

**PENGARUH PENGGUNAAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI MA
AISYIYAH SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**



105311101916

05/02/2022

1 ang
Sub. Alim

R/0019/TPD/22 08
UTA

pⁿ

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ARIESTA UTARY**, NIM **105311101916** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 156 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 26 Januari 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi **Teknologi Pendidikan** Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Januari 2022.

Makassar, 28 Jumadil Akhir 1443 H
31 Januari 2022 M

panitia Ujian:

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
Sekretaris : Dr. Badarullah, S.Pd. (.....)
Penguji : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....)
2. Kasman, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd. (.....)
4. Evy Segarawati Ampriy, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ARIESTA UTARY**
Stambuk : **105311101916**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.

Kasman. S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM .860934

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM: 991323

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ariesta Utary**

Nim : 105311101916

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minta Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di MA Aisiyyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar,

2022

Yang Membuat Pernyataan


Ariesta Utary

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariesta Utary
Nim : 105311101916
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar,

2022

Yang Membuat Perjanjian

Ariesta Utary

MOTTO

Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis.

Aristoteles

Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus ia pelajari.

Sir John Lubbock

Skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada

Ayahanda Saenal dan Ibunda Risma, saudara beserta keluarga

Atas do'a dan dukungan kepada penulis dalam mewujudkan harapan.

Kupersembahkan pula kepada teman-temanku yang senantiasa memberikan semangat, menemani dan memotivasi dalam menyelesaikan karya ini.

ABSTRAK

ARIESTA UTARY, 2021. *Pengaruh Penggunaan Macromedia flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di Ma Aisyiyah Sungguminasa.* Skripsi. Program Studi teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr.H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum dan pembimbing II Kasman, S.Pd., M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Dalam penelitian ini terdapat kelompok yang tidak diberi perlakuan, kemudian dibandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Sampel dalam penelitian ini yaitu 23 siswa, instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptil dan inferensial dengan menggunakan uji-t.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa, sebelum menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* memperoleh nilai rata-rata yaitu 33,56 (kategori rendah), sedangkan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* memperoleh nilai rata-rata yaitu 59,60 (kategori tinggi). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,666 > t_{tabel} = 2,073$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Macromedia Flash*, Minat Belajar

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah rabbil 'alamin atas segala rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan berupa kesehatan dan kemudahan dalam segala hal sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan Salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau yang selalu menjunjung tinggi ajaran Islam. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa”** yang dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Teruntuk dua orang yang menjadi satu-satunya sumber motivasi dan kekuatan terbesar bagi penulis, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibunda tersayang Ibu Risma dan ayahanda tercinta Bapak Saenal yang tak henti-hentinya memberikan dorongan moral terlebih lagi bantuan material serta doa dan kasih sayang yang tulus sehingga penulis lebih bersabar dan terus bersabar dalam menyelesaikan proposal ini. Terimakasih terucapkan kepada saudariku satu-satunya Cindy Claudia yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas proposal ini.

Sebagai ungkapan kebahagiaan, penulis menyampaika rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Andi Sukri Syamsuri,

M.Hum selaku pembimbing I dan Bapak Kasman, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan petunjuk dan saran, tenaga dan pikiran serta nasehat selama penyusunan skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Prof. Dr.H Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas muhammadiyah makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad nawir, M.Pd. Ketua Prodi Teknologi pendidikan, Nasir, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak dan Ibu Dosen Prodi Teknologi Pendidikan serta Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas muhammadiyah Makassar yangtelah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terimakasih kepada Ibu Dra. Hj. Raodah,MA sebagai Kepala MA Aisiyyah Sungguminasa atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian, Ibu Ainun Jariah S.Pd sebagai guru pamong dalam penelitian ini, terimakasih bimbingan dan kerjasamanya selama peneliti melakukan penelitian ini, serta Bapak/Ibu guru serta Staf MA Aisiyyah Sungguminasa. Siswa kelas X IPA atas kerjasamanya dalam penelitian ini. Rekan seperjuangan Prodi Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 terkhusus kelas A, terimakasih atas solidaritasnya selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita terus berlanjut selamanya. Serta semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu dalam skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak berarti tanpa adanya kritikan dan saran. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri penulis sendiri. Aamiin.

