



Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Ekonomi

Susaksi Rahayu^{1*}, Kemas Imron Rosadi², Alfian³

¹Pascasarjana UIN STS Jambi, susaksirahayu@gmail.com

²Pascasarjana UIN STS Jambi, imronrosyadi@uinjambi.ac.id

³Pascasarjana UIN STS Jambi, alfian@uinjambi.ac.id

*Correspondence Author

Abstract

This study raises the importance of interactive learning media based on Macromedia Flash Professional 8 in developing the quality of economic learning at SMAN Jambi City. The main problem in this research is how to use interactive learning media based on Macromedia Flash Professional 8 in developing the quality of economic learning? As in the initial observations, it is known that teachers are still unfamiliar with the name of the macromedia flash application and still use a lot of learning media such as power points, videos and pictures. The research method used is a descriptive qualitative research approach. The results showed that interactive learning media based on macromedia flash professional 8 system materials and payment instruments in class X economics lessons can make learning quality/quality. This was conveyed by the teacher that this media was in accordance with the learning objectives. The material presented in this learning media is also complete including pictures, videos, and audio so that students are interested and more enthusiastic in the learning process. In addition, students are also motivated to make learning more active.

Key word: Learning Media, Macromedia Flash, Learning Quality, Interactive Learning, Learning Quality.

Abstrak

Penelitian ini mengangkat tentang pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash professional 8 dalam pengembangan mutu pembelajaran ekonomi di SMAN Kota Jambi. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash professional 8 dalam pengembangan mutu pembelajaran ekonomi? Sebagaimana pada observasi awal diketahui bahwa guru masih asing mendengar nama aplikasi macromedia flash dan masih banyak menggunakan media pembelajaran seperti power point, video dan gambar. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash professional 8 materi sistem dan alat pembayaran pada pelajaran ekonomi kelas X dapat menjadikan pembelajaran menjadi berkualitas/bermutu. Hal ini disampaikan oleh guru bahwa media ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini juga lengkap mencakup gambar, video, dan juga audio sehingga siswa tertarik dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga termotivasi sehingga menjadikan pembelajaran lebih aktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Mutu Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, Kualitas Pembelajaran.



A. Pendahuluan

Pada masa maju abad ini perputaran teknologi serta edukasi tidak mampu dielakkan lagi. sehingga kompetisi global terbentuk di berbagai lingkungan aktivitas manusia. Salah satunya bidang pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Mukhopadhyay dalam Sutabri mengatakan “globalisasi telah memicu pergeseran dalam dunia pendidikan, dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka”.¹ Oleh sebab itu menjelang mengintensifkan mutu sumber daya manusia dibutuhkan inovasi pada bidang edukasi supaya mampu mengintensifkan pengetahuan serta keterampilan.

Proses pembelajaran, inovasi serta teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang tidak dapat terpisahkan. Kemajuan TI (teknologi informasi) dan komunikasi yang sangat tinggi menunjukkan banyak sekali tantangan sekaligus kemudahan bagi dunia pendidikan khususnya pemanfaatannya pada proses pembelajaran, hal ini berkenaan dengan pemanfaatan teknologi tersebut di dalam pembelajaran seperti penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Russel mengatakan “sistem komputer mampu menyampaikan pembelajaran secara individual maupun secara langsung kepada peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang di programkan ke dalam sistem komputer...”.² Komputer tidak hanya dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran dengan mencakup satu aspek saja, Juga mencakup aspek-aspek efektif. Teknologi pendidikan adalah sebagai bentuk media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat dipergunakan untuk tujuan pembelajaran selain guru atau pengajar, papantulis sertan buku. dipergunakan untuk-tujuan-tujuan pembelajaran disamping pengajar, buku serta papan tulis.³

Media pembelajaran adalah unsur krusial di dalam suatu proses pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan merangsang minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang akan diajarkan. Dengan kata lain media pembelajaran ialah seperti alat bantu melatih peserta didik untuk berpartisipasi, memotivasi, menguasai iklim, kondisi, serta zona meniru yang ditata serta diciptakan sang guru atau pendidik. Dasar memakai media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga bisa kita dapatkan atau kita temukan di dalam Al-qur’an. Firman Allah dalam Al-qur’an surat An-nahl : 44.

بِأُنْيُتِ وَأَلْرُبْرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “(Mereka) Kami utus dengan membawa keterangan-keterangan (mukzizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.⁴

¹ Tata Sutarbi, *Komputer dan Masyarakat* (Yogyakarta: ANDI, 2013), 76.

² Rusman,dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Seri Manajemen Sekolah Bermutu (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 97.

³ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), 7.

⁴ Q.S. An-Nahl/ 16:44.

