

EFEKTIVITAS SOFTWARE MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SURAT LAMARAN PEKERJAAN SISWA KELAS XII SMAN 1 PELABUHANRATU KABUPATEN SUKABUMI

Siti Chodijah^{*1}, Ainiyah Ekowati², Wildan Fauzi Mubarock³, Rekhy Mamola Saputra⁴
^{1,2,3,4} Universitas Pakuan, Bogor Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 13/8/2023

Disetujui 16/8/2023

Dipublikasikan 30/8/2023

Kata kunci:

Keterampilan Menulis,
Media Pembelajaran,
Surat Lamaran Pekerjaan,
Macromedia Flash 8

Keywords:

Writing skills,
Instructional Media,
Application letter,
Macromedia Flash 8

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis software Macromedia Flash 8 dalam meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan nontes (angket dan observasi). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 6 (kelas eksperimen) dan siswa kelas XII MIPA 3 (kelas kontrol) dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Hipotesis pertama yaitu media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan pada siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi dapat teruji kebenarannya. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya data *pretest* kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 61,03 (cukup berhasil), sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen dalam menulis surat lamaran pekerjaan meningkat dengan nilai rata-rata 84,28 (berhasil). Sementara nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 57,56 (kurang berhasil), dan hasil *posttest* kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 72,92 (cukup berhasil). Hasil perhitungan *mean* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 4,24$ dan $db = 62$, dan diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 1,66 dan t_{tabel} taraf signifikansi 1% = 2,38. Dengan demikian, nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $1,66 < 4,24 > 2,38$.

ABSTRACT

This study aims to determine the application of interactive learning media based on Macromedia Flash 8 software in improving the skills of writing job application letters for class XII students of SMAN 1 Pelabuhanratu, Sukabumi Regency. The method used in this study is an experimental method using data collection techniques in the form of tests and non-tests (questionnaire and observation). The population in this study were class XII MIPA students at SMAN 1 Pelabuhanratu, Sukabumi Regency. The sample of this study were students of class XII MIPA 6 as the experimental class and students of class XII MIPA 3 as the control class using the Cluster Random Sampling technique. The first hypothesis is that interactive learning media Macromedia Flash 8 can improve the skills of writing job application letters in class XII students of SMAN 1 Pelabuhanratu, Sukabumi Regency. This can be proven by obtaining pretest data for the experimental class with an average value of 61,03 (quite successful), while the posttest results for the experimental class in writing job application letters increased with an average value of 84,28 (successful). While the average value of the control class pretest was 57,56 (less successful), and the posttest results of the control class got an average value of 72,92 (quite successful). The results of calculating the mean of the experimental class and the control class with the t-test formula, obtained $t_{count} = 4,24$ and $db = 62$, and obtained t_{table} at a significant level of 5% = 1,66 and t_{table} at a significant level of 1% = 2,38. Thus, the value of t_{count} is greater than t_{table} , namely $1,66 < 4,24 > 2,38$.



***Corresponding Author:**

Siti Chodijah,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP - Universitas Pakuan,
Jalan Ciheuleut, Bogor,
Email: siti.chodijah@unpak.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat aspek keterampilan yang saling mendukung dan saling berkaitan. Keterampilan tersebut di antaranya ada keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, keempat keterampilan tersebut harus memiliki porsi yang seimbang dalam mempelajarinya. Dalam era saat ini keterampilan menulis sangat berperan penting misalnya dalam menulis surat lamaran pekerjaan untuk membantu kita dalam melamar pekerjaan. Dalam upaya meningkatkan salah satu keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis khususnya dalam menulis surat lamaran pekerjaan, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk mendukung meningkatkan pembelajaran menulis surat lamaran pekerjaan tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran dengan penemuan-penemuan media pembelajaran baru.

Pembelajaran interaktif diperlukan media pembelajaran seperti menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar materi dapat lebih dipahami oleh peserta didik. Media yang membawa pesan-pesan tentang ilmu pengetahuan atau materi pelajaran maka media tersebut merupakan media pembelajaran.

