ungkapan ucapan terima kasih dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	<p>Siswa menyimak dan menggambarkan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan ucapan terimakasih berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menyimak dan mencatat cara menggunakan ungkapan ucapan terima kasih dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	
Kegiatan Penutup		
<p>Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari</p> <p>Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan</p> <p>Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan diakhiri dengan salam.</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari</p> <p>Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan</p> <p>Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam</p>	± 10 Menit

LAMPIRAN 2

SKENARIO PEMBELAJARAN
PERTEMUAN III

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		
<p>Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran</p>	<p>Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen</p> <p>Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru</p> <p>Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru</p>	± 10 Menit
Kegiatan Inti		
<p>Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru menjelaskan makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan meminta maaf menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan contoh menyatakan ungkapan meminta maaf</p>	<p>Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa mendengar dan memahami makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan meminta maaf menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menyimak dan mencatat penjelasan guru tentang fungsi otot dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis website <i>Adobe Flash</i></p>	± 70 Menit

LAMPIRAN 2

<p>Guru menjelaskan cara merespon makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan kesantunan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan contoh merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan kesantunan</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	<p>Siswa mendengar dan memahami cara merespon makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan kesantunan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i></p> <p>Siswa menyebutkan contoh Merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan kesantunan</p> <p>Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti</p>	
Kegiatan Penutup		
<p>Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari</p> <p>Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan</p> <p>Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan diakhiri dengan salam.</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari</p> <p>Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan</p> <p>Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam</p>	<p>± 10 Menit</p>

LAMPIRAN 3

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM *ADOBE FLASH*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting

Kelas/ Semester : VII / I (Ganjil)

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi Pokok : *Listening*

Pertemuan : I (Pertama)

Hari/ Tanggal :

Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan I	
		Y	T
		1	0
Kegiatan Awal			
1.	Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini.		√
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
4.	Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>		√
5.	Guru menunjukkan Audio Visual dan menjelaskan cara merespon kalimat sapaan orang yang belum/sudah dikenal berdasarkan teks percakapan transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i> .	√	
6.	Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk memberikan contoh kalimat menyapa seseorang secara transaksional dan interpersonal		√
7.	Guru menunjukkan dan menjelaskan cara memperkenalkan diri secara baik formal maupun informal berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	√	

LAMPIRAN 3

8.	Guru menjelaskan dan memberikan contoh perintah larangan menggunakan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	V	
9.	Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil di depan kelas menjelaskan berbagai macam kalimat perintah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis website <i>Adobe Flash</i>		V
10.	Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti	V	
Kegiatan Akhir			
11.	Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari	V	
12.	Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan	V	
13.	Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan diakhiri dengan salam.	V	
Jumlah		13	
Skor Maksimal		13	
Skor Pencapaian		9	
Presentase Tingkat Pencapaian		69,23%	

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 3

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM ADOBE
FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting
Kelas/ Semester : VII/ I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Listening*
Pertemuan : II (Kedua)
Hari/ Tanggal :
Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan II	
		Y	T
		1	0
Kegiatan Awal			
1.	Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini	√	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
4.	Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	√	
5.	Guru menunjukkan dan menjelaskan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan meminta dan memberi informasi berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	√	
6.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan guru tentang makna dan fungsi ungkapan meminta dan memberi informasi		√
7.	Guru menunjukkan dan menjelaskan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan ucapan terimakasih berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	√	

LAMPIRAN 3

8.	Guru menunjukkan dan menjelaskan cara menggunakan ungkapan ucapan terima kasih dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	V	
9.	Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti		V
Kegiatan Akhir			
10.	Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari	V	
11.	Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan	V	
12.	Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama	V	
Jumlah		12	
Skor Maksimal		12	
Skor Pencapaian		10	
Presentase Tingkat Pencapaian		83,33%	

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 3

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM ADOBE
FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting
Kelas/ Semester : VII/ I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Listening*
Pertemuan : III (Ketiga)
Hari/ Tanggal :
Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan III	
		Y	T
		1	0
Kegiatan Awal			
1.	Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini.	√	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
4.	Guru menampilkan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	√	
5.	Guru menjelaskan makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan meminta maaf menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	√	
6.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan contoh menyatakan ungkapan meminta maaf	√	
7.	Guru menjelaskan cara merespon makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan kesantunan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	√	
8.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan contoh merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan	√	

LAMPIRAN 3

	kesantunan		
9.	Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanyakan materi pembelajaran yang belum dimengerti		√
Kegiatan Akhir			
10.	Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari	√	
11.	Guru menarik kesimpulan terkait materi yang diajarkan	√	
12.	Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan diakhiri dengan salam.	√	
Jumlah			12
Skor Maksimal			12
Skor Pencapaian			11
Presentase Tingkat Pencapaian			91,66%