Hal yang sama tentang masalah penerapan media pembelajaran, pendidik dituntut agar mampu untuk memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik, dikarenakan faktor ini yang akan menjadi dalam fokus media pembelajaran itu sendiri. Selain memperhatikan dan juga memahami perkembangan yang ada pada peserta didik atau tingkat daya pikir, guru atau pun pendidikan sulit untuk diharapkan yang dapat mencapai kesuksesan pada proses dalam pembelajaran. Allah berfirman dalam Al-qur'an surat An-Nahl :125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *Serulah krapada manusia kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka itu dengan cara yang baik pula.*⁵

Dalam pemilihan media yang sesuai perlu untuk mempertimbangkan pada landasan agar media yang kita pilih benar-benar sinkron dengan taraf pemahaman ataupun pengetahuan, kemampuan berpikir, psikologis dan juga kondisi sosial. Penggunaan media yang tidak tepat dengan kondisi peserta didik akan mengakibatkan ketidak mampuan berfungsi nya media secara optimal. Dengan demikian penelitian ini menggunakan landasan empiris, sebab tipe ataupun gaya belajar begitu mempengaruhi respon terhadap siswa , dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Pengajar atau seorang guru yang memiliki daya cipta menyiapkan metode, perangkat media dan muatan materi pembelajaran akan dituntut guna kegiatan dalam mengajar menjadi variatif, dengan demikian dapat merangsang semangat dalam minat belajar siswa ataupun peserta didik Sehingga siswa dapat meningkatkan prestasinya. Untuk itu berdasarkan analisis kebutuhan media khususnya untuk mata pelajaran ekonomi. Penulis juga mengamati media yang ada di beberapa sekolah masih terbatas. Media yang digunakan oleh guru seperti buku paket, modul dan powerpoint. Sedangkan media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran tidak digunakan guru karena dirasakan juga kurang menarik, hanya saja berisikan materi tanpa dilengkapi gambar atau animasi, audio, video, narasi yang menarik sert bervariasi, selain itu juga tidak dilengkapi dengan contoh-contoh untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran.

Melihat dari segi fasilitas, di beberapa sekolah di Jambi sangat memadai, di sana tersedia infokus, sound sistem, dan jaringan internet. Namun, inisiatif guru untuk mengembangkan media pada mata pelajaran ekonomi masih kurang, sementara kebutuhan media pada mata pelajaran Ekonomi sangat diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran.⁶

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di SMAN Kota Jambi ketersediaan akan media pembelajaran Ekonomi oleh siswa masih terbatas, sudah selayaknya guru membuat media sendiri yang akan disampaikan siswa dengan mengembangkan media yang sudah ada. Media tersebut bisa berbentuk *software* yang diubahsuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media dapat tujuan media ialah

⁵ Q.S. An-Nahl/16:125.

⁶ Observasi Tanggal 9 Januari 2021

menyediakan media itu sendiri yang sesuai pada tuntutan kebutuhan dengan cara mempertimbangkan kebutuhan pada siswa atau peserta didik. mendapatkan alternative media pembelajaran di samping itu juga buku-buku teks yang terkadang sulit didapatkan, memudahkan guru atau pendidik dalam melakukan ataupun melaksanakan proses pembelajaran.

Sudah seharusnya seorang guru mampu dituntut untuk menguasai penggunaan media pembelajaran secara tepat. Namun, fakta yang terjadi masih banyak guru yang kurang memahami dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga implikasinya peserta didik kurang dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya daya serap peserta didik pada materi yang diajarkan dapat mempengaruhi hasil belajar, bahkan dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Di jaman sekarang ini jenis media pembelajaran sudah sangat banyak sekali, baik dalam bentuk *hardware* maupun *software*. Dengan begitu diharapkan pendidik atau guru mampu mengoptimalkan media pembelajaran yang sudah ada saat ini.

Media pembelajaran berbentuk *hardware* maupun *software* yang berbasis teknologi informasi merupakan media yang saat ini sudah sering digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk *hardware* misalnya buku ataupun alat peraga memiliki keterbatasan dalam hal menyampaikan konsep yang berbentuk abstrak.

Tujuan pembelajaran diharapkan mampu diraih dengan memperhatikan media pembelajaran, isi materi, serta pemilihan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran begitu penting dikarenakan media pembelajaran dapat berpengaruh pada perhatian atau fokus siswa atau peserta didik yang mana dalam menangkap ataupun memahami suatu materi pelajaran. Dan Pemilihan media pembelajaran yang sesuai itu dapat memudahkan bagi siswa atau peserta didik dalam menerima atau memahami suatu pelajaran. Begitu juga saat memilih media pembelajaran yang kurang sesuai akan mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, belum lagi untuk materi yang memiliki tingkat kesulitan yang relatif tinggi tentu dapat manambah kesulitan peserta didik di dalam menerima serta memahami materi.

Adapun media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran berbasis teknologi sering digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa jenis media pembelajaran konvensional yang sering digunakan ialah alat peraga dan buku. Dan adapun media pembelajaran berbasis teknologi ataupun *software* yang sering digunakan yaitu dengan menggunakan aplikasi atau *software macromedia flash professional 8*. *Macromedia flash professional 8* adalah sebuah perangkat lunak yang dipergunakan untuk menghasilkan sebuah desain yang dapat digunakan untuk mempresentasikan materi pembelajaran.

Pada setiap media pembelajaran memiliki kelebihan maupun kelemahan masing-masing. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* mempunyai kelebihan dan juga memiliki kekurangan. Kelebihan penggunaan pada media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash 8*

yaitu dapat menjelaskan atau mengungkapkan materi dengan cara mengabungkan teks, audio, gambar, video dan juga animasi. Hal inipun tentu akan membuat siswa ataupun peserta didik lebih tertarik, selain itu juga digunakan dalam waktu yang cepat sehingga dapat menghindari pembelajaran yang membosankan.

Media pembelajaran interaktif berbasis pada *macromedia flash 8* dapat digunakan dengan jumlah peserta didik yang banyak maupun sedikit bahkan juga dapat digunakan secara individu. Dengan demikian pula pembelajaran dapat dilakukan disekolah ataupun di luar sekolah tanpa perlu kehadiran seorang guru secara langsung.

