

**PENGEMBANGAN MATERI MENULIS DESCRIPTIVE TEXT  
MELALUI MEDIA FLASH  
(STUDI KASUS DI SMP ISLAM ROUDLOTUS SAIDIYAH  
GUNUNGPATI SEMARANG)**

**Luluk Alawiyah<sup>a</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sains Al Qur'an (UNSIQ) Wonosobo

---

**INFO ARTIKEL**

***Riwayat Artikel :***

*Diterima : 23 April 2017*

*Disetujui : 29 April 2017*

---

***Kata Kunci :***

*flash; descriptive text; menulis.*

**ABSTRAK**

Penggunaan media interaktif sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Media juga membantu guru maupun siswa untuk mendapatkan hasil menulis deskriptif teks dengan lebih baik. Tujuan studi ini untuk mencari tau media apa yang sesuai untuk siswa dan bagaimana media tersebut memberikan progres yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Studi ini menggambarkan pengembangan Flash untuk meningkatkan kemampuan menulis deskriptif teks siswa. Hasil studi ini menunjukkan mean pre-test lebih kecil dari mean post-test. Hasil t lebih besar dari t hitung. Hal itu berarti ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah menggunakan flash. Berdasarkan pendapat guru dan siswa yang memberikan respon positif dan juga hasil test menunjukkan bahwa flash dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa.

---

**ARTICLE INFO**

***Riwayat Artikel :***

*Received : April 23, 2017*

*Accepted : April 29, 2017*

---

***Key words:***

*flash; Descriptive text; writing.*

**ABSTRACT**

The use of interactive media is essential to support the learning process. Media also helps teachers and students to get better descriptive writing of text. The purpose of this study is to find out what media is appropriate for students and how the media provide significant progress toward student learning outcomes. This study illustrates the development of Flash to improve students' descriptive writing skills. The results of this study show that the pre-test mean is smaller than the post-test mean. The result t is greater than t arithmetic. That means there is a difference between before with after using flash. Based on the opinion of teachers and students who provide positive response and also test results show that flash can be used to improve the ability of writing descriptive text students.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang digunakan sebagai sarana komunikasi di banyak negara baik lisan maupun tulisan. Jadi bahasa Inggris sangat penting bagi orang yang bekerja di era global. Di Indonesia, misalnya, bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah mendapat perhatian dan peran khusus terutama di bidang pendidikan. Inilah sebabnya mengapa pemerintah Indonesia memilih bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama yang diajarkan di sekolah formal (Ramlan, 1992: 3). Bahasa Inggris diperkenalkan sebagai mata pelajaran wajib untuk diajarkan dari kelas tujuh sampai kelas dua belas sekolah menengah dan sebagai muata lokal di sekolah dasar. TEFL di Indonesia telah berubah dari waktu ke waktu berdasarkan kurikulum apa yang digunakan. Kurikulum dapat berubah sekali dalam lima tahun atau sekali dalam sepuluh tahun. Sekarang kita menggunakan kurikulum 2013.

Sebagaimana dinyatakan dalam kurikulum berbasis sekolah (2006: 36) tujuan pengajaran bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan, untuk mencapai tingkat literasi dimana siswa dapat memahami pentingnya bahasa Inggris, pemahaman mereka tentang hubungan antara budaya dan bahasa. Ada empat keterampilan yang harus didukung oleh komponen bahasa Inggris seperti tata bahasa, kosa kata, kelancaran, isi dan ejaan. Keempat keterampilan tersebut adalah mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Guru harus mengajarkan keempat keterampilan tersebut sehingga siswa dapat menguasai keempat keterampilan bahasa.

Keterampilan menulis (writing skill) lebih kompleks dan sulit untuk diajarkan, dipahami, dan tidak hanya tata bahasa dan retorika tetapi juga dalam konsep dan penilaian (Heaton, 1975: 138). Untuk mendapatkan informasi, penulis mengadakan wawancara kepada siswa dari beberapa SMP yang berbeda. Dari hasil wawancara, penulis menemukan bahwa dalam proses belajar mengajar, guru hanya menggunakan buku teks dan media sederhana untuk mengajar menulis. Kondisi ini membuat siswa sulit untuk memahami materi dan kurang motivasi

untuk memperhatikan penjelasan guru. Masalah mendasar yang timbul dalam proses belajar mengajar adalah siswa tidak mendapatkan ide untuk ditulis. Kegiatan menulis tersedia secara memadai. Selain itu, para guru cenderung menggunakan materi secara monoton karena strategi pembelajaran interaktif tidak disediakan.