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 4

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM ADOBE
FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting
Kelas/ Semester : VII / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Listening*
Pertemuan : I (Pertama)
Hari/ Tanggal :
Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan I	
		Y	T
		1	0
	Kegiatan Awal		
1.	Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen.	25	0
2.	Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru	0	25
3.	Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru	22	3
	Kegiatan Inti		
4.	Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>	7	18
5.	Siswa mendengarkan dan memahami cara merespon kalimat sapaan orang yang belum/sudah dikenal berdasarkan Audio Visual transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	20	5
6.	Siswa memberikan contoh kalimat cara menyapa seseorang secara transaksional dan interpersonal	13	12
7.	Siswa menyimak dan mencatat cara memperkenalkan diri secara baik formal maupun informal berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>	23	2
8.	Siswa menyimak dan mencatat contoh perintah larangan menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>	18	7

LAMPIRAN 4

9.	Siswa menjelaskan berbagai macam kalimat perintah larangan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> .	10	15
10.	Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.	5	20
Kegiatan Akhir			
11.	Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari	19	6
12.	Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan	20	5
13.	Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam	22	3
Jumlah Aspek		13	
Skor Maksimal		325	
Skor Pencapaian		204	
Presentase Tingkat Pencapaian		62,76%	

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 4

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE
FLASH* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting
Kelas/ Semester : VII / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Listening*
Pertemuan : II (Kedua)
Hari/ Tanggal :
Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan II	
		Y	T
		1	0
	Kegiatan Awal		
1.	Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen	25	0
2.	Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru	20	5
3.	Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru	23	2
	Kegiatan Inti		
4.	Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	15	10
5.	Siswa menyimak dan memperhatikan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan meminta dan memberi informasi berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	21	4
6.	Siswa menyimpulkan makna dan fungsi ungkapan meminta dan memberi informasi	10	15
7.	Siswa menyimak dan menggambarkan cara merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan ucapan terimakasih berdasarkan teks transaksional dan interpersonal dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	20	5
8.	Siswa menyimak dan mencatat cara menggunakan ungkapan ucapan terima kasih dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i>	20	5

LAMPIRAN 4

9.	Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti	10	15
Kegiatan Akhir			
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari	22	3
11.	Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan	22	3
12.	Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam	24	1
Jumlah Aspek		12	
Skor Maksimal		300	
Skor Pencapaian		232	
Presentase Tingkat Pencapaian		77,33%	

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 4

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM ADOBE
FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting
Kelas/ Semester : VII / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Listening*
Pertemuan : III (Ketiga)
Hari/ Tanggal :
Estimasi Waktu : 2 X 40 Menit

No.	Aspek Yang Diamati	Observasi Pertemuan III	
		Y	T
		1	0
	Kegiatan Awal		
1.	Siswa menjawab salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengacungkan tangan saat namanya diabsen	25	0
2.	Siswa menyimak dan menjawab kegiatan apersepsi yang dilakukan guru	23	2
3.	Siswa mencatat tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi yang disampaikan guru	25	0
	Kegiatan Inti		
4.	Siswa menyimak dan memperhatikan materi secara baik dan benar menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	20	5
5.	Siswa mendengar dan memahami makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan meminta maaf menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	23	2
6.	Siswa menyimak dan mencatat penjelasan guru tentang fungsi otot dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis website <i>Adobe Flash</i>	22	3
7.	Siswa mendengar dan memahami cara merespon makna tindak tutur dengan Audio Visual yang menyatakan ungkapan kesantunan menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	25	0
8.	Siswa menyebutkan contoh Merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan kesantunan	25	0

LAMPIRAN 4

9.	Siswa menanyakan kepada guru mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti	17	8
Kegiatan Akhir			
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru seputar indikator yang telah dipelajari	25	0
11.	Siswa menyimak kesimpulan materi yang telah diajarkan	25	0
12.	Siswa menyimak pesan moral yang disampaikan oleh guru dan bersama-sama membaca doa menurut kepercayaan masing-masing dan menjawab salam	25	0
Jumlah		12	
Skor Maksimal		300	
Skor Pencapaian		241	
Presentase Tingkat Pencapaian		80,33%	

$$\text{Presentase Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 = Ya

0 = Tidak

Observer

Dedy Moses

LAMPIRAN 5

SOAL TES HASIL BELAJAR

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Pujananting

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/ Semester : VII / I (Ganjil)

Alokasi Waktu : 40 Menit

PETUNJUK :

1. Tulis Nama, Nis dan Kelas Anda pada lembar jawaban.
2. Bacalah soal terlebih dahulu sebelum menjawabnya.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang menurut anda mudah.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkan lembar soal.
5. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar.