Surat lamaran pekerjaan adalah surat yang berisi permohonan atau pengajuan dan biodata seseorang untuk mendapatkan pekerjaan di tempat pekerjaan seperti instansi atau perusahaan dan sebagainya. Ketika akan melamar, harus menulis surat lamaran pekerjaan yang juga menyertakan daftar riwayat hidup. Surat lamaran pekerjaan merupakan salah satu materi dan keterampilan yang penting untuk dikuasai, karena saat melamar pekerjaan kita harus membuat surat lamaran pekerjaan.

Dari hasil observasi peneliti dan wawancara kepada guru bahasa Indonesia, sekarang ini kemampuan siswa khususnya siswa SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi memiliki keterampilan yang kurang dalam keterampilan menulis khususnya menulis surat lamaran pekerjaan, hal ini bisa saja disebabkan oleh pembelajaran pada materi tersebut yang kurang interaktif dan menarik sehingga siswa merasa tidak termotivasi dalam pembelajaran menulis surat lamaran pekerjaan dan kurang memahami dalam membuat surat lamaran pekerjaan.

Berhubungan dengan permasalahan yang ada tersebut peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media pendidikan nonfisik atau yang dikenal *software* (perangkat lunak) aplikasi *Macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan. *Macromedia flash 8* adalah *software* yang dapat membuat sajian visual dan menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami, mengingat materi yang diajarkan, serta dapat menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi.

Sebagaimana hal tersebut maka salah satu media yang dapat membantu siswa SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi dalam meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan yaitu *Macromedia Flash 8*. *Macromedia flash 8* merupakan salah satu *software* untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Program *Macromedia flash 8* dapat digunakan dan berguna dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan media *Macromedia flash 8*, diharapkan siswa SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi dapat meningkatkan keterampilan menulis khususnya dalam menulis surat lamaran pekerjaan. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Software Macromedia Flash 8* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Siswa Kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi”.

1.1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yang terdapat interaksi di dalamnya dengan tujuan menyampaikan dan menerima ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran. Menurut Susanto (dalam Arfrilia, 2014: 7) pengertian pembelajaran adalah perpaduan antara belajar dan mengajar. Sejalan dengan pernyataan di atas menurut Gasong (2018: 5), pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan dan mendorong peserta didik agar termotivasi dan semangat pada saat kegiatan belajar. Sama halnya dengan pernyataan tersebut menurut Sadiman (dalam Kustandi & Darmawan, 2020: 1), hakikat pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu peserta didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang terencana dalam mengubah sumber-sumber belajar agar menjadi sebuah proses pembelajaran pada setiap peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar.

1.1.1. Media Pembelajaran

Kata media menurut Arsyad (dalam Wahid, 2018: 3) berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang bisa diartikan “diantara”, “perantara”, atau “mengkenalkan”. Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk memandu pesan dan isi yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan keterampilan pada peserta didik dan memajukan proses belajar mengajar. Senada dengan pendapat di atas menurut Umar (dalam Kuswanto & Radiansah, 2018: 16), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai mediator dalam komunikasi antara guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi lebih efektif antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sama halnya dengan beberapa pendapat sebelumnya menurut Winkel (dalam Kristanto, 2016: 5), media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh seorang guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penunjang proses pembelajaran, yang memuat bahan ajar di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (dalam Nurrita, 2018: 178), media pembelajaran terdapat manfaat di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas makna, ruang dan waktu. Item yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, atau film.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada peserta didik tentang peristiwa lingkungan.

Pengklasifikasian berbagai jenis dan macam media telah diungkapkan juga oleh beberapa ahli. Leshin dkk (dalam Azhar Arsyad, 2017: 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*);
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*work book*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*);
- d. Media audio-visual (seperti video, film, program, slide-tape, televisi); dan
- e. Media berbasis komputer (seperti pengajaran dengan komputer, interaktif video, *hypertext*).