Saat seperti ini dimana dunia sedang dilanda pandemik covid-19 dapat berdampak ke segala aspek termasuk di dunia pendidikan. Diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat mensupport siswa walaupun tetap berada dirumah. sejak kemunculan virus covid-19 sampai saat ini sudah banyak sekali perubahan di dunia pendidikan. Pembelajaran tatap muka sempat tidak lagi dilakukan. Tentu hal ini memberikan tekanan yang tidak ringan dimana guru dituntut mampu menyampaikan materi pembelajaran secara daring atau online. Dengan melihat kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* yang tidak hanya dapat digunakan secara bersama-sama namun juga dapat digunakan secara individu tentu besar harapan penulis bahwa media ini mampu meningkatkan mutu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, media pembelajaran ekonomi di SMAN Kota Jambi yang digunakan pada proses dalam pembelajaran selama ini mempunyai beberapa kelemahan diantaranya yaitu:⁷

1. Media yang ada sekarang sedikit sekali yang berbentuk software, pada umumnya berbentuk hardware.
2. Media hanya dalam bentuk buku teks, siswa sering diminta untuk banyak mengingat baik definisi maupun materi lainnya. Kurangnya media yang kurang penjelasan mempersulit siswa dalam memahami materi.
3. Gambar yang terdapat pada media selama ini sangat sederhana dan kurang bervariasi, sehingga belum menimbulkan minat siswa untuk membaca dan mempelajari media tersebut.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* belum banyak dikembangkan dan digunakan padahal dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran *online* maupun *offline*.
5. Guru kesulitan mencari media pembelajaran yang mampu mendukung siswa belajar dirumah.

Berdasarkan hal diatas kita melihat peranan penting media pembelajaran dalam menujung keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini menjadi dasar peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash profesional 8* dalam pengembangan mutu pembelajaran ekonomi.

⁷ Observasi Tanggal 9 Januari 2021

B. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Pada bahasa latin media disebut *medius* yang mempunyai makna “tengah”, “mediator” dan “pengantar”. Gerlack & Ely berkata secara umum media dapat diartikan sebagai manusia itu sendiri, peristiwa atau materi yang dapat menciptakan suasana atau situasi yang membuat peserta didik ataupun siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, ataupun sikap.⁸ Secara lebih spesifiknya lagi, pada pengertiannya media pada proses pembelajaran condong disimpulkan ataupun dimaknai sebagai alat garfis, fotografis, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal. Suparman berkata media merupakan alat yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk menyalurkan informasi/pesan dari pengirim pesan pada penerima pesan/informasi.⁹ Pada umumnya bisa di artikan bahwa media sebagai saluran yang bisa dipergunakan untuk membantu memberikan pesan ataupun informasi. Sedangkan pembelajaran yaitu terjemahan dari istilah dari bahasa inggris, yang artinya “*instruction*”. *Instruction* ini bisa dimaknai menjadi proses interaktif antara pengajar maupun peserta didik yang berlangsung secara dinamis.¹⁰

Gerlach dan Ely menyebutkan media pembelajar mempunyai cakupan yang sangat menciptakan pada kondisi yang menjadikan siswa bisa meperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹¹ Sedangkan Munadi mendeskripsikan media pembelajaran menajdi suatu hal atau segala sesuatu yang mampu memberikan serta menyalurkan informasi/pesan dari sumber secara terencana.¹² Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang berbentuk (*hardware ataupun software*) yang bisa digunakan sebagai alat meyampaikan informasi/pesan. Dalam penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman serta daya serap peserta didik pada materi yang dipelajari. Menurut Munardi fungsi dari media pembelajaran ada lima hal, yaitu sebagai sumber pembelajaran, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, fungsi sosio-kultural.¹³

Hamalik menjelaskan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, harapan serta minat, dan juga minat atau kemauan belajar, serta mebawa dampak ataupun pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹⁴ Yunus mengatakan media pembelajaran yang paling berpengaruh bagi indera serta lebih menjamin pemahamannya. Maksudnya adalah orang yang mendengar saja tingkat pemahamannya tidak sama seperti orang yang melihat, atau orang yang melihat dan mendengar.¹⁵ Disini terlihat jelas jika media mempunyai peran yang begitu penting di

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT. Raja Grafindo, 2012), 3.

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 6.

¹¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 7.

¹² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: REFERENSI, 2013),7.

¹³ Munadi, *Media Pembelajaran*, 39.

¹⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15.

¹⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 16.

dalam proses pembelajaran. Midun menceritakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi AVA (*audio visual aids*) yaitu berfungsi untuk dapat memberikan yang lebih konkrit kepada peserta dan juga media sebagai sarana komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tersebut yaitu untuk memperlancar dan juga untuk memudahkan pendidik dalam memberikan ataupun memaparkan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa atau peserta didik agar dapat diterima secara maksimal.¹⁶

Secara sederhana manfaat menggunakan media pembelajaran di dalam suatu pembelajaran itu mampu untuk mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, sehingga mampu untuk meningkatkan prestasi pada siswa. Arsyad medeskripsikan beberapa hal mengenai manfaat dari menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas di dalam menyampaikan informasi dan dapat memperlancar serta mampu meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan serta mengarahkan perhatian pada peserta didik sehingga mampu memunculkan motivasi belajar pada diri peserta didik, di dalam interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan, atau peserta didik dapat belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan juga minat peserta didik.
3. Media pembelajaran dapat digunakan untuk alat dalam mengatasi keterbatasan waktu, indera dan juga ruang.
4. Media pembelajaran bisa memberikan suatu kesamaan pengalaman pada peserta didik mengenai kejadian di lingkungan mereka, dan terjadinya interaksi secara langsung dengan pendidik atau guru atau pendidik, lingkungan tempat belajar serta masyarakat yang lebih luas.