Choose the right answer by crossing (x) the option a, b, c, or d.

1. Shiva meets Lia, her old friend, on her way walking to her office. Shiva greets her.

Shiva : You are Lia, aren't you? Hi ...

Lia : Hi, Shiva. Oh I am just fine. How about yourself?

Shiva : I am fine, too. I am working for that office now.

Lia : Really? How lucky you are!

- a. Where do you live now?
 - b. How have you been?
 - c. Do you remember me?
 - d. Do I look great?
2. Mr. Handoyo is eager to know about Anton's condition. He is not cheerful as usual.
Mr. Handoyo : Anton, what is the matter with you? You do not look well this morning.
Anton : You are right, Sir. ... I think I get cold.
Mr. Handoyo : You'd better take a rest at home, then.
- a. I am okay
 - b. I am just fine
 - c. I do not feel too well this morning
 - d. I do not feel bad

LAMPIRAN 5

3. The following expressions are commonly used to greet someone, except ...
- How's life?
 - How are you doing?
 - What are you doing?
 - How are things with you?
4. Mrs. Rossy : Good afternoon, students.
 Students : Good afternoon, Ma'am.
 Mrs. Rossy : Well, I cannot teach you this afternoon. I have a meeting with the headmaster.
 Students : That is alright. We will study by ourselves, Ma'am.
 The underlined utterance is an expression of ...
- Greeting
 - Leave-taking
 - Introduction
 - Prohibition
5. Ruly : Hello, I am Ruly. ... ?
 Adi : Hello. My name is Adi. Pleased to meet you.
 Ruly : Pleased to meet you too, Adi.
- What is the matter with you
 - What is your name
 - How are you
 - Are you a new student
6. Ferly : Romy, this is my sister, Vivian.
 Romy : ... ?
 Vivian : How do you do. I have heard so much about you.
- How do you do
 - How are you
 - How is your life
 - What is up
7. Below are the expressions of introducing ourselves to others, except ...
- Hello, I am Any
 - It is the first time to meet you. I am Shelly
 - Let me introduce myself to you
 - I would like to introduce you to my friend, Franda

LAMPIRAN 5

8. Excuse me, everybody. I would like to introduce Mr. Hakim to you all. He is a new employee in our office.

The underlined expression is ...

- a. Self-introducing
- b. Introducing someone to others
- c. Greeting
- d. Leave-taking

Number 9 – 15 are based on this list of things.

pillow fridge blanket sink
 jug wardrobe ruler dressing table
 map knife teacher's desk microwave
 time table kettle frying pan juicer
 grater bolster eraser cooker

9. Which of the following things is NOT commonly found in the kitchen?
 - a. Grater
 - b. Kettle
 - c. Ruler
 - d. Jug

10. Which of the following things is used of keeping clothes?
 - a. Wardrobe
 - b. Bolster
 - c. Fridge
 - d. Dressing table

11. It is a type of container commonly used to hold liquid. It has an opening, often narrow, from which to pour our drink. What is it?
 - a. Juicer
 - b. Kettle
 - c. Fridge
 - d. Grater

12. Which of these things is not usually found in the bedroom?
 - a. Dressing table
 - b. Bolster
 - c. Sink
 - d. Pillow

LAMPIRAN 5

13. This thing is usually found in the bedroom. It is a long narrow pillow or cushion filled with cotton, down or fibre. It is called ...
- Pillow
 - Bolster
 - Blanket
 - Jug
14. It is a kitchen utensil. It is a type of pot, typically metal, specialized for boiling water, with a lid, spout and handle. What is it?
- Jug
 - Kettle
 - Sink
 - Grater
15. This thing is usually found in the classroom. It is usually brought by travelers. They look at it to find a place and to avoid being lost. What is it?
- Time table
 - Eraser
 - Map
 - Teacher's desk

Number 16 – 20 are not related to the text.

16. Faiza is a philatelist. She is very fond of collecting ...
- Envelopes
 - Letters
 - Stamps
 - Coins
17. Mother has put some ... into the soup.
- Oil
 - Paint
 - Salt
 - Butter
18. The hunter shot the tiger with a ...
- Knife
 - Scissors
 - Sword
 - Gun

LAMPIRAN 5

19. My mom bought some oranges, ... were very sour.
The appropriate pronoun is ...
- a. It
 - b. They
 - c. We
 - d. He
20. James has a dog. James takes ... for a walk everyday.
- a. It
 - b. Him
 - c. Them
 - d. Its

LAMPIRAN 6

Kunci Jawaban Posttest
Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Materi Pokok *Transactional and Interpersonal Text*
Semester I (Satu/ Ganjil)
Kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting, Kab. Barru