1.1.2. Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8

Menurut Warsita (dalam Tarigan & Siagian, 2015: 190) media pembelajaran interaktif diklasifikasikan media konstruktif yang terdiri dari materi, peserta didik dan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, teknologi seperti komputer sebagai alat media dan jaringan yang tersebar di dunia memberikan dampak yang sangat besar bagi peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan pernyataan di atas menurut Jubaerudin (dalam Fariz & Dewi, 2022: 306), media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang unsur-unsurnya meliputi teks, audio, video, animasi, dan grafik yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan pengguna melalui fungsi-fungsi yang tersedia. Sama halnya dengan pernyataan sebelumnya menurut Hofstetter (dalam Shalikhah, 2017: 12), media pembelajaran interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan grafik, teks, gambar/animasi, video, dan audio menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi, kreasi, dan komunikasi pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dapat memberi interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (peserta didik) dengan media tersebut. Contoh media pembelajaran interaktif yakni adanya pilihan menu media, *button*, *option* dan evaluasi yang dapat memberi respons nilai yang didapat pengguna atau peserta didik setelah mengerjakan soal. Dari kesimpulan tersebut peneliti akan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*, dimana aplikasi *Macromedia flash 8* merupakan contoh dari media pembelajaran interaktif yang dapat membuat pilihan menu materi, contoh, game, evaluasi dan lainnya.

Menurut Kusumadewi dkk (dalam Masykur dkk, 2017: 178) *Macromedia Flash 8* adalah *platform* multimedia dan perangkat lunak untuk membuat animasi, game, dan aplikasi pengayaan *web* yang dapat dilihat, diputar, dan digunakan dalam *Adobe Flash Player*. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Umam & Yudi (2016: 84), *Software Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi yang dirancang untuk animasi *web*, namun dalam

perkembangannya dapat digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya sebagai sumber edukasi, yang tujuannya adalah untuk memberikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh pengguna. Senada dengan pernyataan sebelumnya menurut Setiawan dkk (dalam Handayani dkk, 2018: 189), *macromedia flash 8* adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat membuat presentasi visual yang dapat membuat berbagai media seperti animasi, video, suara dan gambar untuk merangsang minat peserta didik dan untuk memfasilitasi pemahaman, mengingat materi pembelajaran dan latihan soal yang menguatkan pemahaman materi.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi *web* dan sifatnya memberikan informasi untuk lebih mudah dipahami oleh pengguna, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan termasuk dalam pembelajaran. Pada perkembangannya, *Macromedia Flash 8* sudah banyak diminati dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai penyempurna pembelajaran di kelas. Karena memiliki fungsi yang mampu menampilkan gambar bergerak, animasi-animasi yang menarik, dan evaluasi dalam pembelajaran.

Macromedia Flash 8 memiliki banyak fitur menu, namun peneliti hanya menyebutkan menu-menu utama yang ada pada *Macromedia Flash 8*. Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer Madcoms (2021: 4-16) menjelaskan beberapa fitur *Macromedia Flash 8* sebagai berikut:

- a. *Strat page*
- b. *Tools, Timeline, dan Stage*
- c. *Status Bar*
- d. *Documein Propeirtieis*
- e. *Tools Box*

Berikut keunggulan *Macromedia Flash 8* menurut buku yang ditulis oleh perusahaan Madcoms (2021: 4).

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- c. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- d. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe, diantaranya *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.
- e. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Febliza & Afdal (2019: 2), ada beberapa keunggulan menggunakan *Macromedia Flash 8*, antara lain:

- a. *Macromedia Flash 8* dapat membuat berbagai macam presentasi yang menarik.
- b. Dapat mengimpor berbagai file suara, video, gambar, animasi, presentasi, permainan yang bisa digunakan untuk pembelajaran.
- c. Menghasilkan hasil *flash* akhir setelah publikasi dalam skala yang lebih kecil.
- d. Gambar adalah vektor, jadi jika diperbesar beberapa kali gambar tidak akan pecah.
- e. Hasil dapat dipublikasikan dalam berbagai file, misalnya *.avi, .gif, .mov, .swf* dan format lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan aplikasi *macromedia flash 8* memiliki beberapa keunggulan dari aplikasi lain yang sejenis. Keunggulan tersebut di antaranya seperti dapat membuat animasi, dapat menggabungkan dan mengkonversi bentuk gambar, suara, dan video menjadi satu dengan ukuran *file* yang tidak terlalu besar, hasil gambar yang tidak pecah, dapat membuat pembelajaran interaktif yang menarik, dan lain sebagainya.

