

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia  
 Volume 4, Nomor 7, Oktober 2025, Halaman 1-6  
 Licenced by CC BY-SA 4.0  
 e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.17426590)  
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17426590>

## Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMK Negeri 4 Palembang

Yuspar Uzer, Aswadi Jaya, Yus Vernandes Uzer, Marleni, Herlina, Hermansyah, Asti Veto Mortini

Universitas PGRI Palembang  
 Email: [yusparuzer@gmail.com](mailto:yusparuzer@gmail.com)

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai perwujudan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen Universitas PGRI Palembang dan L2 Dikti Palembang. Sasaran yang ingin dicapai atas pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah para dosen dapat menerapkan dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimilikinya, selain itu setelah mengikuti pelatihan ini para siswa diharapkan dapat menampilkan percakapan Bahasa Inggris secara langsung dan tulisan sehingga siswa dapat berbicara Bahasa Inggris secara lancar, komunikatif dan cerdas dalam menggunakan bahasa Inggris dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Komunikasi Inggris, Macromedia Flash, SMK Negeri 4 Palembang*

### Abstract

*This dedication to the community is done as an embodiment of the implementation of Tri Dharma College Lecturer University PGRI Palembang and L2 Dictionary Palembang. The goal to be achieved by the implementation of this Community Service (CSR) is that the lecturers can apply and develop the academic skills they have, in addition after following this training the students are expected to be able to perform so that the students speak English directly. communicative and intelligent in the use of English with the title Application of Interactive Learning Media in the Introduction of Macromedia-Based English Communication Flash SMKN 4 Palembang.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, English Communication, Flash Macromedia, State 4 vocational schools Palembang*

### Article Info

Received date: 15 Oktober 2025

Revised date: 20 Oktober 2025

Accepted date: 23 Oktober 2025

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara (speaking skill) dalam bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan seseorang untuk menyampaikan hasrat dan pemikirannya kepada siapa saja melalui lisan, akan tetapi, keterampilan berbicara sulit berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus dan bisa dilakukan dengan rekan-rekan di dalam kelas, guru-guru bahasa Inggris, atau guru-guru lainnya yang bisa berbahasa Inggris. Tujuannya untuk memperlancar keterampilan berbicara, memperkaya penggunaan kosa kata, memperbaiki tatanan berbahasa, menyempurnakan ucapan-ucapan kosa kata, kalimatkalimat bahasa Inggris, dan melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara. Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar untuk mata pelajaran tertentu. Namun, sebahagian dari guru yang Mengajar di sekolah tersebut diatas masih ada yang menyampaikan materi pelajaran secara bilingual (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) yang bertujuan untuk mensetarakan status sekolah tersebut dengan berskala internasional (School Based International). Adanya situasi seperti di atas, berarti bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan komprehensif terhadap bahasa Inggris baik secara tulisan maupun lisan.

Para siswa harus mampu mengutarakan gagasan, pemikiran dan lain-lain, mereka juga harus dapat menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan sesuai tingkatan siswa dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Ketika melaksanakan diskusi, para siswa dituntut terampil mengemukakan dan mempertahankan pendapat, menyanggah pendapat siswa lain, atau mempengaruhi siswa lain agar mengikuti alur pembicaraan. Sehubungan dengan itu, dalam praktik proses pembelajaran sehari-hari masih banyak guru yang melakukan kesalahan-kesalahan dalam menunaikan tugas dan fungsinya (Prayitno 2005.b). Kesalahan-kesalahan tersebut seringkali tidak disadari oleh para guru, bahkan masih dianggap sebagai sesuatu yang biasa dan wajar (Agustiar, 2007, Muri, 2007, Abizar, 2007 dan Mukhaiyar, 2007). Pada hal, sekecil apapun kesalahan yang dilakukan guru khususnya dalam proses pembelajaran, akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, berbagai usaha perbaikan telah dilakukan oleh pemerintah guna meningkatkan proses pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa yang baik khususnya kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Besar kemungkinan, usaha tersebut belum mengena pada sasaran sehingga upaya pemerintah belum memperoleh hasil yang memuaskan.

Dalam pelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa materi pokok bahasan yang terintegrasi, seperti : keterampilan mendengar, bicara, membaca dan menulis. Semuanya dipelajari secara beraturan sesuai dengan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Akan tetapi, tulisan ini hanya terfokus pada keterampilan berbicara (speaking skill) untuk membantu guru-guru mata pelajaran bahasa dalam meningkatkan metoda mengajarnya dengan menggunakan teori "Guide Conversation". Besar kemungkinan masalah ini berhubungan dengan rendahnya motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Benar atau tidak, bahwa belajar berbicara dalam bahasa asing (bahasa Inggris) dirasa sulit karena bukan bahasa sendiri (Lisna, 2006)

Berdasarkan hal tersebut maka kami berusaha untuk membantu siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang serta siswa diharapkan dapat lancar berbicara bahasa Inggris melalui pelatihan percakapan bahasa Inggris komunikatif dengan sistem 1 jam. Umumnya siswa hanya mempelajari bentuk-bentuk dasar kalimat dengan cara penyusunan kalimat dalam bahasa Inggris serta cara pengucapannya dalam belajar percakapan, tetapi dalam pelatihan ini kami para dosen DTY Program Studi FKIP melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang dalam satu hari kegiatan belajar (4 Jam).