Karena itu, beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Kreidler (1965: 34) juga menyarankan bahwa jika alat bantu visual dapat membantu seorang guru untuk mengajarkan bahasa baru, alat bantu tersebut harus cocok untuk situasi kelas di mana guru mencapai tujuan instruksional proses belajar mengajar dan dapat ditemukan dengan mudah dalam kehidupan kita sehari-hari.

Materi pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah mengajar. Sayangnya, materi yang tersedia kadang tidak dapat memenuhi kebutuhan dan memotivasi siswa untuk belajar. Bagaimanapun, banyak guru yang masih tergantung pada materi dari buku ajar ataupun LKS.

Guru butuh untuk mengembangkan materi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya keterampilan menulis.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media interaktif untuk pembelajaran menulis teks descriptive untuk siswa kelas VII. Dalam pengembangan media ini menggunakan 6 cycles dari Borg and Gall (1983: 775), yaitu: (1) Need Analysis, (2) Pengembangan produk awal, (3) validasi ahli, (4) Revisi pertama, (5) Ujicoba produk, (6) Produk final.

Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Roudlotus Saidiyyah Gunungpati Semarang dengan mengambil 1 kelas sebagai kelas sample. Dalam pengumpulan data, penulis melakukan beberapa kegiatan diantaranya; observasi, interview, pengisian angket dan test. Untuk menghitung perkembangan kemampuan siswa, maka diambil pre-test dan post-test dimana hasil test sebagai data

kuantitatif dianalisis menggunakan formula:

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\left(\frac{(SD_2)^2}{n-1}\right) + \left(\frac{(SD_1)^2}{n-1}\right)}}$$

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengembangkan multimedia interaktif penulisan teks deskriptif, diawali dari analisis kebutuhan. Pada dasarnya, tahap ini dimaksudkan untuk mendapatkan data awal dan melihat secara langsung apa yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan analisis kebutuhan, multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang dihadapi oleh siswa.

Pada tahap awal, penulis menganalisa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VII SMP. Fungsi sosial dari teks deskriptif adalah untuk menggambarkan orang, tempat atau benda tertentu. Hal itu dianggap sebagai ide yang paling familiar bagi kehidupan siswa. Selain itu, para siswa dapat menggambarkan sesuatu yang mereka sukai ataupun mereka tahu. Dengan demikian, teks deskriptif sudah dikenal oleh para siswa. Selanjutnya, pengajaran dan pembelajaran penulisan teks deskriptif menuntut interaksi kelas yang menarik untuk mendorong siswa mengembangkan gagasan mereka. Konsekuensinya, guru harus membuat dan menetapkan media interaktif yang paling memudahkan siswa untuk memperoleh keterampilan menulis.

Untuk mendapatkan informasi lebih, penulis mengadakan wawancara dan memberikan kuesioner kepada guru dan siswa SMP Islam Roudatus Saidiyah Semarang. Dapat ditarik bahwa dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa menghadapi beberapa masalah. Masalah mendasar muncul dalam proses belajar mengajar adalah siswa tidak mendapatkan ide untuk ditulis. Kegiatan penulisan tersedia secara memadai. Selain itu, guru cenderung menggunakan materi secara monoton karena strategi pembelajaran interaktif tidak disediakan.

Mengingat analisis sebelumnya, penulis mencoba menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan multimedia

interaktif untuk pengajaran menulis. Hal ini seharusnya memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Multimedia ini harus yang menyenangkan, beragam, dan menantang. Dengan demikian, tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang dimaksudkan untuk mengajarkan penulisan teks deskriptif untuk siswa kelas VII SMP.

Penulis memfokuskan diri pada Adobe Flash sebagai media interaktif. Karena menggunakan media flash materi bisa terdiri dari audio visual, animasi, bahkan game. Sehingga, para siswa bisa menggunakannya dengan mudah dan atraktif. Dalam mengembangkan produk penulis melakukan beberapa tahapan untuk membuatnya menjadi lebih baik. Tahap pertama adalah pengembangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah validasi ahli. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan komentar dan saran dari para ahli kurikulum dan media. Penulis berharap dengan melakukan validasi produk akan sempurna dan cocok untuk siswa dan guru. Revisi dilakukan setelah mendapat beberapa komentar dan saran dari para ahli. Langkah selanjutnya adalah pengujian utama untuk mengetahui keefektifan media flash.