Pada intinya setiap media pembelajaran memiliki keunggulan yang berbeda-beda. Disinilah letak tantangan bagi seorang guru dimana guru dalam suatu proses belajar mengajar dituntut agar dapat memilih suatu media yang dapat menyampaikan informasi yang ingin di sampaikan ke siswa pada saat pembelajran. Arsyad mengemukakan beberapa kriteria pemilihan media, yaitu:¹⁷

1. Media pembelajaran dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini dapat berupa tujuan instruksional yang pada umumnya mengacu pada beberapa ranah kognitif, afektif, serta psikomotor.
2. Media pembelajaran dapat digunakan dalam menunjang isi materi pembelajaran yang bersifat prinsip, fakta dan konsep ataupun umum.
3. Media pembelajaran harus dapat bersifat luwes, praktis dan bertahan lama.
4. Guru atau pendidik di dalam pembelajaran harus mampu menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini merupakan kriteria utama yang harus dipenuhi.

¹⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

¹⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 75-76.

5. Memilih media pembelajaran sesuai dengan pengelompokan sasaran.
6. Media pembelajaran harus memenuhi kriteria dalam aspek mutu teknis.

Sedangkan menurut Sudjana hal yang penting untuk dipertimbangkan pendidik/guru di dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan diantaranya : media pembelajaran harus selaras dengantujuan pembelajaran, media pembelajaran harus mendudukng materi atau bahan ajar yang akan di sampaikan, media pembelajaran juga harus mudah untuk digunakan ataupun ditemukan, guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dipilih, waktu pembelajaran cukup untuk menggunakan media pembelajaran dan yang terakhir media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tingkat atau taraf berfikir peserta didik.¹⁸

I Nyoman Sudana Degeng juga menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum memilih sebuah media pembelajaran ialah: tujuan instruksional, keefektifan suatu media, peserta didik, ketersediaan media, biaya pengadaan media, serta kualitas teknis.¹⁹ Dalam buku Arsyad, Gagne dan Briggs jika media pembelajaran mencakup alat baik yang secara fisik dipakai sebagai alat menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang terdiri diantaranya : kaset, buku, *tape recorder*, video, dan juga komputer. Sedangkan Leshin dkk melakukan taksonomi media pembelajaran, yakni media pembelajaran yang berbasis manusia, cetakan, visual, audio visual serta media pembelajaran berbasis komputer.²⁰ Danim secara rinci menyebutkan beberapa media pembelajaran diantaranya dapat berupa papan tulis, gambar dan ilustrasi fotografi, bulletin, display, radio, televisi dan rekaman pendidikan, film, slide dan filmstrip, buku pelajaran, peta dan globe, *overhead projector*, laboratorium bahasa, komputer, *tape recorder*, model, pameran, dramatisasi dan demonstrasi, museum sekolah, manusia, serta survey masyarakat.²¹

Sedangkan Munadi mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, diantaranya media pembelajaran yang berbentuk audio (suara), media pembelajaran yang berbentuk visual (gambar), media pembelajaran yang berbentuk audio visual, serta media pembelajaran yang berbentuk multimedia.²²

2. *Macromedia Flash Professional 8*

Menurut Rahmadi yang dikutip Seprihatin pada Skripsinya menyebutkan bahwa *macromedia flash sebuah software yang memungkinkan untuk menghasilkan animasi.*²³ Tidak hanya bisa menghasilkan animasi Dewi mengungkapkan *macromedia flash* ialah

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), 4-5.

¹⁹ I Nyoman Sudana Degeng, *Media Pendidikan* (Malang: FIP IKIP Malang, 1993), 26-27.

²⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 81.

²¹ Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, 7.

²² Munadi, *Media Pembelajaran*, 54.

²³ Nurmi Ari Seprihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Biologi Materi Filum Anthropoda Berbasis Macro media Flash 8 untuk Siswa SMA," (Skripsi Universitas Jambi, Jambi, 2014), 14.

sebuah program untuk menghasilkan animasi serta *software* web profesional. Lebih lanjut Dewi mengatakan *macromedia flash* bisa dipergunakan untuk membuat games, animasi, serta software media interaktif demo produk yang juga tutorial interaktif. *Software* keluaran *macromedia* ini adalah program dimana untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer serta banyak dipergunakan sebagai desainer grafis. *Macromedia flash* ialah dimana pada gabungan konsep pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual yang bisa membuat fitur-fitur baru yang juga dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, berikut kelebihan *macromedia flash* diantaranya adalah: ²⁴