1.2. Surat Lamaran Pekerjaan

Menurut Maidah dkk (2020: 88), surat lamaran pekerjaan adalah surat yang ditulis seseorang untuk melamar pekerjaan disuatu instansi atau perusahaan. Sama halnya dengan pendapat sebelumnya menurut Lestari (2022: 2919), surat lamaran pekerjaan merupakan surat resmi karena surat lamaran ditujukan kepada instansi atau perusahaan tertentu. Berbeda dengan pendapat sebelumnya menurut Suryaman dkk (2018: 5), surat lamaran pekerjaan termasuk ke dalam jenis eksposisi. Sesuai dengan definisi surat lamaran bahwasanya surat lamaran pekerjaan dibuat oleh seseorang yang akan melamar bekerja untuk melamar pekerjaan di sebuah instansi atau perusahaan tertentu. Dengan surat lamaran pekerjaan tersebut pelamar kerja dapat diterima sebagai karyawan. Pelamar harus melampirkan persyaratan yang kuat untuk meyakinkan penerima agar pelamar dapat diterima permohonannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa surat lamaran pekerjaan adalah surat calon pegawai yang ditulis untuk meminta pekerjaan kepada pimpinan perusahaan atau instansi dengan harapan masa depan seorang karyawan akan diberikan pekerjaan oleh manajemen perusahaan. Selain itu, calon karyawan tidak begitu saja mengirimkan surat lamaran untuk mencari pekerjaan. Pimpinan perusahaan atau lembaga juga melakukan evaluasi terhadap cara penyusunan surat lamaran calon pegawai dan memperhatikan apa yang disampaikan dalam surat lamaran calon pegawai. Dari hal tersebut maka pelamar harus memperhatikan sistematika pada penulisan surat lamaran pekerjaan yang baik agar tidak ada kekeliruan saat menulis surat lamaran pekerjaan.

Unsur-unsur surat lamaran pekerjaan:

a. Sistematika/struktur surat lamaran pekerjaan

Dalam penulisan surat lamaran pekerjaan, pelamar harus benar-benar memperhatikan sistematika penulisan surat lamaran pekerjaan sebagai modal awal ketika melamar pekerjaan dengan harapan supaya lamaran tersebut diterima dan pelamar dapat bekerja di perusahaan tersebut. Menurut Suryaman dkk (2018: 16), sistematika surat lamaran pekerjaan diantaranya sebagai berikut:

- 1) tempat dan tanggal pembuatan surat;
- 2) lampiran dan perihal;
- 3) alamat surat;
- 4) salam pembuka;
- 5) alinea pembuka;
- 6) isi (biodata diri, maksud dan tujuan, pengalaman kerja dan keahlian, lampiran);
- 7) penutup;
- 8) tanda tangan dan nama terang.

b. Unsur Kebahasaan Surat Lamaran Pekerjaan

Menurut Suryaman dkk (2018: 10), terdapat beberapa ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan ketika menulis surat lamaran pekerjaan. Aturan kaidah kebahasaan yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Menggunakan bentuk surat yang standar;
- 2) Menggunakan bahasa yang baik dan benar;
- 3) Memilih dan memakai kata pembuka atau pengantar yang singkat, padat, jelas, informatif dan tepat sasaran;
- 4) Menulis surat dengan melengkapi bagian-bagian yang terdapat pada surat lamaran pekerjaan (seperti penulisan struktur surat diantaranya: hal, tempat/tanggal penulis, alamat, salam pembuka, isi surat, salam penutup, tanda tangan, dan nama terang);

