

ANALISIS METODE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS OBJECT – ORIENTED PROGRAMMING (ADOBE – FLASH) PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR TOURISM

Ambar Wulan Sari, Resty Wahyuni, Alfitriani Siregar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
e-mail: ambarwulan@umsu.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh pengembangan program multimedia Adobe-Flash terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism. (2) untuk mengetahui persentase pengaruh pengembangan program multimedia terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Teknik pelaksanaan program untuk penelitian ini adalah tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan kosa kata mahasiswa terhadap materi yang diajarkan sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil kosa kata belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Multimedia Berbasis Object-Oriented Programming (Adobe-Flash) pada mata kuliah English For Tourism.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Multimedia Berbasis Object-Oriented Programming (Adobe-Flash), Keterampilan Kosakata, English for Tourism

Abstract

The purpose of this study are (1) to know an influence on the development of Adobe-Flash multimedia programs on the ability of students to improve vocabulary skills in English For Tourism courses. (2) to find the percentage of the influence of the development of multimedia programs on the ability of students to improve vocabulary skills in English For Tourism courses. This research is an experimental research. The program implementation technique for this research is a preliminary test used to measure students' vocabulary abilities of the material being taught while the final test is carried out to determine student learning outcomes after being treated using Multimedia-based Object-Oriented Programming (Adobe-Flash) learning methods in the eyes English for Tourism lecture.

KeyWords: Multimedia-Based Learning Method Object-Oriented Programming (Adobe-Flash), Vocabulary Skills, English for Tourism

PENDAHULUAN

Kosakata adalah salah satu komponen utama dalam pengajaran Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata esensial sifatnya dalam penguasaan semua keterampilan berbahasa, baik reseptif (listening dan reading) maupun produktif (speaking dan writing). Bidang ini belakangan semakin mendapat perhatian serius dari berbagai pihak. Sebagai contoh, The US. National Reading Panel dalam ikhtisarnya mencantumkan dengan jelas perlunya kosakata diajarkan secara

langsung pada pengajaran reading (Hiebert & Kamil, 2005:7).

Pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa juga diilustrasikan oleh Wilkins (Thornbury, 2002:13), yang menyatakan bahwa “without grammar, little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed”. Lebih lanjut dia mengemukakan bahwa dengan mempelajari kosakata seseorang akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dengan cepat. Harmer (1992:153) juga menyatakan hal yang serupa bahwa “if language structures make

up the skeleton of language, then it is vocabulary that provides the vital organs and the flesh". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk kepentingan komunikasi kosakata lebih penting daripada tata bahasa. Masalahnya, di Indonesia, Bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing, sehingga penggunaannya dalam komunikasi di masyarakat sangat terbatas (Sadtono, 2007:205). Akibatnya, mahasiswa, khususnya mahamasiswa jurusan Bahasa Inggris hanya mendapat masukan leksikon Bahasa Inggris yang relatif sedikit. Tidak mengherankan jika mahasiswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami makna, baik tekstual maupun kontekstual dari kata-kata yang terdapat di dalam teks. Kesulitan ini bisa menjadi masalah yang serius, karena fokus utama setelah lulus dari Fakultas Bahasa Inggris adalah mahasiswa mampu berbahasa Inggris dengan baik. Karenanya, penting bagi Dosen untuk meningkatkan penguasaan kosakata mahamasiswa sebagai pendukung peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa dan memudahkan mereka untuk dapat bersaing di dalam dunia pekerjaan.

Menurut Warren (2005:122), ICT dengan berbagai kelebihan dapat memainkan peran yang istimewa di kelas. Dengan adanya lingkungan belajar yang menarik dan dinamis, mahasiswa dapat belajar dengan motivasi tinggi.

Harrison (2008:88) menyatakan bahwa dukungan komputer sangat bermanfaat dalam pengembangan penguasaan kosakata. Harrison mencontohkan beberapa temuan, antara lain oleh Reinking & Rickman (1990:98) dan Davidson, Elcock & Noyes (1996). Harrison juga mengutip kesimpulan Ruddell (1994:97) yang berguna untuk memandu pengajaran kosakata, yang antara lain menyatakan: (1) Kosakata dipahami secara bertahap, tidak diserap sekaligus maupun ditolak sekaligus, (2) Mahasiswa belajar kosakata dengan lebih efektif jika pembelajarannya aktif dan

sosial, (3) Mahasiswa dapat belajar kosakata dari konteks. 78 - Jurnal LingTera, Volume 1 – Nomor 1, Mei 2014 National Reading Panel (2000:44) dalam "Specific Conclusions about Vocabulary Instruction" menyatakan pada salah satu kesimpulannya (nomor 6) bahwa "teknologi komputer bisa digunakan secara efektif untuk membantu mengajarkan kosakata". Selain itu, DeCarrico (Celce-Murcia, 2001:288) menyatakan bahwa beragamnya ilustrasi yang dapat ditampilkan oleh program-program komputer, baik itu suara maupun gambar, dapat memberikan konteks yang beragam pula bagi mahasiswa dalam berlatih kosakata.