Dalam merancang materi berbasis multimedia untuk tujuh kelas siswa SMP, perlu dibuat materi dan tugas berdasarkan standar isi yang terdiri dari Standar Kompetensi, Kompetensi Inti, materi yang akan diajarkan, Keterampilan Bahasa, alokasi waktu, dan juga silabus sudah ada. Di sisi lain hasil wawancara siswa dan kecenderungan mereka juga sebagai pertimbangan untuk mengambil materi, sehingga peneliti memutuskan untuk membatasi materi teks deskriptif. Dalam teks deskriptif ada benda yang bisa dideskripsikan; Orang, benda dan tempat. Jadi, membuat media efektif dan tidak terlalu luas sehingga penulis hanya fokus pada penggambaran seseorang. Menimbang bahwa materi yang digunakan berdasarkan kurikulum terbaru, kurikulum 2013, maka penulis juga harus merancang materi berdasarkan hal tersebut.

Media interaktif terdiri dari teks, gambar, animasi dan beberapa permainan. Materi media interaktif penulisan deskriptif hampir

sama dengan buku siswa. Dan akan dibuat dalam bentuk Compact Disk (CD). Produk validasi dilakukan sebelum menerapkan media di lapangan. Tujuannya menentukan relevansi bahan terhadap media, objektif, para ahli memvalidasi media materi penulisan deskriptif tentang isi, kosa kata dan struktur, latihan, sesuai dengan kurikulum, sesuai dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan guru, desain dan Visual media. Dalam memvalidasi produk terdapat tiga validator. Validator pertama dan kedua adalah dosen yang berkompeten dalam merancang kurikulum dan multimedia untuk bahasa Inggris. Validator ketiga adalah pakar IT. Mereka memberikan saran dan komentar dalam produk media. Tujuannya adalah untuk memberikan penilaian terhadap media sehingga lebih efektif sebagai media belajar mengajar.

Nilai rata-rata dari validasi ahli "*welcome to planet namex*" adalah 3,3 untuk subjek, 3,2 untuk kosa kata dan struktur, 3,6 untuk latihan, 3,3 untuk tuntutan kurikulum, 3,4 untuk tuntutan kepada siswa, 3,1 untuk tuntutan terhadap Guru, 3,5 untuk disain dan 3,4 untuk visual media. Kritik dan saran dari para ahli digunakan untuk membuat beberapa revisi terhadap produk. Setelah mendapatkan validasi dari para pakar dan melakukan revisi terhadap produk tersebut, penulis melakukan try out dua kali dalam seminggu. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam (2 x 40 menit). Percobaan dilakukan pada tanggal 10 - 11 Juni 2014. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif atau tidak. Penulis melakukan pengujian lapangan di SMP Islam Raudotus Saidiyyah Semarang. Subjek yang dicoba adalah tujuh B Raudotus Saidiyyah Semarang pada tahun akademik 2013/2014. Selama diujicobakan, penulis mengamati proses belajar mengajar. Hal itu dilakukan untuk mengetahui apakah media itu praktis dan efektif untuk mengajarkan teks deskriptif kelas VII SMP.

Data yang diperoleh dari hasil try out dibagi menjadi tiga bagian, yaitu, sudut pandang siswa, pendapat guru, dan dari hasil test siswa. Para siswa memberikan tanggapan media dengan menjawab kuesioner dan pendapat guru juga dengan mengajukan kuesioner. Dan hasil akhir dari hasil test siswa

diperoleh dengan melakukan evaluasi kepada siswa. Mereka melakukan tes yang berkaitan dengan materi yang diberikan.

#### **a. Sudut pandang siswa**

Setelah pengujian lapangan selesai, semua siswa diminta menjawab kuesioner tentang kejelasan akhir dan daya tarik media flash. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa.. Berdasarkan persepsi siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa berpikir bahwa pembelajaran menulis deskriptif dengan menggunakan media flash memang menarik. Kebanyakan siswa berpikir bahwa media mudah dimengerti, 9 siswa (47,37%). Sementara itu, 5 siswa (26,32%) menganggap media bagus untuk memahami materi dengan mudah, dan 4 siswa (21,05%) menganggapnya memadai dan hanya siswa (5,26%) yang menganggap materi tersebut tidak mudah dipahami. Mengenai pendapat bahwa media flash yang menarik, ada 14 siswa (73,68%) menganggap media sangat menarik dan 4 siswa (21,05%) menganggap media flash itu bagus dan hanya seorang siswa (5,26%) yang dianggap cukup menarik. Sehubungan dengan pendapat bahwa arahnya mudah dimengerti, seorang siswa menganggapnya sangat mudah dan sisanya dianggap mudah dimengerti.