## METODE

Tema pada kegiatan ini adalah Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang bentuk kegiatan pelatihan ini ditujukan kepada siswa-siswi dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan

Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang yang akan dipandu oleh DTY FKIP dan Mahasiswa FKIP Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI PLG

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis *Macromedia Flash* SMKN 4 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas. Model penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas berdasarkan teori John Elliot. Model ini pada setiap siklusnya terdiri dari beberapa aksi, yaitu antara tiga sampai lima aksi (tindakan). Tindakan ini diambil berdasarkan pemikiran bahwa dalam suatu mata pelajaran terdapat beberapa pokok bahasan dan setiap pokok bahasan terdiri atas beberapa materi yang tidak dapat diselesaikan dalam satu kali tindakan. Sementara itu, setiap tindakan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar. PKM ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yaitu karena adanya kesamaan karakteristik yang terdapat dalam PTK dengan masalah yang ada. Adapun masalah yang akan diteliti yaitu mengenai kemampuan *speaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMKN 4 Palembang. Dasar. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi proses belajar mengajar dan tes. Hasil penelitian dari setiap siklus dan tindakan dideskripsikan, dianalisis, dan direfleksikan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk perbaikan pelaksanaan tindakan dan pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“ „perantara“ atau „pengantar“. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Model pembelajaran multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dimana

penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer. Pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar. Untuk pengajaran bahasa asing, penggunaan media tergolong tepat karena jika secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidak tepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media pada pelajaran bahasa asing ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing.<sup>28</sup> Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat (Mulyadi, 2015).<sup>29</sup>

Hasil penelitian tentang efek animasi pada siswa dengan kemampuan spasial yang berbeda menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Koroghlanian dan Klein, Mayer dan Sims serta Wander dan Muehboeck dalam Dina Utami menemukan bahwa siswa dengan kemampuan spasial tinggi mendapatkan keuntungan lebih dari animasi dibandingkan dengan siswa dengan kemampuan spasial rendah, namun penemuan Hays mengidentifikasi bahwa siswa dengan kemampuan spasial yang rendah justru lebih diuntungkan dengan animasi dibanding siswa berkemampuan spasial tinggi, baik dalam pemahaman jangka panjang maupun jangka pendek. Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar agar interaksi dan edukasi antara pendidik dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga, dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikannya. Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.<sup>41</sup> Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif.

*Macromedia flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program animasi, program *Macromedia flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, *company profile*, presentasi, *movie*, dan tampilan animasi lainnya.

Aplikasi *Macromedia flash* juga merupakan salah satu aplikasi komputer yang di desain untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya.

#### **Keunggulan Macromedia Flash**

- 1) Memiliki ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- 2) Dapat membuat *website*, CD interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan di web, presentasi, dan membuat permainan.
- 3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- 5) Dapat di konversi dan di publikasikan (*publish*) kedalam beberapa tipe, diantaranya *.swf*, *.html*,

*.gif, .jpg, .exe, .mov.*

- 6) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.
- 7) *Flash* program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor dan masih banyak lagi

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat DTY Pendidikan Bahasa Inggris dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Inggris Berbasis Macromedia Flash SMKN 4 Palembang Adapun Kesimpulan atau Penutup dari kegiatan PKM yang kami laksanakan yaitu dengan langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan PKM ini mencakup beberapa tahap berikut ini : Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PKM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu koordinasi internal yang dilakukan oleh Tim, penentuan dan rekrutmen peserta PKM, pembuatan instrumen PKM seperti materi dan rancangan membuat hasil laporan PKM, persiapan publikasi, lokasi, dokumentasi dan sebagainya.

## REFERENSI

- Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Riset*, Volume 2 Nomor 1, Januari 2014.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012. Arham bin Ahmad Yasin. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Hilal Media, 2007.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bobby Syefrinando. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Proffesional 8*. *Jurnal Ijer*, Volume 1 Nomor 2 ISSN: 2541-2132, 2016.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Press, 2014.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2015.
- Dewi Kurniawati. Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flash Card*. *Jurnal Terampil*, Volume 1 Nomor 1 ISSN: 2355-1925, Juni 2014.
- Dina Utami. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 7 Nomor 1, Mei 2013.
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Henri Guntur Tarigan. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.