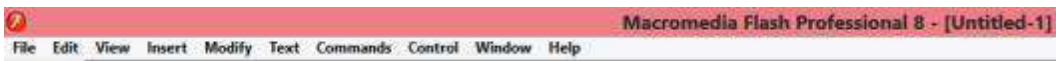
1. Pemula yang belum memahami dunia desain serta animasi bisa atau dapat mempelajari serta memahami *macromedia flash professional 8* dengan mudah tanpa harus dibekali dengan dasar pengetahuan yang tinggi.
2. Gambar dan juga animasi konsisten, fleksibel ukuran, serta resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
3. Dalam penggunaan *software macromedia flash professional 8* bisa dengan mudah serta bebas baik itu berkreasi dalam membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai bentuk animasi yang diinginkan.
4. *Macromedia flash professional 8* mampu untuk menghasilkan file dengan bentuk kecil, disebabkan Flash, dimenggunakan animasi dengan berbasis vector, serta ukuran file yg kecil mampu dipakai atau digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading lama untuk membukanya.
5. *Macromedia professional 8* mampu dan bisa menghasilkan file ekstensi. *FLA* juga bersifat fleksibel, dikarenakan mampu dikonversikan menjadi file bertipe *jpg, swf, html, gif, png, exe, mov*.
6. Kualitas gambarnya yang berkualitas.
7. Pada waktu kemunculan (*loading time*) program relative cepat
8. Program yang dihasilkan interaktif.
9. Mudah untuk membuat animasi.
10. Dapat diintegrasikan beberapa program lainnya.
11. Dan dapat dimanfaatkan untuk membuat film pendek, kartun, presentasi dan lainnya.

Dengan demikian pengguna *software macromedia flash professional 8* bisa digunakan berbagai keperluan ataupun kebutuhan yang diinginkan.

²⁴ Dewi Purwanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dengan Menerapkan Model Based Learning pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit untuk Siswa Kelas X SMA," (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2013), 19.





Gambar 2.1 Tampilan halaman utama macromedia professional 8










Gambar 2.2 Tampilan menu Bar macromedia flash professional 8



Gambar 2.3 Tampilan tool box macromedia flash professional 8

KETERANGAN	
TOOL	FUNGSI
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Selection tool</i>, yang digunakan menyeleksi bidang objek yang bisa berupa fill atau stroke atau keduanya. Objek bisa berupa gambar ataupun teks, juga dapat digunakan untuk memutar, dan lainnya. 2. <i>Sub selection tool</i>, digunakan untuk memilih atau menyeleksi sub tertentu dari objek tersebut, dan juga dapat digunakan untuk merubah bentuk objeknya.
	<ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Free transform tool</i>, bertujuan untuk merubah ukuran atau size, objek, serta memutar objek. 4. <i>Gradient tool</i>, digunakan untuk mengatur gradient atau perbedaan warna apabila objek tersebut sudah diber warna gradient.

	<p>5. <i>Line tool</i>, digunakan untuk membuat bentuk garis lurus, maupun garis melengkung.</p> <p>6. <i>Laso tool</i>, digunakan sebagai penyeleksi objek pada area seleksi bebas.</p>
	<p>7. <i>Pen tool</i>, digunakan untuk membuat objek gambar sesuai yang diinginkan.</p> <p>8. <i>Teks tool</i>, untuk membuat teks statis maupun dinamis.</p>
	<p>9. <i>Oval tool</i>, digunakan untuk bentuk gambar lingkaran dan juga elips.</p> <p>10. <i>Rectangle tool</i>, digunakan untuk membuat gambar kotak persegi, persegi panjang baik dengan sudut lancip maupun tumpul.</p>
	<p>11. <i>Pencil tool</i>, digunakan untuk membuat gambar atau tidak teratur.</p> <p>12. <i>Brush tool</i>, digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk abstrak atau tidak teratur tetapi tool berbentuk kuas.</p>
	<p>13. <i>Link tool</i>, digunakan untuk mewarnai.</p> <p>14. <i>Paint bucket tool</i>, digunakan untuk memberi warna isi suatu objek.</p>
	<p>15. <i>Eye dropper tool</i>, digunakan untuk memilih warna fill pada objek yang dipasangkan pada paint bucket tool.</p> <p>16. <i>Easertool</i>, untuk menghapus objek.</p>
	<p>17. <i>Hand tool</i>, digunakan untuk memilih bagian layar yang ingin ditampilkan.</p> <p>18. <i>Zoom tool</i>, yaitu digunakan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan objek yang diinginkan.</p>

Bagian-bagian menu yang biasanya digunakan dalam membuat media pembelajaran diantaranya adalah :

1. *File-menu*, digunakan untuk membuka lembar kerja baru.
2. *File-oper*, untuk membuka lembar kerja yang pernah dibuat.
3. *File-save*, untuk menyimpan berkad ataupun file secara otomatis berekstensi dalam bentuk *. fla dan *. Swf.
4. *File-publish setting*, digunakan untuk mengatur jenis file pada saat menyimpan yang terdiri dari *jpeg, *gif, *swf, *exe, *html, dan lainnya.
5. *Edit-paste in place*: digunakan untuk menempatkan duplikat pada posisi awal objek yang sudah dicopy.
6. *Insert-scane*: untuk mebuat scane yang baru.
7. *Window-library*, digunakan untuk memunculkan daftar objek yang dibuat.
8. *Windows-common library*: digunakan untuk memunculkan daftar objek yang telah ada pada flash.
9. Dan dari menu-menu tersebut dapat diakses lebih sederhana dan juga cepat.