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	B	1
2.	C	1
3.	C	1
4.	B	1
5.	C	1
6.	D	1
7.	D	1
8.	B	1
9.	C	1
10.	A	1
11.	C	1
12.	B	1
13.	A	1
14.	B	1
15.	C	1
16.	C	1
17.	C	1
18.	D	1
19.	A	1
20.	A	1
JUMLAH		20

LAMPIRAN 6

Rumus Penetapan Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 7

STORY BOARD

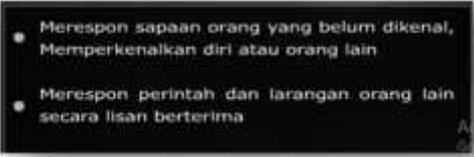
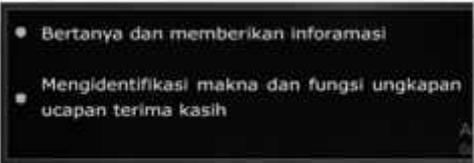
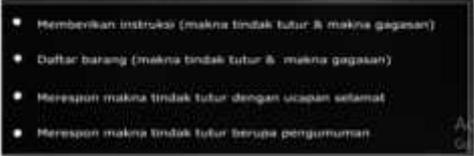
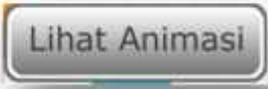
**“Multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6 Professional*
Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII di SMP Negeri 3
Pujananting, Kabupaten Barru”**

Komponen yang terdapat di dalam multimedia interaktif ini secara umum terdiri dari:

1. Font : Verdana
2. Tombol :

No	Ikon	Penjelasan
1		Tombol untuk menampilkan /masuk main menu
2		Tombol untuk menampilkan profil peneliti
3		Tombol untuk masuk/menampilkan materi <i>Lesson I (Interpersonal Conversation Text)</i>
4		Tombol untuk masuk/menampilkan materi <i>Lesson II (Interpersonal Conversation Text)</i>
5		Tombol untuk masuk/menampilkan materi <i>Lesson III (Short Simple Functional Text, Transactional Conversation Text)</i>
6		Tombol home
7		Tombol menampilkan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran

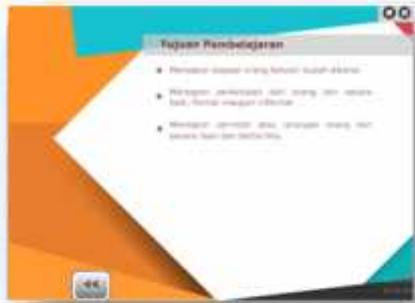
LAMPIRAN 7

8		Tombol keluar
9		Kolom <i>preview</i> keterangan tombol <i>Lesson I</i>
10		Kolom <i>preview</i> keterangan tombol <i>Lesson II</i>
11		Kolom <i>preview</i> keterangan tombol <i>Lesson III</i>
12		Tombol untuk menampilkan tampilan selanjutnya
13		Tombol untuk menampilkan tampilan sebelumnya
14		Tombol untuk menampilkan tampilan materi
15		Tombol untuk memutar audio text materi

3. Audio : Fx (*Sound Effect*), musik opening
: (*Theme Song*) musik tema
: (*Speaking Sound Text*) suara text berbicara

LAMPIRAN 7

4. Animasi video :
- Animasi flash tampilan menu utama
 - Animasi flash tombol
 - Animasi flash animasi percakapan
 - Animasi flash perpindahan tabel materi

No	Visual	Audio	Deskripsi
1		Musik opening	Tampilan pembuka multimedia interaktif
2		Musik tema	Tampilan menu materi yang terdiri dari; <i>Lesson I</i> , <i>Lesson II</i> , <i>Lesson III</i> .
3		Musik tema	Tampilan kompetensi dasar dan indikator
4		Musik tema	Tampilan tujuan pembelajaran

LAMPIRAN 7

5		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson I <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Memberikan sapaan orang yang belum dikenal)
7		Musik tema	Tampilan animasi percakapan Lesson I <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Memberikan sapaan orang yang belum dikenal)
8		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson I <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Memperkenalkan diri/oranglain)
9		Musik tema	Tampilan animasi Lesson I <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Memperkenalkan diri/oranglain)
10		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson I <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Merespon perintah dan larangan orang lain secara lisan berterima)

LAMPIRAN 7

11		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson II <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Bertanya dan Memberikan Informasi)
12		Musik tema	Tampilan animasi Lesson II <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Bertanya dan Memberikan Informasi)
13		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson II <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Mengidentifikasi Makna dan Fungsi Ungkapan Ucapan Terima Kasih)
14		Musik tema	Tampilan animasi Lesson II <i>Interpersonal Conversation Text</i> (Mengidentifikasi Makna dan Fungsi Ungkapan Ucapan Terima Kasih)