Di antara kedua kontinum tersebut ada authoring tool dengan pemrograman berbasis objek (Object-oriented Programming) seperti Adobe Flash. Adobe Flash, adalah program authoring tool yang banyak digunakan untuk menghasilkan konten multimedia dan animasi. Flash saat itu banyak digunakan di halaman jejaring, baik untuk menampilkan animasi, permainan, maupun sebagai pemutar musik dan video. Cikal bakal Flash dikembangkan sekitar 1994-1996 oleh seorang programmer asal Amerika Serikat, Jonathan Gay, bersama timnya di studio Future Wave. Studio ini menghasilkan produk desain animasi bernama FutureSplash, yang kemudian dibeli oleh Macromedia dan dirilis dengan nama Macromedia Flash. Pada tahun 2005 Adobe mengakuisisi Macromedia, sehingga kemudian Flash berubah nama menjadi Adobe Flash (Warren, 2012:98).

Adobe Flash dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti desain web, galeri foto, presentasi interaktif, dan lain-lain. Beberapa Pengembangan Program Multimedia untuk Meningkatkan Penguasaan ... (Rahmad Hidayat, Endang Nurhayati) -79 Jurnal LingTera, Volume 1 – Nomor 1, Mei 2014 kalangan profesi yang banyak menggunakan Flash antara lain desainer grafis, animator, desainer web dan pengembang situs (Kerr & Keats,

2009:34). Adobe Flash menggunakan sistem pemrograman berorientasi objek (OOP), yang memudahkan perancang multimedia dalam mengorganisir objek-objek yang sangat beragam (misalnya kumpulan gambar dan video/animasi), karena cara kerjanya mirip dengan bagaimana manusia mengelola benda-benda di sekitarnya (Dean & Dean, 2008:197-198).

Selain itu ada pula components yang sudah tersedia secara default, seperti checkbox, radio button, slider, dan pemutar video. Semua komponen ini dapat dengan mudah dipanggil dan dimodifikasi sesuai keperluan. Penggunaan komponen dapat semakin meningkatkan tingkat interaksi pengguna dengan aplikasi yang dikembangkan.

Selain itu Flash CS4 menggunakan bahasa pemrograman baru, yaitu ActionScript 3.0, yang merupakan lompatan besar dalam bahasa pemrograman ketimbang pendahulunya, ActionScript 2. ActionScript 3.0 menggunakan system pengkodean yang jauh berbeda dan jauh lebih cepat dalam hal akses, dan lebih mudah dipahami logika pengoperasiannya. ActionScript 3.0 yang dikembangkan sejak 2006 saat ini menjadi bahasa pemrograman utama untuk program-program berbasis Flash, di mana skrip yang digunakan mengacu pada standar bahasa yang digunakan oleh European Computer Manufacturers Association (ECMA Script), sehingga kompatibel untuk digunakan pada mayoritas komputer, sistem operasi, dan perambah jejaring saat ini, yang kebanyakan sudah mendukung JavaScript (Rosenzweig, 2011:2).

Dari hasil pra-survei ini juga terungkap bahwa sebagian besar dosen belum pernah mendapat pelatihan atau bimbingan dalam menggunakan perangkat multimedia. Tidak familiarnya dosen dengan perangkat multimedia bisa menjadi sumber lain keengganan dosen dalam menggunakan multimedia, terutama karena adanya kekhawatiran munculnya

kendala teknis pada saat pelaksanaan, yang berpotensi menghambat proses belajar mengajar. Hal ini sebenarnya patut disayangkan, karena semua responden menyatakan bahwa di sekolahnya terdapat fasilitas yang memadai untuk menjalankan perangkat multimedia. Dari latar belakang dan masalah di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan program multimedia yang layak ditinjau dari aspek materi, media dan penggunaan, dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada Mahasiswa semester II. Tujuannya adalah menghasilkan program multimedia yang layak pakai ditinjau dari aspek materi dan media, dapat digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa semester II UMSU.