Gambar media yang akan digunakan:



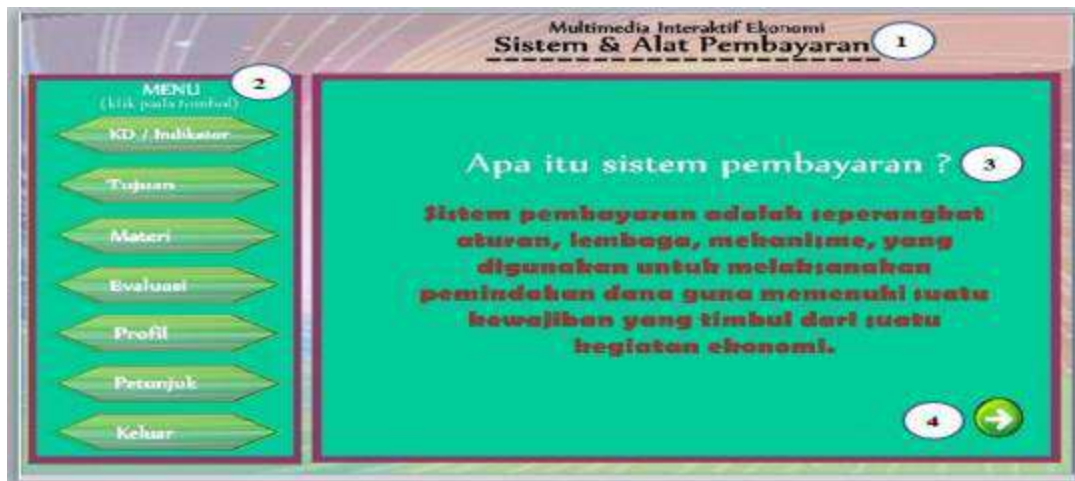
Gambar 2.4 Tampilan Halaman Utama



Gambar 2.5 Tampilan Halaman KD/Indikator



Gambar 2.6 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 2.7 Tampilan Halaman Materi 1



Gambar 2.8 Tampilan Halaman Materi 2



Gambar 2.9 Tampilan Halaman Uji Penguasaan Materi 1



Gambar 2.9 Tampilan Halaman Soal Uji Penguasaan Materi 1



Gambar 2.10 Tampilan Halaman Uji Penguasaan Materi 2



Gambar 2.11 Tampilan Halaman Soal Uji Penguasaan Materi 2



Gambar 2.12 Tampilan Halaman Evaluasi



Gambar 2.12 Tampilan Halaman Soal Evaluasi



Gambar 2.13 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media

3. Mutu Pembelajaran

Usman dalam buku Rosadi mengatakan bahwa Mutu atau (*quality*) merupakan keinginan pelanggan dimana saat ini kurang dikelola. Kata Mutu dari bahasa latinnya yaitu dari istilah yang sulit diartikan dengan tepat serta memiliki arti yang bersifat variatif dan juga sangat licin. Deming menjelaskan bahwa mutu adalah kesesuaian atau kecocokan dengan kebutuhan pasar. Dan Menurut Juran mutu itu ialah kecocokan pada produk. Dan sedangkan menurut Crosby adalah mutu adalah kesesuaian yang di syaratkan.²⁵ Mutu berdampak tidak sama di masing-masing orang. Gagasan yang nebjadikan mutu tidak dapat diseragamkan yaitu kekuatan emosi dan moral. Mutu adalah gagasan yang tidak kaku melainkan sangat dinamis. Oleh karena itu definisi mutu memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya.

Konsep pembelajaran seperti yang tertera pada UU sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 adalah perubahan konsep kegiatan pembelajaran serta mempunyai arti yang lebih dalam serta luas dibanding sebelumnya. Proses belajar mengajar adalah proses interkasi dianantara peserta didik ataupun siswa menggunakan sumber belajar pada lingkungan yang dikelola dengan sengaja supaya tercapai tujuan yang telah direncanakan dan ditetapkan. Pada topik perihal edukasi, mutu mengacu pada *input* atau masukan, proses, serta *impactnya*. kunci dalam pencapaian mutu pembelajaran disekolah yaitu manajemen sekolah dan semua sumber dayanya bisa menstransformasikan serta mensinergikan dua hal, yaitu input dan proses pembelajaran.

Mutu pembelajaran dipengaruhi oleh keprofesionalan seorang pengajar atau pendidik. Artinya, pengajar yang dalam hal ini juga pendidik atau guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran dituntut untuk tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan saja tetapi juga mengarahkan, mendidik serta menggerakkan siswa supaya menjadi insan seutuhnya, tidak hanya pintar ataupun trampil namun juga berintegritas dan memiliki budi pekerti yang luhur. Adapun usaha yang sudah dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekolah di Indonesia diataranya pengembangan serta perbaikan kurikulum, sistem, penilaian, media pembelajaran, bahan ajar, kualitas pengajar serta tenaga kependidikan lainnya. Akan tetapi dalam implementasinya upaya diatas masih belum bisa menunjukkan hasil yang diharapkan dalam peningkatan mutu pembelajaran.²⁶ Selain itu upaya lain yang dilakukan dalam pencapaian mutu pembelajaran ialah dengan berinovasi dalam pembelajaran. Pengajar (guru) dituntut untuk mampu berinovasi serta berinovasi pada proses pembelajaran tersebut.

²⁵ Kemas Imron Rosadi, *Manajemen Kinerja & Manajemen Mutu Pendidikan* (Jambi : Pascasarjana UIN STS Jambi, 2020), 45.

²⁶ Rosadi, *Manajemen Kinerja*, 3.

4. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu serta masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang sangat terbatas jumlahnya.