LAMPIRAN 7

15		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Instruksi – Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)
16		Musik tema	Tampilan animasi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Instruksi – Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)
17		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson III <i>Transactional Conversation Text</i> (Daftar Barang - Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)
18		Musik tema	Tampilan animasi Lesson III <i>Transactional Conversation Text</i> (Daftar Barang - Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)

LAMPIRAN 7

19		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan Materi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Ucapan Selamat dan Menanggapi)
20		Musik tema	Tampilan animasi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Ucapan Selamat dan Menanggapi)
21		Musik tema dan suara text berbicara	Tampilan materi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Pengumuman - Notice dan Menanggapi)
22		Musik tema	Tampilan animasi Lesson III <i>Short Functional Text</i> (Memberikan Pengumuman - Notice dan Menanggapi)

LAMPIRAN 8

TAMPILAN GAMBAR MEDIA

Gambar 1 - Tampilan Beranda (*Home*)Gambar 2 - Tampilan Menu Utama (*Main Menu*)

LAMPIRAN 8

Gambar 3 - Tampilan Lesson I (*Greeting and Leave Taking*)Gambar 4 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson I (*Greeting and Leave Taking*)

LAMPIRAN 8



Gambar 5 - Tampilan Lesson I (*Introducing Oneself and Introducing Oneself to Another*)



Gambar 6 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson I (*Introducing Oneself and Introducing Oneself to Another*)

LAMPIRAN 8

INTERPERSONAL CONVERSATION TEXT
(Teks Percakapan Interpersonal)

Merrespon Perintah dan Larangan Orang Lain Secara Lisan Berterima

Do This . . . Please.	
Open the door, please.	🔊
Could you line up here ?	🔊
Don't do that, please.	🔊
Stop that, please.	🔊
Can you hold this for me ?	🔊
Count to ten, please.	🔊
Come here, please	🔊

ACTIVITY 3

Gambar 7 - Tampilan Lesson I (*Do This.... Please.*)

INTERPERSONAL CONVERSATION TEXT
(Teks Percakapan Interpersonal)

Bertanya Dan Memberikan Informasi

Asking and giving Information	Responses
What's your name ?	My name is Joni
How do you spell it ?	J-O-N-I
Where are you from ?	I am from Jakarta
When were you born ?	I was born on July 26, 1996
where do you live ?	I live at Jl. Bintoro 23, Surabaya
What Colour is your house ?	White
Is it Big ?	No, It isn't
Which one is your bike ?	The Yellow one

Lihat Animasi

ACTIVITY 4

Gambar 8 - Tampilan Lesson II (*Asking and Giving Information*)



Gambar 9 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson II (*Asking and Giving Information*)

 A screenshot of a lesson slide titled "INTERPERSONAL CONVERSATION TEXT (Teks Percakapan Interpersonal)". Below the title is a purple header: "Mengidentifikasi Makna dan Fungsi Ungkapan Ucapan Terimah Kasih". The main content is a table with two columns: "Expression of thanking" and "Responses". Each entry in the table has a speaker icon next to it. At the bottom of the slide, there is a "Lihat Animasi" button and a red "ACTIVITY 1" label. The slide is displayed in a Flash Player window.

Expression of thanking	Responses
Thanks	Never mind
Thanks a lot	You're welcome
Thank you	That's alright
Thank you so much	Not at all
Thank you for your help	That's fine

Gambar 10 - Tampilan Lesson II (*Expression of Thanking*)

LAMPIRAN 8

Gambar 11 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson II (*Expression of Thanking*)

SHORT SIMPLE FUNCTIONAL TEXT
(Teks Fungsional Pendek Sederhana)

Memberikan Instruksi (Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)

Makna Tindak Tutur	Respon
Put your bag, please. 🗣️	Tindakan : Melakukan perintah Verbal : Okay, sir/ ma'am, 🗣️ Sure, Of course ! 🗣️
Take your shoes off, please. 🗣️	
Makna Gagasan	Respon
Your supposed to do the exercise on a piece of paper 🗣️	Tindakan : Melakukan perintah dengan meletakkan tas, bukan buku.