Dalam program ini terdapat serangkaian kegiatan yang difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Program ini antara lain memuat presentasi teks, soal-soal latihan, drill and practice, ilustrasi gambar, ilustrasi suara dan cara pengucapan, penggunaan dalam kalimat, serta permainan sederhana seperti mencocokkan gambar dan kata, mencari kata di dalam puzzle, dan menyusun kembali huruf yang acak menjadi kata.

Program yang dikembangkan meliputi (1) menu utama yang berisi pendahuluan (SK, KD, Indikator, dan ringkasan materi), (2) materi pembelajaran yang terbagi menjadi beberapa kegiatan, dan (3) soal latihan. Program multimedia ini juga dilengkapi dengan ilustrasi grafis, suara, musik latar, dan tombol-tombol interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh pengembangan program multimedia terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism? Berapa persen pengaruh pengembangan program

multimedia terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism? Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pengembangan program multimedia terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan program multimedia terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan kosa kata pada mata kuliah English For Tourism.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Eksperimental. Penelitian ini dilakukan di FKIP UMSU Jalan. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 antara bulan Januari sampai dengan selesai. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester II pendidikan Bahasa Inggris yang berjumlah empat kelas. Kemudian dua kelas yang diperoleh secara random sampling dijadikan sebagai sampel penelitian yang mana satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan pengembangan program pembelajaran multimedia dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran group investigation yaitu kelas II A Pagi dan kelas II C Pagi Prodi Bahasa Inggris FKIP UMSU. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun yang menjadi instrumen penelitian adalah tes.

Dalam penelitian ini tes yang diberikan pada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan keterampilan menulis mahasiswa. Tes yang diberikan berbentuk tes uraian. Adapun tes terdiri dari :

1. Tes Awal (pre-test)

Tes awal (pre-test) merupakan tes yang diberikan kepada mahasiswa sebelum diberikan strategi pada kedua kelas. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kosa kata mahasiswa.

2. Tes Akhir (post-test)

Tes akhir (post-test) merupakan tes yang diberikan kepada mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran pada kedua kelas, dimana kelas control dosen masih menggunakan metode ceramah, sedangkan pada kelas eksperimen dosen sudah menggunakan pengembangan program multimedia Adobe - Flash . Tes akhir bertujuan untuk melihat hasil kosa kata mahasiswa dengan atau tanpa pengembangan program multimedia Adobe – Flash.

Analisis data diambil melalui perhitungan nilai hasil menulis mahasiswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis penelitian ini adalah:

1. Uji Hipotesis

Untuk uji korelasi digunakan rumus korelasi product momen yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[(n \sum X_i^2) - (\sum X_i)^2] [(n \sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2]}}$$

(Sugiyono, 2016: 183)

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel X dan Y menggunakan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2016: 197)

Taraf signifikan yang digunakan dalam pengujian ini adalah = 0,05 dengan kriteria pengujian : Ha diterima dan H0 ditolak apabila thitung > ttabel . Ha ditolak dan H0 diterima apabila thitung < ttabel

2. Uji Determinasi

Jika persamaan regresi linear x dan y telah ditentukan dan sudah dapat koefisien arah b, maka koefisien arah determinasi r² dapat ditentukan oleh rumus :

$$r^2 = \frac{b \{n (\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)\}}{n (\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2}$$

(Sudjana, 2016: 370)

Untuk mengetahui berapa besarnya kontribusi variabel x dengan variabel y menggunakan rumus :

$$D = r^2 \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebagai gambaran secara umum, mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh di lapangan, maka data yang ada dideskripsikan berupa data yang telah diolah dari data mentah yang telah diperoleh dengan menggunakan bentuk analisa sebagai berikut:

1. Pre-test

Adapun hasil pre-test dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 1
Data Nilai Ketuntasan Mahasiswa Pre-Test

Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Keterangan
≥ 75	21	56,76%	Tidak Lulus
< 75	16	43,24%	Lulus

Pada perhitungan hasil *pre-test* di atas, diperoleh hasil dari kemampuan menulis mahasiswa diklasifikasikan kedalam dua kategori, yaitu lulus dan tidak lulus. Adapun yang dikategorikan tidak lulus berjumlah 21 mahasiswa dengan persentase 56,76%, dan yang dikategorikan lulus berjumlah 16 orang mahasiswa dengan persentase 43,24%.