- 5) Menggunakan kalimat permohonan pada paragraf penutup (kalimat penutup berisi harapan dan permohonan kepada pimpinan institusi yang dilamarnya agar bisa diterima;
- 6) Tulisan bersih tidak kotor, terbaca jelas, penggunaan penulisan tanda baca yang benar dan sesuai Ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan kutipan tersebut, penulisan surat lamaran pekerjaan harus menggunakan kaidah kebahasaan yang baik, benar dan sopan. Bahasa dalam surat lamaran pekerjaan hendaknya ditulis dengan tulisan yang bersih dan mudah dipahami oleh penerima atau pimpinan perusahaan yang akan memberikan pekerjaan atau jabatan. Dalam surat lamaran pekerjaan perlu dilengkapi dengan norma bahasa surat yang baik, benar, dan sopan, sehingga isi dari surat lamaran pekerjaan tersebut ditulis dengan menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai. Penulisan surat lamaran pekerjaan pun sebaiknya ditulis dengan bahasa yang jelas, singkat, padat, informatif, dan tepat sasaran. Setelah memperhatikan isi, sistematika, dan kaidah kebahasaan terdapat pula langkah-langkah menulis surat lamaran pekerjaan agar pelamar dapat menulis surat lamaran pekerjaan dengan baik.

Langkah-langkah menulis surat lamaran pekerjaan menurut Suryaman dkk (2018: 22), terdapat langkah-langkah yang harus diterapkan oleh pelamar ketika akan menulis surat lamaran pekerjaan. Surat lamaran pekerjaan dapat tersusun secara baik dan sistematis sesuai dengan aturan penyusunan surat lamaran pekerjaan yang baik dan benar. Langkah-langkah menulis surat lamaran pekerjaan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menulis unsur-unsur surat lamaran pekerjaan mengikuti sistematika surat lamaran pekerjaan seperti, di awal penulisan surat lamaran pekerjaan yaitu dengan menulis tanggal surat, lampiran surat, perihal surat, alamat surat, dan salam pembuka.
- 2) Pada bagian isi surat, pelamar menjelaskan maksud dan tujuan pada paragraph pembuka atau pengantar, pada bagian inti surat pelamar menuliskan biodata diri seperti, nama, tempat tanggal lahir, alamat pelamar, pendidikan terakhir, agama, dan nomor telepon. Bagian penutup, kalimat yang digunakan tidak usah terlalu panjang lalu menggunakan bahasa yang sesuai dan tepat dengan kaidah kebahasaan dalam penulisan surat lamaran pekerjaan.
- 3) Mencantumkan tanda tangan pelamar beserta nama dengan terang di bawahnya.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa dalam menulis surat lamaran pekerjaan sebaiknya ditulis dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan yang tersusun rapih dan ditulis tangan serta menggunakan bahasa yang jelas. Selain itu, surat lamaran pekerjaan harus dilengkapi dengan data-data pelamar yang mempunyai. Dengan demikian, surat lamaran pekerjaan yang dibuat oleh pelamar dapat dipertimbangkan dengan baik oleh penerima atau pimpinan perusahaan sehingga pelamar dapat diterima dengan baik dan diberikan pekerjaan ataupun jabatan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyelidiki adanya hubungan sebab akibat antara kelompok yang diberi perlakuan berdasarkan karakteristik tertentu dengan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi yang beralamat di Jalan Bhayangkara, Kilomeiteir 1, Deisa Citeipus, Kecamatan Peilabuhanratu, Kabupatein Sukabumi, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023 s.d. 16 Mei 2023. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XII MIPA yang terdiri dari XII MIPA 1 sampai XII MIPA 8. Adapun sampel yang digunakan adalah kelas XII MIPA 6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII MIPA 3

sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non tes, teknik tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, teknik tes yang digunakan yaitu *pretest* yang diberikan pada awal pembelajaran dan *posttest* yang diberikan pada akhir pembelajaran. Tes (*pretest* maupun *posttest*) diberikan kepada semua peserta didik yang hadir tanpa terkecuali pada saat kegiatan pembelajaran. *Pretest* maupun *posttest* merupakan soal yang berbentuk uraian dengan jumlah soal yang telah disesuaikan oleh peneliti.