Merujuk pada latihan, terdapat 3 siswa (15,79%) menganggap latihan sangat mudah, 10 siswa (52,63%) merasa mudah mengerjakannya, 3 siswa (15,79%) menganggap cukup dan 3 siswa berpikir bahwa latihannya tidak mudah. melakukan. Menimbang apakah pembinaan secara tertulis membantu siswa menulis teks deskriptif sederhana, 3 siswa (15,79%) menganggap mereka sangat terbantu, 13 siswa (68,42%) menganggap sangat membantu dan 3 siswa (15,79%) menganggap cukup memadai. Selain itu, ada 9 siswa (47,37%) yang menganggap media flash sangat membantu mereka dalam memahami materi teks deskriptif. Ada 8 siswa (42,11%) menganggap media Falsh sangat membantu dan hanya 2 siswa (10,53%) yang mengatakan bahwa media flash cukup membantu mereka dalam memahami materi. Sementara itu, asumsi bahwa media flash menarik atau tidak 11 siswa (57,89%) menganggap media sangat menarik dan 7 siswa (36,84%)

menganggapnya menarik dan hanya siswa (5,26%) yang menganggap cukup menarik.

#### **b. Pendapat Guru**

Setelah ujicoba media flash dilakukan, guru bahasa Inggris tersebut diberi kuesioner. Guru menilai materi mudah dipahami, mudah disampaikan dalam proses belajar mengajar dan juga mudah dalam menyiapkan media. Guru juga berpikir bahwa media flash sangat menarik dan interaktif. Menggunakan tema yang bagus dan animasi yang unik bisa membuat para siswa lebih memperhatikan media. Tingkat kesulitan materi cocok untuk siswa. Guru menilai media flash membantu siswa memahami materi.

#### **c. Hasil Test Siswa**

Nilai hasil posttest siswa dikumpulkan setelah ujicoba media flash. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media flash efektif untuk mengajarkan teks deskriptif atau tidak. Tapi, sebelum posttest para siswa diberi pretest untuk memastikan skor posttest benar-benar hasil dari penggunaan media flash bukan karena faktor lainnya.

Dalam menghitung nilai pretest dan posttest siswa harus sesuai dengan peraturan sekolah SMP Islam Raudlotus Saidiyah. Tingkat kelulusan minimum keterampilan menulis adalah 60. Ini berarti seorang siswa dianggap telah mencapai penguasaan pembelajaran individu jika dia menguasai 60% materi.

Selain itu, penguasaan pembelajaran kelas juga harus dipertimbangkan. Hal ini disetujui oleh guru jika 80% siswa sudah mendapatkan nilai kelulusan minimum, materi dianggap sesuai untuk siswa dalam hal tingkat kesulitan dan penguasaan pembelajaran tercapai. Namun, siswa yang belum mencapai nilai kelulusan minimum harus mengikuti tes perbaikan.

Untuk mengukur efektivitas ini, peneliti menerapkan desain pra eksperimental dan post-test. Yang pertama siswa diberi pre-test sebelum diberikan treatment dan juga menilai mereka setelah diberikan treatment. Hasil pre dan posttest dihitung dengan formula tertentu. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil efektifitas setelah dan sebelum pengobatan. Jika hasil kedua atau posttest berbeda secara signifikan dan berpengaruh, berarti produk tersebut sangat efektif dan dapat digunakan

sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di masa depan.

Hasil penelitian menemukan bahwa hasil pre-test, Mean 57,31, mediannya 56, dan standar deviasi 9,49. Di sisi lain, hasil post-test rata-rata 87,79. Mediannya 88 dan standar deviasi 84. Berdasarkan hasil penghitungan data di atas, peneliti membandingkan hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan independent sample t-test. Hasil standar deviasi (SD) pre-test 9,49 dan standar deviasi (SD) pasca tes 9,72. Hasil uji t terhadap pre-test dan post test 2,88 dan nilai t 2,093. Bila t-test < dari t-value berarti signifikan. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, sehingga media flash efektif dalam pengajaran menulis teks deskriptif dan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMP Roudhotus Saidiyah Semarang

### **3. KESIMPULAN**

Proses belajar mengajar konvensional yang hampir selalu dilaksanakan di kelas tujuh kelas Raudotus Saidiyah membuat para siswa merasa bosan dan tidak mengerti dalam belajar bahasa Inggris. Hanya media sederhana yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran tidak cukup untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Siswa membutuhkan media interaktif untuk belajar bahasa Inggris, terutama dalam pembelajaran menulis teks.