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memerlukan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh berhubungan dengan objek yang diteliti. Peneliti berusaha menjawab permasalahan untuk memperoleh data-data kemudian dianalisis dan mendapat kesimpulan penelitian dalam situasi dan kondisi tertentu. Penelitian kualitatif menurut John W. Creswell, ia memahaminya sebagai pendekatan penelitian yang dimulai dengan asumsi, lensa penafsiran/teoritis, dan studi tentang permasalahan riset yang meneliti bagaimana individu atau kelompok memaknai permasalahan sosial.²⁷

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pada penelitian terdahulu yang sesuai atau berkaitan dengan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran. Beberapa penelitian ini yaitu : Penelitian Cucun Sunaengsih dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A”. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengungkap serta menganalisis dari penggunaan media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran di sekolah-sekolah yang terakreditasi “A”. Adapun metode penelitian yang digunakan Sunaengsih yaitu penelitian survey dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Subjek dalam penelitian yaitu seluruh guru yang ada di SDN Dr. Cipto Koto Bandung. Dari penelitian ini terungkap sebuah hasil yang positif dan signifikan pada mutu pembelajaran, dimana media pembelajaran mendapat skor sebesar 3,01 yang berarti baik, selain itu nilai korelasi antara media pembelajaran dengan mutu pembelajaran diposisi signifikan atau kuat yaitu sebesar 45,4%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sunaengsih dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran yang bermutu.²⁸

Untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran salah satu yang bisa kita jadikan indikator yaitu hasil belajar siswa. Dan adapun hasil belajar siswa juga menjadi salah satu bentuk indikator untuk melihat peningkatan mutu pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan Melisa Agustina

²⁷ John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih diantara Lima Pendekatan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 87

²⁸ Cucun Sunaengsih, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A,” *Mimbar Sekolah dasar* Vol 3(2) (Juni 2016) : 183-190. <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>

pada tujuannya melihat pengaruh media pembelajaran interaktif yang berbasis *micromedia flash* terhadap hasil belajar. Secara rinci judul penelitian yang dilakukan Melisa berjudul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hukum Newton Tentang Gravitasi”. Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah merupakan penelitian studi eksperimen. Dan dari hasil penelitian ini juga diketahui bahwa terdapat dampak yang signifikan pada rata-rata hasil belajar peserta didik antara pembelajaran memakai dengan tidak memakai media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada materi hukum Newton perihal gravitasi. Hasil ini terlihat dari nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,03. Selain itu ada peningkatan rata-rata dari hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash*. Dengan demikian hal ini terlihat bahwa rata-rata dari hasil belajar pada ranah kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 80,14 di kelas eksperimen serta 73,26 di kelas kontrol. Dan adapun hasil belajar ranah kognitif pada kelas eksperimen adalah lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 3.26 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 3.71.²⁹

Dukalang dan Lestari juga melakukan penelitian terkait dengan peningkatan motivasi dalam belajar siswa yaitu dengan menggunakan *macromedia flash*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan meningkatkan motivasi belajar terhadap para siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran jaringan dasar dengan menggunakan *macromedia flash*. Adapun penelitian ini memakai metode penelitian *research and development* (R & D). Untuk populasi penelitian ini ialah semua kelas X jurusan teknik komputer jaringan tahun ajaran 2016/2017 di sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Batudaa. Dan untuk pengambilan pada sampel yang dilakukan dengan menggunakan cara angket, serta tes. Pada data yang diperoleh melalui tes kemudian dianalisis secara deskriptif serta inferensial. Pada penelitian ini analisis deskriptif dilakukan melalui kegiatan peserta didik yang dianalisis melalui tabel dengan cara mempresentasikan rata-rata. Dan sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan cara menggunakan uji t untuk mengetahui apakah ada disparitas pada peserta didik yang menggunakan metode konvensional dengan yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Kemudian angket dianalisis dengan menggunakan skala likert. Angket yang diberikan pada pengajar sebagai ahli media sekaligus ahli materi menerima presentase sebesar 80% sedangkan yang angket yang diberikan pada kelas eksperimen (proses pembelajaran yang diberi perlakuan media pembelajaran) memperoleh presentase sebanyak 79,09%. Serta angket yang diberikan di kelas kontrol memperoleh sebanyak 52,00%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mendapatkan presentase sebanyak 27,92%, sedangkan yang tidak menggunakan alat bantu media pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 39,99%. Dengan demikian hasil dari penelitian ini menunjukkan

²⁹ Melia Agustina, “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *macromedia flash* terhadap hasil Belajar pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi, “Jurnal Pembelajaran Fisika, No. 5 Vol 5 (2017) <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13854>

bahwa hasil belajar terhadap para siswa menggunakan alat bantu media pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.³⁰

Penelitian-penelitian diatas memiliki tujuan yang sama yaitu bagaimana pembelajaran dalam berlangsung sesuai harapan dan hasil pembelajaran bisa meningkat hingga berakhir pada kenaikan mutu pembelajaran. Hal yang sama juga akan peneliti lakukan dengan harapan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap mutu pembelajaran ekonomi di SMAN Ota Jambi. Penemuan subjek penelitian/ responden dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu³¹. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan orang yang dianggap paling tahu tentang informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini adalah guru ekonomi di SMAN Kota Jambi. Merujuk pada judul penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* dalam pengembangan mutu pembelajaran ekonomi di SMAN Kota Jambi maka peneliti menentukan responden berdasarkan tujuan dari penelitian. Adapun yang dijadikan informan/responden adalah yang memenuhi kriteria sebagai berikut.³²

- a. Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu (masalah yang diteliti) melalui proses enkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayati. Peneliti memilih guru ekonomi kelas X SMAN di Kota Jambi.
- b. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti. Guru telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8*.
- c. Mereka yang mempunyai waktu memadai untuk dimintai informasi. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil kemasannya sendiri, dalam kata lain disebut jujur.
- d. Mereka yang pada mulanya tergolong cukup asing dengan peneliti sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam narasumber.