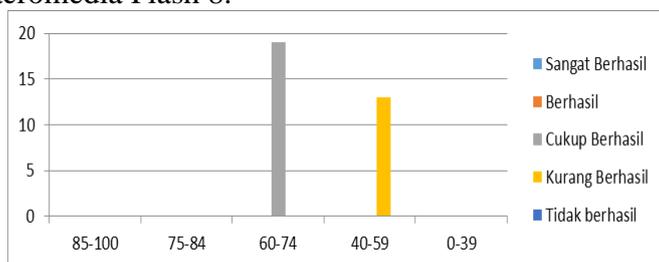
Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil data peningkatan kemampuan dalam menulis surat lamaran pekerjaan melalui dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dilakukan untuk dijadikan bahan perbandingan. Dengan melihat hasil kedua tes tersebut akan terlihat sejauh mana peningkatan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan peserta didik sebelum dan sesudah menerima *treatment*. Teknik non tes yang digunakan yaitu menggunakan lembar angket dan lembar observasi, lembar angket yaitu lembar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah terdapat kendala dalam pembelajaran dengan media yang digunakan, sedangkan lembar observasi yaitu lembar yang digunakan untuk menilai proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* di kelas eksperimen dan media pembelajaran *Powerpoint Hyperlink* di kelas kontrol. Berdasarkan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil tes. Tes tersebut berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Kedua tes tersebut memiliki bentuk soal dan bobot yang sama begitu pun dalam pembelajarannya. Perbedaannya terdapat pada penggunaan media dalam pembelajaran dan waktu pelaksanaannya.

3.1. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

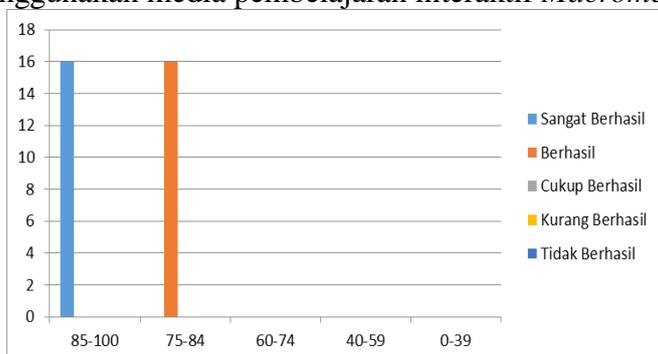
Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 61,03 yang berada pada tingkatan penguasaan 60%-74% yang berarti sebagian besar siswa cukup berhasil dalam memahami materi unsur kebahasaan dan menulis surat lamaran pekerjaan. Nilai *pretest* ini diperoleh sebelum siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8*.



Berdasarkan grafik di atas, interval persentase tingkat penguasaan 85%-100% dengan tingkat interpretasi *sangat berhasil* tidak ada, sedangkan pada tingkat penguasaan 75%-84% dengan interpretasi *berhasil* tidak ada, pada interval persentase tingkat penguasaan 60%-74% dengan interpretasi *cukup berhasil* berjumlah 19 orang siswa dengan persentase 59%, dan tingkat penguasaan 40%-59% dengan interpretasi *kurang berhasil* berjumlah 13 orang siswa dengan persentase 41%. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0%-39% dengan tingkat interpretasi *tidak berhasil* tidak ada siswa.

3.2. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

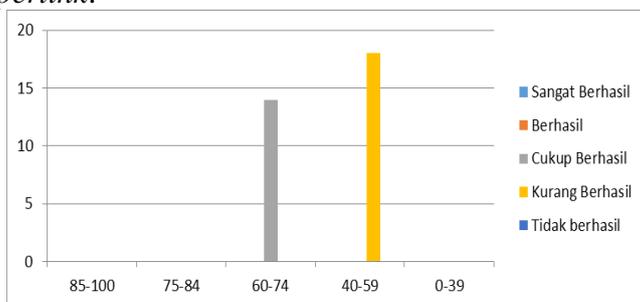
Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84,28 yang berada pada tingkatan penguasaan 75%-84% yang berarti sebagian besar siswa *Berhasil* dalam memahami surat lamaran pekerjaan. Nilai *posttest* ini diperoleh setelah siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8*.