▶▶ Lihat Animasi

ACTIVITY 1

Gambar 12 - Tampilan Lesson III (*Giving Instruction*)

LAMPIRAN 8



Gambar 13 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson III (*Giving Instruction*)

SHORT SIMPLE FUNCTIONAL TEXT
(Teks Fungsional Pendek Sederhana)

Daftar Baring (Makna Tindak Tutur & Makna Gagasan)

Makna Tindak Tutur	Respon
The things to bring for Saturday-Sunday camping are : Clothes, food Kitchen utensils, etc. 🎧	Tindakan : Mencatat yg dikalakan guru Verbal : Okay, sir/ ma'am. 🎧 Sure, Of course I 🎧 What about eating utensils ? Etc. 🎧
Makna Gagasan	Respon
The things to bring for Saturday-Sunday camping are : Clothes, food Kitchen utensils, etc. 🎧	Tindakan : Melakukan perintah dengan meletakkan tas, melepas sepatu Verbal : Pertanyaan, where is the locker ? 🎧

ACTIVITY 1

[Lihat Animasi](#)

Gambar 14 - Tampilan Lesson III (*List of Things*)

LAMPIRAN 8

Gambar 15 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson III (*List of Things*)

SHORT SIMPLE FUNCTIONAL TEXT
(Teks Fungsional Pendek Sederhana)

Memberikan ucapan selamat dan menanggapi

Ucapan	Respon
Get well soon Congratulations. You have made us proud Have a nice holiday I Hope this will make you fell better	Tindakan : Melakukan perintah Verbal : Okay, sir/ ma'am Sure, Of course !

<< >>
 Lihat Animasi
ACTIVITY 3

Gambar 16 - Tampilan Lesson III (*Giving Congratulations*)

LAMPIRAN 8

Gambar 17 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson III (*Giving Congratulations*)

SHORT SIMPLE FUNCTIONAL TEXT
(Teks Fungsional Pendek Sederhana)

Memberikan pengumuman (Notice) dan menanggapi

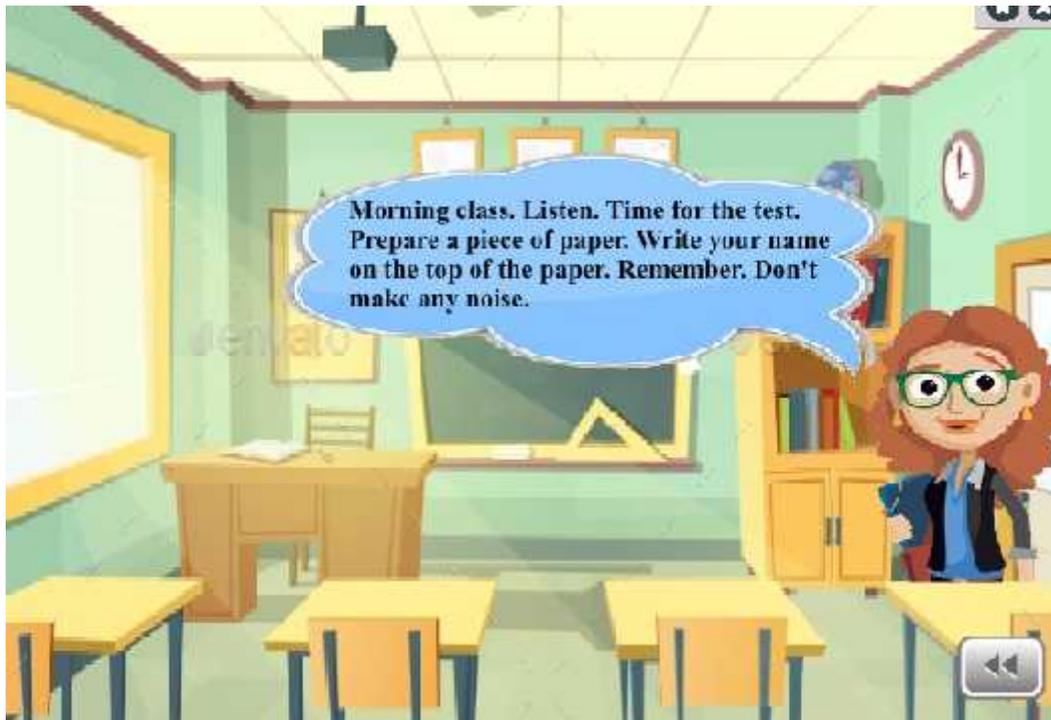
Ucapan	Respon
Morning class. Listen. Time for the test Prepare a piece of paper. Write your name on the top of the paper. Remember. Don't make any noise.	Tindakan : Melakukan perintah Verbal : Okay, sir/ ma'am. Sure, Of course !