2. Post-test

Adapun hasil *post-test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2
Data Nilai Ketuntasan Siswa Post-Test

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
≥ 75	5	13,51%	Tidak Lulus
< 75	32	86,49%	Lulus

Pada perhitungan hasil post-test diatas, diperoleh hasil dari kemampuan menulis mahasiswa diklasifikasikan kedalam dua kategori, yaitu lulus dan tidak lulus. Adapun yang dikategorikan tidak lulus sebanyak 5 orang mahasiswa dengan persentase 13,51% dan yang dikategorikan lulus sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 86,4%.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus Liliefors (L).

1. Pre-test

Berdasarkan pengujian uji normalitas pada saat pre-test diperoleh Lhitung = -0,901 sedangkan Ltabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $n=37$ diperoleh Ltabel = 0,146. Karena Lhitung < Ltabel (-0,901 < 0,146) maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Post-test

Hasil Pengujian Uji Normalitas pada post-test diperoleh Lhitung = -0,855 sedangkan Ltabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $n=37$ diperoleh Ltabel = 0,146. Karena, Lhitung < Ltabel (-0,855 < 0,146) sehingga dapat dikatakan bahwa data distribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data memiliki sampel yang homogen atau tidak.

$$\text{Varians Pre-test} = 209,38$$

$$\text{Varians Post-test} = 142,32$$

$$a = 37$$

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} = \frac{209,38}{142,32} = 1,471$$

$$\text{Varian Terkecil} = 142,32$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh Fhitung sebesar 1,471. Sedangkan Ftabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk=n-2$ maka $37-2 = 35$ diperoleh Ftabel = 2,49.

Jika harga Fhitung dibandingkan dengan Ftabel diperoleh Fhitung < Ftabel (1,471 < 2,49) maka dapat disimpulkan bahwa pre-test dan post-test yang diujikan

untuk mahasiswa FKIP UMSU Tahun Akademik 2019/2020 adalah homogen.

Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran metode Multimedia berbasis object-oriented programming (Adobe-Flash) pada mata kuliah English for Tourism untuk mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris FKIP UMSU. Dalam hal ini uji-t dapat diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka perlakuan (treatment) yang diberikan tidak memiliki pengaruh.

Dalam penelitian ini, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,2757 sedangkan t_{tabel} dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 37 - 1 = 36$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,68830$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($5,2757 > 1,68830$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diterima adalah H_a yang artinya ada pengembangan metode pembelajaran MultiMedia berbasis object-oriented programming (Adobe-Flash) pada mata kuliah English For Tourism.

Pembahasan

Dari hasil tes awal (pre-test) diperoleh nilai rata-rata 69,21 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 39 serta standar deviasinya sebesar 14,47. Berdasarkan hasil tersebut, mahasiswa yang telah mencapai nilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya sebanyak 16 orang mahasiswa dengan presentasi 43,24%, sedangkan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 21 orang mahasiswa dengan presentasi 56,76%.

Pada hasil post-test, diperoleh nilai rata-rata 85,30 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55 serta standart deviasinya 11,93. Berdasarkan hal tersebut siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 32 orang siswa dengan presentasi 86,49%, dan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 5 orang siswa dengan presentasi 13,51%.

Pada pengujian normalitas diketahui data berdistribusi normal

$L_{hitung} < L_{tabel}$. Berdasarkan hasil pre-test siswa diperoleh nilai $L_{hitung} = -0,901$ sedangkan $L_{tabel} = 0,146$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($-0,901 < 0,146$) maka dapat dikatakan bahwa data pre-test berdistribusi normal. Dan pada post-test diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,855$ sedangkan $L_{tabel} = 0,146$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($-0,855 < 0,146$), maka dapat dikatakan bahwa data post-test berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan kedua data sampel berdistribusi normal.

Kemudian pada saat uji homogenitas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,471$ sedangkan $F_{tabel} = 2,49$, jika F_{hitung} dibandingkan F_{tabel} maka diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,471 < 2,49$) dan dapat disimpulkan bahwa data memiliki sampel yang homogen.

Setelah dianalisis dengan menggunakan uji-T, diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,2757$ sedangkan $t_{tabel} = 1,68830$. Berdasarkan angka tersebut diperoleh kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,2757 > 1,68830$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengembangan pembelajaran Multimedia berbasis Object-Oriented Programming (Adobe - Flash) pada mata kuliah English For Tourism.

SIMPULAN (PENUTUP)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis metode pembelajaran multimedia berbasis object-oriented programming (Adobe -Flash) pada mata kuliah English For Tourism.

Setelah melalui proses penelitian dan berdasarkan analisis terhadap data – data yang ada, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang merupakan inti dari hasil penelitian ini, sebagai berikut.