Berdasarkan grafik di atas, interval persentase tingkat penguasaan 85%-100% dengan tingkat interpretasi *sangat berhasil* berjumlah 16 orang siswa dengan persentase 50%. Sedangkan pada tingkat penguasaan 75%-84% dengan interpretasi *berhasil* berjumlah 16 orang siswa dengan persentase 50%, pada interval persentase tingkat penguasaan 60%-74% dengan interpretasi *cukup berhasil* tidak ada siswa, dan tingkat penguasaan 40%-59% dengan interpretasi *kurang berhasil* tidak ada siswa. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0%-39% dengan tingkat interpretasi *tidak berhasil* tidak ada siswa.

3.3. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

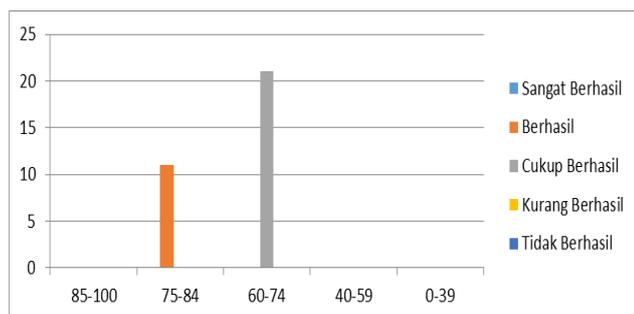
Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 57,56 yang berada pada tingkatan penguasaan 40%-59% yang berarti sebagian besar siswa *kurang berhasil* dalam memahami materi unsur kebahasaan dan menulis surat lamaran pekerjaan. Nilai *pretest* ini diperoleh sebelum siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint Hyperlink*.



Berdasarkan grafik di atas, interval persentase tingkat penguasaan 85%-100% dengan tingkat interpretasi *sangat berhasil* tidak ada. Sedangkan pada tingkat penguasaan 75%-84% dengan interpretasi *berhasil* tidak ada, pada interval persentase tingkat penguasaan 60%-74% dengan interpretasi *cukup berhasil* berjumlah 13 orang siswa dengan persentase 41%, dan tingkat penguasaan 40%-59% dengan interpretasi *kurang berhasil* berjumlah 19 orang siswa dengan persentase 59%. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0%-39% dengan tingkat interpretasi *tidak berhasil* tidak ada siswa.

3.4. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 72,92 yang berada pada tingkatan penguasaan 60%-74% yang berarti sebagian besar siswa *Cukup Berhasil* dalam memahami surat lamaran pekerjaan. Nilai *posttest* ini diperoleh setelah siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint Hyperlink*.



Berdasarkan grafik di atas, interval persentase tingkat penguasaan 85%-100% dengan tingkat interpretasi *sangat berhasil* tidak ada siswa. Sedangkan pada tingkat penguasaan 75%-84% dengan interpretasi *berhasil* berjumlah 11 orang siswa dengan persentase 34%, pada interval persentase tingkat penguasaan 60%-74% dengan interpretasi *cukup berhasil* berjumlah 21 orang siswa dengan persentase 66%, dan tingkat penguasaan 40%-59% dengan interpretasi *kurang berhasil* tidak ada siswa. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0%-39% dengan tingkat interpretasi *tidak berhasil* tidak ada siswa.