Makassar, Oktober 2021

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27

B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	28
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Definisi Operasional Variabel.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34
H. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian.....	47
1. Analisis Statistik Deskriptif	47
2. Analisis Statistik Inferensial	53
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Siswa IPA MA Aisyiyah Sungguminasa	28
3.2 Sampel Siswa MA Aisyiyah Sungguminasa Hasil penelitian.....	29
3.3 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Hasil penelitian.....	32
3.4 Lembar Angket Minat Belajar Siswa Hasil penelitian.....	33
3.5 Skor Angket.....	35
4.1 Lembar Observasi aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	40
Deskripsi angket respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash (Pretest)</i>	42
4.3 Deskripsi angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash (Posttest)</i>	44
4.4 Paired Sample Statistic.....	46
4.5 Uji T Hasil penelitian.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Start Page	12
2.2 Area Kerja	13
2.3 Status Bar	13
2.4 Too Box.....	14
2.5 Bagan Kerangka Pikir	25
3.1 Desain Peneitian	27
4.1 Grafik Minta pretest dan posttest.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan merupakan proses yang berkaitan dengan peningkatan sumber daya manusia, sehingga pembangunan di bidang pendidikan harus menjadi prioritas utama. Perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini semakin meningkat dilihat dari paradigma pendidikan yang ada pada abad ke-21, salah satunya yaitu dari berpusat pada guru menuju berpusat pada peserta didik. Jika dahulu biasanya yang terjadi adalah guru berbicara dan peserta didik mendengar, menyimak, dan menulis. Maka saat ini guru harus lebih banyak mendengarkan peserta didik saling berinteraksi, berargumen, berdebat, dan berkolaborasi. Fungsi guru dari pengajar berubah dengan sendirinya menjadi fasilitator bagi peserta didik.

Guru perlu menyampaikan pembelajaran secara menarik, inovatif dan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan agar peserta didik mempunyai minat yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan pemahaman melalui pengamatan langsung pada objek yang dipelajari. Biologi berkaitan erat dengan mencari tahu tentang

Alam secara sistematis, sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan kumpulan-kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses yang bersifat penemuan (Virginia, 2015).

Berkembangnya teknologi membawa dampak perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Tuntutan kebutuhan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan semakin tinggi. Maka dari itu, sumber daya manusia harus semakin ditingkatkan seiring perkembangan teknologi dan informasi, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang meliputi orang, alat, bahan dan lingkungan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan menstimulai peserta didik dalam belajar dan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ratumanan dan Rosmiati, 2019).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran menggunakan media komputer dapat menampilkan unsur audio, visual, grafik, animasi, film dan unsur lainnya sehingga menarik minat dan motivasi belajar siswa. Seain itu, menggunakan media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat, seseorang hendak melakukan sesuatu yang diminatinya. Keterlibatan siswa dalam belajar sangat erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa baik yang bersifat kognitif seperti

kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, rasa percaya diri dan minatnya (Usman, 2010).

Berdasarkan Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa di MA Aisyiyah Sungguminasa, guru lebih aktif dibandingkan siswa. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan sesekali menggunakan media pembelajaran *Power Point* dengan metode Ceramah. Dalam proses pembelajaran, guru menunjuk salah satu siswa untuk menjelaskan materi yang sedang ditampilkan pada layar atau dalam buku. Karena materi yang disajikan kurang menarik dan penjelasannya yang singkat membuat siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan melihat kondisi observasi awal, peneliti merasa perlu menerapkan suatu media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan software yang digunakan oleh para *programmer* pembelajaran interaktif, karena *macromedia flash* ini tergolong yang paling mudah digunakan (Darmawan, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di Ma Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini “Apakah ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa ?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga sekolah mampu meningkatkan kualitas pelajaran biologi yang ditawarkan serta membantu guru menyajikan media pembelajaran yang lebih kreatif.

b. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan Media Pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi.

c. Bagi Siswa

Siswa lebih efektif dan dapat mengetahui secara optimal materi pembelajaran yang diajarkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan memperluas wawasan berdasarkan pengalaman yang ditemui dilapangan.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani, dkk 2018).

Pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok (Huda, 2018).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, termasuk perangkat guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Suryani, dkk 2012).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Wina Sanjaya, 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi agar pesan yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Ratumanan dan Rosmiati (2019) mengemukakan tujuan dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alatbantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan.
- d. Membantu konsentrasi pebelajar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alatbantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik.
- b. Memberikan pengalaman berinteraksi dengan objek sebenarnya baik model atau visualisasi objek.
- c. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
- d. Mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik.
- e. Memungkinkan pembelajaran di lakukan baik di dalam maupun di luar sekolah, dan pada waktu kapan saja.

- f. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik.
- g. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran dan memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam Ratumanan dan Rosmiati (2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat membuat gagasan abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 5) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian.
- 6) Media dapat berfungsi untuk menanamkan konsep, operasi atau prinsip.
- 7) Media pembelajaran mengurangi energy atau usaha berpikir yang harus dikeluarkan peserta didik dalam pembelajaran.
- 8) Media membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar.
- 9) Media pembelajaran memberikan kesempatan terjadinya pengulangan informasi.

2. Macromedia flash

Macromedia flash adalah sebuah program aplikasi standar yang digunakan untuk merancang grafis animasi. *Macromedia flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini (Rayandra Asyhar, 2012). *Macromedia flash* merupakan software yang digunakan oleh para *programmer* pembelajaran interaktif, karena *macromedia flash* ini tergolong yang paling mudah digunakan (Darmawan, 2017).