1. Dari hasil penelitian sebelum menggunakan metode pembelajaran multimedia berbasis object-oriented programming (Adobe - Flash) diperoleh nilai rata – rata sebesar 69,21 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 39 serta standart deviasi sebesar 14,47. Berdasarkan hal tersebut mahasiswa yang mencapai nilai Kriteria Ketentuan Minimum

- (KKM) berjumlah 21 orang mahasiswa dan yang belum mencapai KKM berjumlah 12 Orang mahasiswa.
2. Dari hasil penelitian sebelum menggunakan metode pembelajaran multimedia berbasis object-oriented programming (Adobe - Flash) diperoleh nilai rata – rata sebesar 85,30 dengan standard deviasi sebesar 11,93. Berdasarkan hal tersebut siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) berjumlah 32 Orang dan yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 5 orang mahasiswa.
 3. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,2757 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-1 = 37-2=35$ dari daftar tabel distribusi $t_{tabel} = 1,68957$ hipotesis yang diterima H_a yang dinyatakan adanya metode pembelajaran Multimedia berbasis object-oriented (Adobe - Flash) terhadap kosa kata pada mata kuliah English For Tourism.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim ..Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal dengan lancar. Berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan jurnal.

Jurnal ini tidak akan selesai tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, dan dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr.H. Elfrianto, S.Pd, M.Pd selaku Dekan FKIP UMSU.
2. Resty Wahyuni, S.Pd, M.Hum selaku anggota peneliti.
3. Alfitriani, S.Pd, M.Ed selaku anggota peneliti.
4. Ketua dan staf LP2M UMSU yang mendanai penelitian.
5. Terima kasih kepada Mahasiswa semester II Prodi Bahasa Inggris FKIP

UMSU stambuk 2019-2020 yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penelitian

Akhir peneliti menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih banyak kekuangannya. Untuk itulah, kritik dan saran yang sifatnya mendidik dan dukungan yang membangun, senantiasa peneliti terima.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-saadi, N. (2015). *Importance of English Language in the Development of Tourism. Academic Journal of Accounting and Economics Researches*, 4(1), 33–45. Retrieved from www.worldresearches.com
- Dagdilelis, V. (2005). *Principles of educational software design. Dalam S. Mishra & R.C. Sharma, Interactive multimedia in education and training (Eds.) (pp.1-24)*. Hershey: Idea Group Publishing.
- Dean, J., & Dean, R.H. (2008). *Introduction to programming with Java: a problem solving approach*. New York: McGraw-Hill.
- De Carrico, J. S. (2001). *Vocabulary Learning and Teaching. Dalam M. Celce-Murcia (Ed.), Teaching English as a Second or Foreign Language (3rd ed.) (pp.285-299)*. Boston: Heinle & Heinle.
- Erlbaum Associates, Inc.Kerr, C. & Keats, J. (2009). *The essential guide to Flash CS4*. New York: Friends-of-Apress.
- Fahy, P. J. (2005). *Planning for Multimedia Learning. Dalam S. Mishra & R. C. Sharma, Interactive multimedia in education and training (Eds.) (pp.1-24)*. Hershey: Idea Group Publishing.
- Gay, L.R. (1987). *Educational research: competencies for analysis and application (3rd ed.)*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Green, T. & Stiller, D. (2009). *Foundation Flash CS4 for Designers*. New York: Friends-of-Apress.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

<https://www.indoblog.me/2016/04/kegunaan-dan-manfaat-dari-adobe-flash.html>.

- Kamil, M. & Hiebert, E.H. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary: Perspectives and Persistent Issues*. Dalam E.H. Hiebert, & M. Kamil, *Teaching and learning vocabulary; bringing research to practice* (Eds) (pp.1-23). London: Lawrence
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimediasbased instructional design* (2nd ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- Nagy, W. (2005). *Why vocabulary instruction needs to be long-term and comprehensive*. Dalam E.H. Hiebert, & M. Kamil, *Teaching and learning vocabulary; bringing research to practice* (Eds) (pp.27-44). London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another*
- Pagani, M. (Ed.) (2005). *Encyclopedia of multimedia technology and networking*. Hershey: Idea Group Inc.
- Rosenzweig, G. (2011). *ActionScript 3.0 game programming university* (2nd ed.). Indianapolis: Que Publishing.
- Sato, T., & Suzuki, A. (2010). *Do multimediaoriented visual glosses really facilitate EFL vocabulary learning?: A comparison of planar images with threedimensional images*. The Asian EFL
- Sudaryanto. (2010). *Pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris dengan program Macromedia Flash MX 2004 untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa SMP*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Edinburgh: Pearson Education.