3.5. Perbandingan Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,24$ dan $db = 62$, dilanjutkan dengan pengetesan pada tabel-t nilai $db = 62$ dan diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,66 dan t_{tabel} taraf signifikan 1% = 2,38. Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $1,66 < 4,24 > 2,38$. Hasil analisis menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan pada siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* dalam meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi, maka dapat disimpulkan:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *software Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan pada siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi. Dilihat dari *pretest* yaitu tes awal yang diperoleh pada kelas eksperimen bahwa siswa memiliki keterampilan yang cukup dalam menulis surat lamaran pekerjaan dengan nilai rata-rata 61,03 pada tingkat penguasaan *cukup berhasil*. Sedangkan pada *posttest* atau tes akhir menulis surat lamaran pekerjaan pada kelas eksperimen bahwa siswa mengalami peningkatan dalam menulis surat lamaran pekerjaan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* yaitu dengan nilai rata-rata 84,28 pada tingkat penguasaan *berhasil*. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* terlihat dari perbedaan antara hasil tes menulis surat lamaran pekerjaan sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* yang terbukti dari nilai rata-rata tersebut.
2. Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan mean diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,24$ dan $db = 62$, dilanjutkan dengan pengetesan pada tabel-t nilai $db = 62$ dan diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,66 dan t_{tabel} taraf signifikan 1% = 2,38. Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $1,66 < 4,24 > 2,38$. Hasil analisis menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash*

8 dapat meningkatkan keterampilan menulis surat lamaran pekerjaan pada siswa kelas XII SMAN 1 Pelabuhanratu Kabupaten Sukabumi.

3. Berdasarkan hasil angket, diperoleh hasil sebagian besar atau seluruhnya siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis surat lamaran pekerjaan. Dari hasil data angket yang diperoleh bahwa hampir seluruh siswa mengalami kesulitan dalam menulis surat lamaran pekerjaan diantaranya: menganalisis unsur kebahasaan surat lamaran pekerjaan pada aspek penggunaan kalimat permohonan pada paragraf penutup yang berjumlah 24 orang siswa dengan persentase 75%, menganalisis unsur kebahasaan surat lamaran pekerjaan pada aspek penggunaan penulisan dan tanda baca yang benar berjumlah 18 orang siswa dengan persentase 56%, dan menulis surat lamaran pekerjaan dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan surat lamaran pekerjaan yang berjumlah 19 orang siswa dengan persentase 59%. Jadi, siswa mengalami kendala dalam menganalisis unsur kebahasaan surat lamaran pekerjaan pada aspek penggunaan kalimat permohonan pada paragraf penutup, menganalisis unsur kebahasaan surat lamaran pekerjaan pada aspek penggunaan penulisan dan tanda baca yang benar, serta menulis surat lamaran pekerjaan dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan surat lamaran pekerjaan.

REFERENSI

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edisi Pertama, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arfrilia, L. (2014). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Guru Biologi Di Sma Negeri 18 Unggulan Palembang*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang, Palembang.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fariz, R., & Dewi, N. (2022). *Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. *Jurnal PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, hlm. 304-310.
- Febaliza, A., & Afdal, Z. (2019). *Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Journal of Research and Education Chemistry*, 1 (2), hlm. 1-8.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Edisi Pertama, Yogyakarta: Deepublish, CV.Budi Utama.
- Handayani, H., Yetri, & Putra, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash*. *Jurnal Tastqif*, 16 (2), hlm. 186-203.
- Kustandi, C & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edisi Pertama, Jakarta: KENCANA.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*, 14 (1), hlm. 15-20.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Lestari, S. (2022). *Pengaruh Strategi Ekspositori Terhadap Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Untuk Siswa Kelas XII MA Miftahul Ulum*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (4), hlm. 1349–1358.
- Madcoms. (2021). *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Maidah, B. N., Sugiarti, S., & Putra, B. A. P. (2020). *Peningkatan Aktivitas Dan*

- Kemampuan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Melalui Metode Sibomber Berbantuan Kuis Interaktif Pada Peserta Didik Kelas I-4 Sma Negeri 3 Malang. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6 (1), hlm. 87-100.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), hlm. 177-186.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3 (1), hlm. 171-187.
- Shalikhah, N. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire seibagai Inovasi Pembelajaran. Jurnal Warta LPM*, 20 (1), hlm. 9-16.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi Cetakan ke-27, Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M., Suherli, & Istiqomah. (2018). *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAN Kelas XII*. Edisi Revisi, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (2), hlm. 187–200.
- Umam, K., & Yudi, Y. (2016). *Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1), hlm. 84-92.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Jurnal Istiqra*, 5 (2), hlm. 1-11.