Macromedia flash masuk kategori multimedia. Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film dan lain sebagainya, semua media saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Sanjaya, 2014).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa karena dapat memasukkan elemen-elemen seperti teks, gambar, film atau video dan sebagainya.

Arsyad (2010) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan *Macromedia Flash* sebagai berikut:

a. Kelebihan *Macromedia flash*

- 1) Dapat membuat animasi yang bergerak (*Motion Tween*), perubahan bentuk (*Shape Tween*), dan perubahan transparansi warna (*Collor Effect Tween*).

- 2) Dapat membuat animasi Masking (Efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan Animasi *Motion Guide* (Animasi mengikuti jalur)
- 3) Dapat membuat tombol interaksi dengan sebuah movie/objek yang lain.
- 4) Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia dan game.
- 5) Dapat dikonversi dan dipublish kedalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe, dan *.mov.

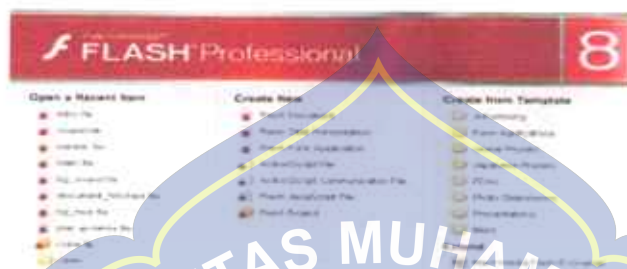
b. Kekurangan *Macromedia Flash*

- 1) Meskipun mudah menggunakan *Macromedia Flash*, tetapi banyak guru yang tidak bisa memodifikasi sendiri sehingga harus ada keahlian dari guru itu sendiri.
- 2) *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat pembelajaran yang harus menggunakan computer, jadi sekolah harus ada fasilitas yang memadai. Apabila tidak ada, maka media ini tidak dapat digunakan.
- 3) Untuk dapat ditampilkan di depan kelas, maka butuh perangkat tambahan seperti OHP (*Overheat Proyektor*).

Berdasarkan uraian di atas kelebihan *Macromedi Flash* apabila digunakan sebagai media belajar mengajar secara optimal maka berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun setiap kelebihan pasti mempunyai kekurangan. Apabila dilihat dari kekurangannya maka *Macromedia Flash* masih sangat sulit diterapkan disekolah-sekolah yang fasilitasnya tidak memadai, khususnya disekolah-sekolah yang pelosok atau pedesaan.

c. Tampilan *Macromedia Flash*

1. Start Page

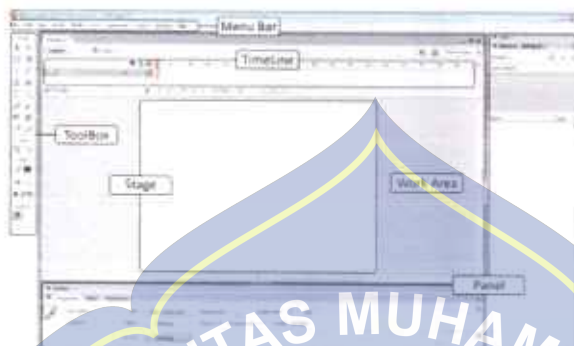


Gambar 2.1 Start Page

Ada beberapa bagian pada *start page macromedia flash*, yaitu:

- a) *Open a recent item*, kategori yang menampilkan semua file/dokumen flash yang sudah dibuat dalam ekstension *.fla*
- b) *Open*, untuk membuka dokumen yang sudah pernah dibuat namun tidak tercakup di *open recent item* karena keterbatasan tempat.
- c) *Create new*, untuk membuka dokumen/file flash baru
- d) *Create from template*, untuk membuat dokumen baru sesuai dengan template yang disediakan oleh *macromedia*.
- e) *Extend*, untuk memanggil situs web *macromedia* untuk isession exchange.
- f) *Learn*, untuk menuju ke halaman bantuan *flash (help)*

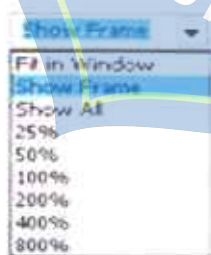
2. Area Kerja



Gambar 2.2 Area kerja

Pertama-tama kita harus mengenal terlebih dahulu lingkungan kerja *macromedia flash*. Pada bagian kiri terdapat *tools*, di bagian atas tengah terdapat *timeline* yang digunakan untuk mengatur *timeline* animasinya dan pada bagian tengah terdapat *stage*, yaitu bagian yang *visible* secara visual saat di *publish* atau di *preview* di browser

3. Status Bar



Gambar 2.3 Status Bar

Status bar digunakan untuk mengubah *zooming*/ukuran stage secara keseluruhan, *option fit in window* menampilkan stage saja, *option show*

frame menampilkan stage beserta work area dan bila *show all* berfokus pada objek yang ada.