Lihat Animasi

ACTIVITY 2

Gambar 18 - Tampilan Lesson III (*Notice*)

LAMPIRAN 8



Gambar 19 - Tampilan Contoh Percakapan Lesson III (*Notice*)

LAMPIRAN 9

DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : VII B

Pencapaian hasil belajar (*Posttest*) siswa kelas VIII B melalui Uji Teori (Y)

No.	NAMA	KELAS	L / P	NILAI (Y)
1	ANDI MASSUANNA	VII B	L	70
2	MUH. ADNAN	VII B	L	75
3	MUH. FIKRI HAIKAL	VII B	L	70
4	ALIF MAGFIRAH	VII B	L	70
5	WILDA	VII B	P	70
6	AINUL KARIM	VII B	P	70
7	ASRINA	VII B	P	85
8	FARAH DILLA	VII B	P	70
9	LILIS	VII B	P	70
10	RAHMI . A	VII B	P	75
11	CITRA	VII B	P	70
12	NABILA ANISA	VII B	P	75
13	NUR ASISA	VII B	P	85
14	NASRULLAH	VII B	L	70
15	ADIANSYAH	VII B	L	70
16	ADAM	VII B	L	80
17	HAERMAWAN	VII B	L	75
18	YUSUF	VII B	L	80
19	ASRAR	VII B	L	70
20	SELFIANA	VII B	P	75
21	LISNA	VII B	P	70
22	NUR AWALIA	VII B	P	70
23	ANDI ARIF PATTAWARI	VII B	L	75
24	SAYFULLAH	VII B	L	85
25	MUHAIMIN	VII B	L	75
Jumlah				1850
Rata-rata				74%

LAMPIRAN 9

DAFTAR NILAI EVALUASI KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : VII C

Pencapaian hasil belajar (*Posttest*) siswa kelas VIII C melalui Uji Teori (X)

No.	NAMA	KELAS	L / P	NILAI (X)
1	RIKAWATI	VII C	P	85
2	NURHIDAYAH	VII C	P	70
3	WIWI DIANTI	VII C	P	70
4	SURAENI	VII C	P	70
5	FIRDA AMALIA	VII C	P	75
6	PUTRI	VII C	P	75
7	IRMAYANTI	VII C	P	85
8	ERRA FASIRA	VII C	P	80
9	DIMAS ALDI	VII C	L	75
10	IRSAL	VII C	L	80
11	ARHAM	VII C	L	85
12	ABDUL KASIM	VII C	L	85
13	MUHAMMAD ADAM	VII C	L	80
14	MUH. ARDIANSYAH	VII C	L	85
15	ASWAR	VII C	L	70
16	HABIBI	VII C	L	85
17	AHMAD MUNIR	VII C	L	85
18	RAHMAT	VII C	L	80
19	ANDI MUH. ADNAN	VII C	L	90
20	HIKMAWATI	VII C	P	85
21	LIDIA NURDIN	VII C	P	90
22	AWALIA SYAM	VII C	P	80
23	LENY	VII C	P	70
24	SUMARLINA	VII C	P	85
25	WARDYAH	VII C	P	90
Jumlah				2010
Rata-rata				80,4%

LAMPIRAN 10

ANALISIS DATA STATISTIK

**Nilai Hasil *Posttest* kelas VII SMP Negeri 3 Pujananting Kelas Eksperimen
(Varibel X) dan Kelas Kontrol (Variabel Y)**

X	F	Fx	Fx²	Y	F	Fy	Fy²
70	5	350	122500	70	13	910	828100
75	3	225	50625	75	7	525	275625
80	5	400	160000	80	2	160	25600
85	9	765	585225	85	3	255	65025
90	3	270	72900	-	-	-	-
	25	2010	991250			1850	1194350

- a. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen X

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum fx}{N} \\
 &= \frac{2010}{25} \\
 &= 80,04
 \end{aligned}$$

- b. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok kontrol Y

$$\begin{aligned}
 M_y &= \frac{\sum fy}{N} \\
 &= \frac{1850}{25} \\
 &= 74
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 10

c. Nilai Standar Deviasi Kuadrat kelompok eksperimen X

$$\begin{aligned}
 SDx^2 &= \frac{\sum fx^2}{N} - Mx^2 \\
 &= \frac{991250}{25} - (80,4)^2 \\
 &= 39650 - 6464,16 \\
 &= 33125,84
 \end{aligned}$$

d. Nilai Standar Deviasi Kuadrat Kelompok Kontrol Y

$$\begin{aligned}
 SDy^2 &= \frac{\sum fy^2}{N} - My^2 \\
 &= \frac{1194350}{25} - (74)^2 \\
 &= 47774 - 5476 \\
 &= 42298
 \end{aligned}$$

e. Nilai Standar Deviasi rata-rata Kuadrat Kelompok Eksperimen X

$$\begin{aligned}
 SD^2Mx &= \frac{SDx^2}{N - 1} \\
 &= \frac{33185,84}{25 - 1} \\
 &= \frac{33185,84}{24} \\
 &= 1382,7
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 10

f. Nilai Standar Deviasi rata-rata Kuadrat Kelompok Kontrol Y

$$\begin{aligned}
 SD^2 My &= \frac{SDy^2}{N-1} \\
 &= \frac{42298}{25-1} \\
 &= \frac{42298}{24} \\
 &= 1762,8
 \end{aligned}$$

g. Nilai SD_{bm}

$$\begin{aligned}
 SD_{bm} &= \sqrt{SD^2 Mx + SD^2 My} \\
 &= \sqrt{1382,7 + 1762,8} \\
 &= \sqrt{3544,5} \\
 &= 18,83
 \end{aligned}$$