Berdasarkan pendapat siswa pada tahap awal penelitian, mereka mengklaim bahwa menikmati proses pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis media serta media interaktif. Para siswa membutuhkan penguatan, bimbingan dan juga model untuk belajar bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa guru harus memberikan pembelajaran yang menarik di kelas. Dengan demikian, penulis mengembangkan media interaktif melalui Adobe Flash untuk pengajaran penulisan teks deskriptif. Dengan menggunakan media Flash untuk pengajaran bahasa Inggris, diharapkan siswa tertarik dan lebih memperhatikan proses belajar mengajar.

Dalam mengembangkan media Flash, penulis melakukan melalui enam tahap: (1) Analisis Kebutuhan, dilakukan untuk mengidentifikasi ketrampilan, prosedur, dan tugas belajar yang spesifik agar materi yang

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa. Hal itu dilakukan dengan mewawancarai guru, memberi kuesioner kepada siswa, mengidentifikasi guru dan kebutuhan siswa dalam belajar menulis menulis teks deskriptif, memilih kompetensi inti dan kompetensi standar yang terkait dengan materi teks deskriptif untuk kelas tujuh SMP SMA. (2) perancangan produk, dalam merancang produk penulis memperhatikan tingkat siswa untuk memilih tema dan juga isi materi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris. Penulis juga dibantu oleh pakar IT untuk membuat media menjadi lebih baik. (3) Uji pendahuluan, setelah media Flash dikembangkan, media divalidasi oleh ahli pakar material dan multimedia. Tes ujicoba dilakukan untuk mendapatkan beberapa saran berharga yang berkaitan dengan keefektifan media Flash. (4) Revisi Produk, setelah produk dinilai dan dievaluasi oleh para ahli, produk harus direvisi kembali berdasarkan hasil ujicoba. (5) Uji Lapangan Utama, dan (6) Produk Akhir.

Berdasarkan hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa, rata-rata 3,3 untuk subjek, 3,2 untuk kosa kata dan struktur, 3,6 untuk latihan, 3,3 untuk kesesuaian dengan kurikulum, 3,4 untuk suitability kepada siswa, 3,1 untuk suitability kepada guru, 3,5 untuk desain media dan 3,4 untuk visual media. Berdasarkan hasil tersebut jelaslah bahwa media Flash sejalan dengan tujuan penelitian dan tidak ada validasi ahli yang dinilai bahwa Flash tidak cukup memadai. Kritik dan saran dari para ahli digunakan untuk membuat beberapa revisi terhadap produk agar lebih baik.

Berdasarkan hasil pengujian utama media flash, ditemukan bahwa media flash dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Hasil tes menunjukkan perkembangan setelah mengaplikasikan media ini. Selain itu, uji keefektifan dengan menggunakan pre-test dan post-test design ditemukan ada perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil penghitungan data, peneliti membandingkan hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan independent sample t-test.

Hasil standar deviasi (SD) pre-test adalah 9,49 dan standar deviasi (SD) pasca tes adalah 9,72. Hasil uji t terhadap pre-test dan post test adalah 2,88 dan nilai t adalah 2,093. Bila t-test < dari t-value berarti signifikan. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, sehingga media flash efektif dalam pengajaran menulis teks deskriptif dan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMP Roudhotus Saidiyah Semarang.

#### 4. DAFTAR PUSTAKA

- Arkun, S. and Akkoyunlu, B. 2008. *A study on the Development process of Multimedia Learning environment according to ADDIE Model and Student's Opinions of the Multimedia Learning Environment*. <http://www.ub.edu/multimedia/iem/iejournal@greav.net>
- Borg and Gall (1983). *Educational Research. An Introduction*. New York: Longman.
- Broadman, L. A. and F Jia. 2002. *Writing to communicate paragraphs and essay. Second edition*, New York: Longman
- Brown, D. (2004). *Language Assessment: Principle and Classroom Practices*. White Plains, Ny: Pearson Education.
- Brown, D. (2001). *Teaching by Principles, An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey; Prentice Hall Regents.
- Castelani and Jeffs. (2001). *Theoretical reading and writing strategies using technology*. *Teaching Exception Children*, Vol. 33, No. 5, pp. 60 – 76. Retrieved from: <http://cte.jhu.edu/TeachingExceptionalChildren-JC.pdf>. On 16th May 2014.
- Celce-Murcia, Marianne, 2001. *Teaching English as a second or Foreign Language*, USA: Heinle & Heinle Print.
- Cohen, L, Monion L. & Morrison K (2007). *Research Method in Education*. New York: Madison Avenue.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar, Garis-Garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar.

- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian Buku Pelajaran Bahasa Inggris SMP dan SMA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Dewi, R. (2011). Developing Interactive Multimedia of the contextual Vocabulary for the third grade students of elementary school. Unpublished S2 Thesis of Semarang State University.
- Feez, Susan and Joyce, Helen. (2002). *Text-Based Syllabus Design*. Sydney: Macquarie University.
- Harmer, Jeremy, (2001). *The Practice of English Language Teaching*, 3<sup>rd</sup> Edition, pg. 79-80, Essex: Pearson Education Ltd.
- Hayland, K. (2007). *Genre and second language Writing*. London: Longman
- Harris, David, P. 1969. *Teaching English as Second Language*. New York: McGraw hill Book Company.
- Heaton, J, b. 1975. *Writing English Language Test*. London: Longman Group Ltd.
- Hornby, A. S. 1995. *Oxford Advance Learners' Dictionary*, London: Oxford progressive Press.
- Kasihani K. E. Suyanto. (2007). *English for young learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Keraf, G. (2000). *Eksposisi dan Deskripsi*. Jakarta: Gramedia.
- Kreidler calor J. 1965. *Visual Aids for Teaching to Speakers of Other Language*. Washington DC: Center for Applied Linguistic.
- Komachali, M. E. and Khodareza, M. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *International education Studies*.
- Loan, Phan Thi and Vo Thi Bich Thuy (2011). *Applying the software macromedia flash to Teaching and learning how to do the Biological experiments*. Ubon Ratchthani Rajabathuni versity. Thailand.
- Martin, et. Al. 2004. *Exploring American English: writing skill for classroom and career*. Mac Millan: New York.
- Meyer, A. 2005. *Gateway to academic writing: effective sentence, paragraph and essays*. New York: Pearson Education. Inc.
- Mirshra, S. & Sharma, R. C. (2004). *Interactive Multimedia in Education and Training*. Indira Gandhi National Open University; India Idea Group publishing. Retrieved on: <http://www.tojde.anadolu.edu.com>. Htm on 17th May 2014.
- Morrison, T., Ross, S., & Kemp, J. (2001). *Designing effective instruction (3<sup>rd</sup> ed)*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Munadi, Yuhdi. (2008). *Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Neo, Mai and Neo, Ken. T. K. (2001). Innovative Teaching: Using Multimedia in A Problem-Based Learning Environment. *Educational Technology & society 4 (4) 2001*. Retrieved from [http://www.ifets.info/journals/4\\_4/neo.html](http://www.ifets.info/journals/4_4/neo.html). (Accessed on 13/03/2014)
- New South Wales department of Education Training. (2007). *Writing and Spelling strategies; Assisting Students Who have Additional Learning Support Needs*. Retrieved on <http://www.schools.nsw.edu.au>. Htm on 18th may 2014.
- Nuna, David. (1992). *Syllabus Design*. UK: oxford University Press.
- Nusir, et al (2011). Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary schools in Jordan. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). Retrieved on: <http://www.edu.gov.on.ca>. Htm on 18th May 2014
- Ramlan. 1992. *Instruction to linguistic analysis*. Semarang: IKIP Semarang Press
- school based curriculum (2006:36)
- Schotz, Wolfgang & Horz, H. (2010). Multimedia; How to combine language and Visuals. Retrieved on: <http://langaugeatwork.eu/ /LAW%20Multimedia-How to combine>. Htm on 18th May 2014.
- Suryana, Nike. (2000). Teaching Writing by Using Everybody Write at Junior High School. Retrieved on 26 Dec 2013.
- The international Reading Association. (2000). *Making a difference means making it different: Honoring children's*

- right to excellent reading instruction (Position Statement)*. Newark, DE: Author.
- Tomlinson.(2007). *Material Development in Language Teaching*.Cambridge University Press. New York.
- Wibowo, S. Andika. C.A. (2011). *Developing A self-instruction, Interactive Multimedia CD-Rom to improve the Teacher's Ability in Asking Questions in English*. Unpublished S2 Thesis Of Semarang State University.