4. Tool Box



Gambar 2.4 Tool Box

Tools digunakan untuk menggambar dan memanipulasi gambar/objek.

Tools terbagi menjadi 4 bagian besar yaitu:

- d. Tools, bagian ini digunakan untuk mengedit dan memanipulasi objek.
- e. View, pada bagian ini digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan pada layar monitor.
- f. Colors, pada bagian ini terdapat pallet untuk mengganti warna outline dan fill.

- g. Option, bagian ini merupakan modifiers dari setiap tool yang dipilih.

Setiap tool mempunyai modifiers yang berbeda-beda.

3. Minat

a. Pengertian minat

Minat bukan faktor bawaan sejak lahir, tetapi terbentuk akibat berinteraksi dengan objek tersebut. Minat dapat dikonstruksi atau dikembangkan pada setiap peserta didik. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran penting juga memperhatikan pengembangan minat. Pembelajaran harus dirancang menarik. Menghadirkan konteks disekitar peserta didik akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan minat peserta didik dapat berkembang peserta didik juga perlu mengetahui apa manfaat mempelajari materi pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Jika pendidik dapat menunjukkan manfaat mempelajari materi pembelajaran tersebut, minat peserta didik tersebut, minat peserta didik dapat ditumbuhkembangkan.

Berdasarkan defenisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

1. Unsur-unsur minat

- a) Perhatian merupakan pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas (Wasti Sumanto, 2014)
- b) Perasaan merupakan gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami

=dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf (Suryabrata, 2012)

- c) Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2015)

2. Fungsi minat dalam belajar

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sardiman (2013) yang menyatakan berbagai fungsi minat dalam belajar sebagai berikut:

- a) Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
- d) Minat memperkuat ingatan dalam belajar.
- e) Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

3. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk tetap memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.

- c) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d) Lebih menyukai hal yang menjadi minatnya daripada hal yang lain.
- e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

4. Indikator minat

Menurut Slameto (2010) beberapa indikator minat belajar, yaitu sebagai berikut:

a) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu maka tidak mungkin ada rasa terpaksa untuk belajar.

b) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang terhadap objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan dan mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap minat pada suatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

d) Perhatian siswa

Minat dan perhatian dianggap dua hal yang selaras dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi

siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut.

5. Cara menumbuhkan minat belajar

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar, menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012).

Minat belajar harus di tumbuhkan sendiri oleh masing-masing individu. Adapun pihak lain hanya memperkuat dalam menumbuhkan minat untuk memelihara minat yang telah di miliki seseorang.

Menurut Lobby Leokmono (dalam Dyatmika, 2014) bebrapa hal yang bisa dilakukan oleh siswa untuk menumbuhkan minat terhadap bidang studi tertentu yaitu:

a) Berusaha memperoleh informasi tentang bidang studi tersebut.

Carilah berbagai informasi selengkap mungkin tentang bidang studi tersebut, seperti mengenal sejarahnya, tokoh-tokohnya, bidang-bidang kerja yang dapat dimasuki, kesempatan untuk maju dan hal-hal menarik lainnya.

b) Melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan bidang studi tersebut. Buatlah catatan-catatan pribadi, menulis karangan

ilmiah populer, melakukan penelitian-penelitian sederhana atau berdiskusi dengan teman.

Dalam upaya memperkuat dan menumbuhkan minat dan untuk memelihara minat yang telah dimiliki siswa, pihak diluar siswa khususnya guru harus membantu hal tersebut. Menurut Rooijakkers (dalam Slameto, 2010) menumbuhkan minat-minat baru dapat pula dicapai dengan menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa.

Menurut Djamarah (2014) Ada beberapa macam bentuk yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Menurut Slameto (2010), bahwa Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanipestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari ketertarikan siswa dalam melakukan aktivitas yang mereka senangi dan ikut terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta perhatian yang mereka berikan. Dengan demikian, indikator minat yang digunakan sebagai acuan penelitian ini adalah perasaan senang, perhatian dan rasa ingin tahu.

4. Biologi

Pembelajara Biologi adalah pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar melalui lingkungan yang dekat dengan alam. Siswa berhubungan langsung untuk mempelajari tentang objek belajar, gejala dan masalah disekitar mereka.

Biologi berasal dari Bahasa yunani, yaitu dari kata "*bios*" yang artinya kehidupan dan "*logos*" yang berarti ilmu. Jadi biologi adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari perihal kehidupan serta proses kehidupan. Biologi sebagai ilmu pengetahuan merupakan suatu disiplin tersendiri yang pendekatannya merupakan suatu metode, yaitu metode ilmiah.

Pembelajaran Biologi merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan konsep pemahaman melalui pengamatan langsung pada objek yang dipelajari. Biologi berkaitan erat dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan kumpulan-kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses yang bersifat penemuan (Virginia, 2015).