Selain hal diatas kriteria lain yang peneliti gunakan dalam memilih responden/informan yaitu :

- a. Komunikatif
- b. Menepati janji
- c. Tidak termasuk dalam golongan yang menentang penelitian

³⁰ H. Dukulang & Lestari, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, No. 1 Vol. 3 (Mei 2018): 1 <http://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.179>

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.....Op. Cit.*, hlm. 300.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 304.

1. Deskripsi Mutu Pembelajaran Ekonomi di SMAN Kota Jambi

Menurut Ditjen Dikti Kemdikbud, indikator-indikator kualitas/mutu pembelajaran yang baik dan efektif dapat dilihat melalui beberapa indikator diantaranya:

(a) Perilaku pembelajaran pendidik (guru). Keterampilan dalam mengajar seorang guru menunjukkan karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk tindakan; (b) Perilaku atau aktivitas siswa. Siswa di sekolah dapat banyak melakukan aktivitas belajar baik di kelas maupun di luar kelas/di lingkungan sekolah semisal kegiatan ekstrakurikuler dan lainnya; (c) Iklim pembelajaran. Iklim pembelajaran dapat berupa suasana kelas yang kondusif dan suasana sekolah yang nyaman; (d) Materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang berkualitas terlihat dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus ditempuh; (e) Media pembelajaran. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar menjadi aktif, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, siswa dan ahli bidang ilmu yang relevan; dan (f) Sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran di sekolah mampu menunjukkan kualitasnya jika sekolah menonjolkan ciri khas keunggulannya, memiliki penekanan dan kekhususan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN Kota Jambi telah diketahui bahwa pembelajaran ekonomi telah berjalan dengan baik. Sebagian besar guru ekonomi telah memiliki sertifikat pendidik dan memiliki baground pendidikan yang linier dengan mata pelajaran yang diajarkan. Selain itu guru juga telah mempersiapkan pembelajaran dengan matang, mulai dari mempersiapkan RPP, media pembelajaran yang menarik serta mendukung pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berkualitas dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ekonomi, hal ini terbukti banyak siswa yang tertarik belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Dilihat dari sarana dan prasarana, pihak sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana untuk pembelajaran ekonomi berupa *infocus*, ruang kelas, perpustakaan, serta labor komputer. Sarana dan prasarana yang memadai akan menjadikan pembelajaran ekonomi lebih efektif dan efisien. Namun tidak cukup hanya sebatas itu, dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, ada juga guru yang memiliki kendala dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya seperti kurangnya menguasai teknologi dan kurangnya pelatihan untuk membuat pengembangan media pembelajaran.

2. Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran di SMAN Kota Jambi

Hasil penelitian dapat dipaparkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi yaitu berupa: video, gambar, *power point*, *macromedia flash professional 8*, GCR, dan *zoom meeting* disesuaikan dengan materi pembelajaran.

3. Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* Terhadap Mutu Pembelajaran Ekonomi di SMAN Kota Jambi

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Seseorang yang belajar memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat memahami materi atau sumber belajar di semua mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran matematika. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar.

Penggunaan media yang sesuai dengan konteks yang diajarkan akan lebih mudah peserta didik dalam memahami dan menelaah suatu materi, dan hal ini akan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan terutama prestasi peserta didik. Sebaliknya pembelajaran yang ditunjang media yang tidak sesuai dengan materi, akan menjadikan pembelajaran makin sulit untuk dipahami dan dimengerti, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan sulit dalam mencapai nilai yang baik. Peranan dan keberadaan media pada suatu pembelajaran yang dilaksanakan, apakah akan menunjang pembelajaran atau bahkan mempersulit pembelajaran terutama dalam memahami suatu konsep materi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mutu pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yang guru gunakan dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu diketahui juga bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* memiliki dampak positif dalam pengembangan mutu pembelajaran ekonomi di SMAN Kota Jambi.

Daftar Pustaka

- Agustina, Melia. "Pengaruh Implementasi media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil belajar Pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, No. 5 Vol 5 (2017) <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13854>
- Arsyad, Azhar, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Danim, Sudarwan., 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Dukalang, H & Lestari, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, No. 1 Vol. 3 (Mei 2018): 1 <https://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.179>

- Jaya, Indra dan Ardat. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Munadi, Yudhi, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Purwanti, Dewi., 2013, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromediae Flash* dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* Pada Materi Larutan Eektrolit dan Non Elektrolit untuk Siswa Kelas X SMA, *Skripsi*. Universitas Jambi, Jambi.
- Rosadi, Kemas Imron. 2020. *Manajemen Kinerja & Manajemen Mutu Pendidikan*. Jambi : Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Rusman, dkk., 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seprihatin, Nurmi Ari., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Materi *Filum Anthropoda* Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk siswa SMA, *Skripsi*, Universitas Jambi, Jambi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaengsih, Cucun. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A," *Mimbar Sekolah Dasar* Vol 3(2) (Juni 2016) : 183-190. [http : //ejournal.upi.edu/ index.php /mimbar](http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar)
- Sutarbi, Tata., 2013. *Komputer dan Masyarakat*. Yogyakarta: ANDI