Setelah hasil perhitungan di atas selanjutnya gunakan rumus t-test :

$$\begin{aligned}
 t - test &= \frac{Mx - My}{SD_{bm}} & d.b &= (Nx + Ny) - 2 \\
 &= \frac{80,4 - 74}{18,83} & &= (25 + 25) - 2 \\
 & & &= 48 \\
 &= \frac{6,4}{18,83} \\
 &= 2,942188
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 11

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

DOKUMENTASI



Gambar 1 - Dokumentasi Presentasi Kelas Eksperimen



Gambar 2 - Dokumentasi Presentasi Kelas Eksperimen



Gambar 3 - Dokumentasi Pembagian Soal pada Kelas Kontrol



Gambar 4 - Dokumentasi Pembagian Soal pada Kelas Kontrol



Gambar 5 - Dokumentasi foto bersama siswa kelas VII SMPN 3 Pujananting



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PUJANANTING

Alamat: Lembang, Desa Gattareng, Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru Kp. 90762

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : /SMP.3/PUJANANTING/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Sewang, S.Pd
NIP : 196807171988031004
Pangkat/Golongan : Pembina, TK, 1. IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMP Negeri 3 Pujananting

Menerangkan bahwa :

Nama : Dedy Moses
Nim : 1241041033
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Tamalate I, BTN Agraria Blok A No. 12

Bersangkutan benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Pujananting dalam Rangka penyusunan Skripsi pada Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan judul Penelitian **“PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP NEGERI 3 PUJANANTING KABUPATEN BARRU”** Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus s.d 30 September 2018. Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk di pergunakan seperlunya.

Barru, 27 September 2018
Kepala Sekolah

Andi Sewang S. Pd
NIP. 19680717198803 1 004

PERSURATAN



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
DAN TENAGA KERJA

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662 , Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 16 Maret 2018

Nomor : 0183/18/BR/III/2018/DPMPTSPK
 Lampiran :
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Kepada
 Yth. Kepala SMPN 3 Pujananting
 di - Tempat

Berdasarkan Surat Kepala DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 2663/S.01/PTSP/2018 tanggal 16 Maret 2018 perihal tersebut di atas, maka / Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

N a m a : **Dedy Moses**
Nomor Pokok : **1231041033**
Program Study : **Teknologi Pendidikan**
Pekerjaan : **Mahasiswa (S1)**
A l a m a t : **Kompleks BTN Agraria Makassar Blok. A No. 12**

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal Skripsi dengan judul :

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara untuk memberikan bantuan fasilitasi seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. Kepala Dinas,
 Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
 Perizinan.

FATMAWATI LEBU, SE
 Pangkat : Pembina, IV/a
 NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Barru.



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 4938/S.01/PTSP/2018
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
 Bupati Barru

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3699/UN36.4/LT/2018 tanggal 07 Agustus 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : DEDY MOSES
 Nomor Pokok : 1241041033
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul:

" PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP NEGERI 3 PUJANANTING KABUPATEN BARRU "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **20 Agustus s/d 20 September 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 14 Agustus 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
 PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tambahan Yth
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. Paringgal

RIWAYAT HIDUP



Dedy Moses, lahir pada tanggal 7 Desember 1994 di Rantepao, Tana Toraja yang kini menjadi Toraja Utara. Anak ketiga dari tiga bersaudara ini lahir dari buah cinta pasangan Purn. TNI-AD Serma. Lukas Tibe dan Urianis Sonda. Penulis mulai menginjakkan kaki di Taman Kanak-kanak Kartika Candra Kirana pada tahun 1999 dan tamat pada tahun 2000. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Rantepao dan tamat pada tahun 2006. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan lebih lanjut yakni Sekolah Menengah Pertama di SMP Katholik Rantepao dan tamat pada tahun 2009. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan kejenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Rantepao dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya pada bulan September di tahun yang sama, tepatnya tanggal 3 September penulis resmi menginjakkan kaki untuk pertama kalinya disebuah Perguruan Tinggi, dengan penuh rasa bangga telah berstatus sebagai mahasiswa pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang kini menjadi Program Studi Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dengan almamater kebanggaan kampus oranye yaitu Universitas Negeri Makassar (UNM).