Pada pelaksanaan pembelajaran biologi siswa diarahkan untuk melakukan eksperimen dan observasi. Biologi pada dasarnya memiliki karakteristik keilmuan yang spesifik dan berbeda dengan lainnya sehingga dalam mempelajari biologi tidak hanya mengerjakan materi atau hafalan biologi saja kepada siswa, namun siswa harus diajak mempelajari biologi berdasarkan sistem berpikirnya.

5. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian Macromedia Flash terhadap Minat Belajar siswa adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Prayitno (2010), Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Tegal. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika (suatu penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII semester II Mts Teladan Al Amiriyah Lebaksiu Tahun Pelajaran 2009/2010 untuk pokok bahasan segitiga). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pembelajaran menggunakan Macromedia Flash dan pembelajaran

konvensional terhadap Minat belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash lebih efektif dari pembelajaran konvensional.

Amiq Lutfi (2013) Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang dengan judul Pemanfaatan Media *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar IPS Sejarah kelas VIII SMP Negeri 1 Pacangaan Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media *Macromedia Flash* dan yang tidak menggunakan media *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPS Sejarah kelas VIII di SMP Negeri 1 Pacangaan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *nonprobability sampling* tipe *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis (uji t) dua pihak nilai *posttest* diperoleh nilai sig. $0,000 < \alpha (0,05)$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan minat belajar sejarah kelas VIII C dengan kelas VIII D.

Kaitan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah semua menggunakan media pembelajaran yang persis yaitu *Macromedia Flash*. Persamaan selanjutnya yaitu tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa.

Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian yang saya teliti yaitu metode penelitian, mata pelajaran dan tempat pelaksanaannya.

B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari adanya perubahan pada diri siswa. Perubahan ini terjadi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Permasalahan yang ditemukan di MA Aisyiyah Sungguminasa berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Masih banyak guru belum memanfaatkan sebuah media pembelajaran dengan baik, dan mereka masih terpaku dengan pembelajaran konvensional atau lebih menggunakan metode ceramah di kelas atau hanya dengan media buku saja.

Penelitian ini menggunakan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa untuk melihat apakah penggunaan *Macromedia Flash* efektif atau meningkatkan Minat belajar siswa pada Pembelajaran Biologi kelas X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa tahun pelajaran 2020/2021.

Tentu saja penelitian dengan menggunakan *Macromedia Flash* ini mampu menjadi media yang efektif dalam pembelajaran Biologi bagi siswa kela X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa. Dalam hal ini hendak dilihat apakah penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Biologi efektif atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian tentang Pengaruh *Macromedia Flash* dalam meningkatkan Minat belajar siswa pada mata

pelajaran Biologi kelas X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa tahun pelajaran 2020/2021 dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam latar belakang maka penulis menyusun hipotesis yaitu “Terdapat Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mencari pengaruh media pembelajar *Macromedia Flash 8* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* yaitu *one group pretest posttest design*.

Desain ini terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan, kemudian membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2019). Adapun desain penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian (Tiro & Ahmar, 2014)

Keterangan:

O_1 = Minat Awal Siswa (*Pretest*)

X = Penerapan Media *Macromedia Flash*

O_2 = Hasil Minat Belajar Siswa Setelah Menerapkan Media *Macromedia Flash* (*Posttest*).

B. Lokasi

Lokasi penelitian ini mengambil lokasi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten gowa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2018) Populasi adalah keseluruhan elemen yang dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang hendak diukur, yang merupakan unit yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa yang berjumlah 112 orang.

Tabel 3.1 Populasi Siswa IPA MA Aisyiyah Sungguminasa

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X IPA	5	18	23
2.	XI IPA 1	14	15	29
3.	XI IPA 2	11	18	29
4.	XII IPA	17	14	31
TOTAL				112

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan biaya, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu (Sugiyono, 2018).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan *Purposive or judgemental sampling* pengambilan sampel berdasarkan seleksi khusus, peneliti yang membuat kriteria tertentu siapa yang akan dijadikan sebagai sampel.

Apabila jumlah subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi apabila jumlahnya lebih besar maka diambil sebanyak 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2010).

Sampel yang ditentukan sebanyak 20% dari populasi. Jumlah seluruhnya adalah $20/100 \times 112 = 22,4$. Maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 23 siswa.

Tabel 3.2 Sampel Siswa MA Aisyiyah Sungguminasa

NO	Responden	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X IPA	5	18	23

D. Prosedur Penelitian

Penilaian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Mengurus izin pelaksanaan penelitian di MA Aisyiyah Sungguminasa.
 - b. Berkoordinasi dengan guru bidang studi.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
 - d. Mengembangkan dan menyiapkan instrument penelitian.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Menyerahkan media pembelajaran *Macromedia flash* kepada guru.
 - b. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk meniai minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.
 - c. *Macromedia flash* digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan.
 - d. Mengisi lembar observasi siswa untuk melihat aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
 - e. Memberikan angket respon siswa mengenai tanggapan mengenai kegiatan pembelajaran.
 - f. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.
3. Tahap akhir
 - a. Mengumpulkan data penelitian.

- b. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti.
- c. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.

E. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2019) Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Variable penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *macromedia flash* (Variabel Bebas)

Penggunaan media *macromedia flash* adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran biologi kelas X dengan menyajikan informasi, gambar dan sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan serta animasi yang lebih menarik perhatian siswa agar siswa lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Minat Belajar (Variabel Terikat)

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat yang mengarah kepada sikap siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran dengan media *macromedia flash*. Dimana minat belajar siswa dapat dilihat setelah guru memberikan tes berupa angket untuk mengetahui seberapa besar minat siswa.

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2018).

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam proses pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan minat belajar siswa, seperti tingkah laku siswa pada saat

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menyusun daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai materi biologi yang hendak diteliti. Pernyataan tersebut di berikan kepada siswa untuk memperoleh informasi dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang telah diketahuinya. Angket yang diberikan berupa pernyataan *pretest* dan *posttest* yang diisi oleh siswa sebagai responden. Angket ini dibagikan kepada siswa MA Aisyiyah Sungguminasa dengan jumlah responden sebanyak 23 orang yang di ambil dari siswa kelas X IPA.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam proses pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan minat belajar siswa, seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, melaksanakan tugas dan sebagainya (Sugiyono, 2018).

Pengamatan dilakukan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Terdapat 2 langkah pengumpulan data observasi, yaitu:

- a. Instrumen aktivitas siswa diisi oleh pengamat.
- b. Lembar observasi diisi oleh pengamat sesuai dengan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Dalam hal ini yang digunakan untuk mengungkapkan data variabel adalah angket respon siswa dengan memberikan tanda ceklis pada tempat yang telah disediakan, dimana setiap item telah diberikan sejumlah subjek penelitian, siswa tinggal memilih mana yang paling tepat atau sesuai dengan kondisi pada angket yang berisi 15 pertanyaan atau pernyataan.

Cara memberikan skor untuk masing-masing pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Angket

No	Alternatif Jawaban	Pemberian skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup setuju	3
4	Kurang setuju	2
5	Tidak setuju	1

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya penelitian dengan menggunakan statistik (Sugiyono, 2018). Kegiatan dalam menganalisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun serangkaian proses yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019).

Setelah sampel diberi perlakuan yang berbeda, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan atau penurunan minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil angket yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (Sugiyono, 2019).

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t yang bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibaca. Metode analisis penelitian ini menggunakan *software SPSS (Statistic Package and Social Science) ver.26 for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian ini merinci temuan yang diperoleh peneliti dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Penelitian dilaksanakan di MA Aisyiyah Sungguminasa kelas X IPA. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan setelah pembelajaran Biologi. Paparan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *macromedia flash* pada siswa kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa sebagai berikut:

a. Deskripsi Data Hasil Observasi

Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa diamati sebanyak dua kali pertemuan. Observasi terdiri dari 8 pernyataan yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas pada pertemuan I dan II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Lembar Observasi aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		%
		i	ii	
1.	Jumlah siswa yang hadir saat kegiatan pembelajaran biologi	23	23	100%
2.	Siswa yang mengikuti aturan	23	23	100%

	pembelajaran			
3.	Siswa yang memperhatikan guru ketika menjelaskan indikator yang akan dicapai	15	18	71,73%
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran biologi berlangsung	10	15	54,34%
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran biologi	10	15	54,34%
6.	Siswa yang mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran biologi	12	20	69,56%
7.	Siswa yang sangat antusias dalam menyimak materi virus	20	23	93,47%
8.	Siswa menyimpulkan materi pada saat pembelajaran biologi	15	20	76,08%
	Rata-rata	16,00	19,62	
	Persentase	69,56%	85,32%	77,44%

Diolah; dari data observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, persentase rata-rata dari pertemuan pertama yaitu 69,56% dalam kategori baik, pada pertemuan kedua yaitu 85,32% dalam kategori sangat baik, sehingga diperoleh persentase keseluruhan rata-rata adalah 77,44% dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran meningkat atau dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran *macromedia flash*.

b. Deskripsi Data Hasil Angket Minat Siswa

Analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil angket yang dibagikan kepada 23 siswa kelas X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa adalah analisis deskriptif untuk menggambarkan minat belajar siswa dari hasil perhitungan angket dengan rumus angka persentase yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) yaitu:

$$P = \frac{f}{n} 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah Frekuensi

n = Jumlah responden

1) Data Hasil Angket Minat Siswa Sebelum Menggunakan Media *Macromedia Flash (Pretest)*

Hasil analisis data minat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran Biologi sebelum menggunakan media *macromedia flash* yang diisi oleh 23 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi angket respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *macromedia flash (Pretest)*

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1		3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi.	0	8,69	47,83	43,48	0
2	Saya sangat suka belajar biologi	17,39	21,74	39,13	17,39	4,34
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi	0	0	34,78	52,17	13,04
4	Saya merasa cepat bosan saat sedang belajar biologi	47,38	47,83	4,34	0	0
5	Saya menunda belajar biologi untuk ikut bermain dengan teman-teman saya	13,04	65,22	21,74	0	0



6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	0	0	21,74	60,87	17,39
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya	39,13	39,13	21,74	0	0
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	0	0	8,69	65,22	26,09
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	0	0	52,17	26,09	21,74
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari	0	0	47,83	43,48	8,69
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	0	0	4,34	47,83	47,83
12	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	0	0	43,84	47,83	8,69
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru	47,83	47,83	4,34	0	0
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	0	0	73,91	26,09	0
15	Saya sangat berminat belajar biologi	0	21,74	39,13	34,78	4,34

Rata-rata	11,01	16,81	31,01	31,01	10,16
------------------	-------	-------	-------	-------	-------

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diperoleh respon setiap indikator terhadap penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa yaitu dengan rata-rata 11,01% yang menanggapi sangat setuju, 16,81% yang menanggapi setuju, 31,01% yang menanggapi cukup setuju, 31,01% yang menanggapi tidak setuju dan 10,16% yang menanggapi sangat tidak setuju.

2) Data Hasil Angket Minat Siswa Setelah Menggunakan Media *Macromedia Flash* (Posttest)

Hasil analisis data minat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran biologi setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* yang diisi oleh 23 siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* (Posttest)

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi.	60,87	30,43	9,52	0	0
2	Saya sangat suka belajar biologi	39,13	56,52	4,76	0	0
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi	0	65,22	28,57	8,69	0



4	Saya merasa cepat bosan saat sedang belajar biologi	0	0	0	78,26	21,74
5	Saya menunda belajar biologi untuk ikut bermain dengan teman-teman saya	0	0	0	73,91	26,09
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	17,39	69,57	14,28	0	0
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya	0	0	19,04	69,57	13,04
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	0	56,52	47,61	0	0
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	43,48	56,52	0	0	0
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari	13,04	56,52	19,04	13,04	0
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	0	43,48	61,90	0	0

12	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	60,8 7	30,43	9,52	0	0
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru	0	0	0	60,87	39,13
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	0	69,57	33,33	0	0
15	Saya sangat berminat belajar biologi	4,34	78,26	19,05	0	0
Rata-rata		15,94	40,87	17,78	20,29	5,12

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diperoleh respon setiap indikator terhadap penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa yaitu dengan rata-rata 15,94% yang menanggapi sangat setuju, 40,87% yang menanggapi setuju, 17,78% yang menanggapi cukup setuju, 20,29% yang menanggapi tidak setuju dan 5,12% yang menanggapi sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai angket yang diisi oleh siswa kelas X IPA sebanyak 23 orang, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa. Berikut adalah grafik *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa:



Gambar 4.1 Grafik minat pretest dan posttest

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan statistik uji-t untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa. Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.4 Paired Sample Statistic

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	33.5652	23	3.34156	.69676
	POST TEST	59.6087	23	4.17502	.87055

Sumber: Output SPSS Versi 26

Tabel diatas merupakan hasil statistik dari kedua sampel yang diteliti yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* minat belajar siswa yaitu 33,56 Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 59,60. Jumlah responden yang digunakan sebagai sampel sebanyak 23 siswa. Nilai standar deviasi pada *pretest* yaitu 3,34

sedangkan pada *posttest* yaitu 4,17. Standar error mean pada *pretest* yaitu 0,69 Sedangkan pada *posttest* yaitu 0,87. Berdasarkan hasil statistik diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa dilihat dari *pretest* dan *pretest* yang diperoleh yaitu $33,565 < 59,60$.

Tabel 4.5 Uji T

Paired Samples Test						
Paired Differences						
95% Confidence Interval of the Difference						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	Sig. (2-tailed)
Pair 1 PRE TEST	-	4,07295	,84927	-	-24,28220	,000
POST TEST	26,04348		27,80475		30,666	2

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel output *paires sample test* diatas, nilai *sig. (2-tiled)* yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa. Dari tabe diatas diperoleh juga nilai mean yaitu 26,043 dan nilai t hitung yaitu 30,666.

Nilai t tabel dicari berdasarkan nilai df (*degree of freedom*) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Berdasarkan tabel diatas nilai df yang diperoleh yaitu 22 sedangkan nilai signifikan yaitu $0,05/2$ sama dengan 0,025 diperoleh niai t tabel yaitu 2,073. Nilai t hitung yaitu $30,666 > t$ tabel 2,073 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *mcromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata

pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di MA Aisyiyah Sungguminasa. Dengan melihat keseluruhan data yang terkumpul, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan temuan minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*, yaitu meningkatnya minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

Hasil observasi sikap belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* mengalami peningkatan sikap positif pada setiap pertemuannya. Dari hasil observasi tersebut dapat kita simpulkan bahwa peningkatan sikap belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* berada pada kategori sangat baik.

Minat belajar siswa kelas X di MA Ais iyah Sungguminasa sebelum menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran Biologi memperoleh nilai rata-rata yaitu 33,56 (kategori rendah). Sedangkan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* memperoleh nilai rata-rata yaitu 59,60 (kategori tinggi).

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,666 > t_{tabel} = 2,073$ maka

H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *macromedia flash* bermanfaat bagi minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa. Hasil ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan penelitian ini, guru dapat menerapkan media pembelajaran *macromedia flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa sebelum media pembelajaran *macromedia flash* diterapkan diperoleh nilai rata-rata 33,56 (kategori rendah). Sedangkan minat belajar siswa sesudah media pembelajaran *macromedia flash* diterapkan diperoleh nilai rata-rata 59,60 (kategori tinggi). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,666 > t_{tabel} = 2,073$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa minat belajar pada mata pelajaran biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik seperti *macromedia flash*.
2. Media pembelajaran *macromedia flash* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Biologi.
3. Siswa diharapkan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* untuk meningkatkan minat belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan Deni. 2017. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dyatmika, Gregorius Ardhisan. 2014. *Hubungan antara Minat Belajar Terhadap Kualitas Hasil Belajar Siswa Teknik Otomotif Di SMK Negeri 3 Yogyakarta*, <https://eprints.uny.ac.id/29273/>, diakses pada januari 2021
- Hasri Muh Akbar. 2020. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 2 Jeneponto*.
- Ihwana. 2018. *Keefektifan Penggunaan E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Gowa. Makassar*.
- Kobak Kesi. 2015. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa SMP Negeri 4 Bajeng Kabupaten Gowa*.
- Maydarinda M. 2014. *Titik Persentase Distribusi-t*, <https://ledhyane.lecture.ub.ac.id/>, diakses pada oktober 2021
- Muhammad Riski. 2013. *Soal dan Pembahasan Kontes Biologi Tingkat Nasional & Internasional untuk SMP/MTs*.
- Purwanti, Intan Nurdin. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Keterampilan Proses pada Materi Genetika Kelas XII IPA SMA. Kota Makassar*.
- Ratumanan. Rosmiati, Imas. 2019. *Perencanaan pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rayandra, Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, diakses pada januari 2021
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Vol. 2, No. 2, <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>, diakses pada januari 2021
- Saadiah. 2017. *Evektivitas Media Pembelajaran Berbasis Poer Point Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar*.

Sanjaya wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Saptono, Sigit. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Solthan, Asikin. 2006. *Menuju Pendidikan* 49 *Depan*. Bantaeng: LP3M Intim.

Sri Rahayu Ika. 2019. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pernapasan mamusia Kelas VIII Di SMA Negeri 4 Sungguminasa*.

Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, Putria Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Universitas Muhammadiyah Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Virginia, A., Retno, S. Endah, P. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing Materi Tumbuhan terhadap Hasil Belajar*. *Unnes Journal of Biology Education*.

L



A

N

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : MA Aisyiyah Sungguminasa
 Mata Pelajaran : Biologi
 Kelas/Semester : X (Sepuluh)/ 1
 Materi : Virus
 Sub Materi : Struktur Tubuh Virus dan Replikasi Virus
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. : Memahami, mene-rapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Tujuan

Setelah mempelajari ini, diharapkan siswa mampu:

1. Mengidentifikasi struktur virus
2. Menganalisis proses replikasi virus
3. Membandingkan daur litik dan daur lisogenik pada virus

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menganalisis struktur, replikasi dan peran virus dalam kehidupan	3.1.1 Mengidentifikasi struktur virus 3.1.2 Menganalisis cara hidup dan proses replikasi virus 3.1.3 Membandingkan daur litik dan daur lisogenik pada virus

D. Materi Pembelajaran

1. Sejarah Penemuan Virus
2. Ciri-ciri Tubuh Virus
 - a. Ukuran Tubuh Virus
 - b. Bentuk Virus
 - c. Struktur Tubuh Virus
3. Cara Hidup dan Reproduksi Virus
 - a. Cara Hidup Virus
 - b. Reproduksi Virus

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	a. Salam pembuka • Memberi salam • Mengecek kehadiran siswa • Menyiapkan media pembelajaran macromedia fash	• Menjawab salam dari guru • Menyampaikan kehadiran siswa • Menyiapkan alat tulis dan buku paket untuk pembelajaran	20 menit

	b. Apersepsi dan Memotivasi - Menyajikan gambar serta memberikan pertanyaan seputar gambar tersebut seperti “apakah kalian pernah mengalami flu? Apakah kalian tahu penyebabnya?” - Memberikan suatu fenomena, misalnya mensimulasikan tentang fenomena bersin - Guru menyampaikan indikator pembelajaran dari materi yang akan dibahas.	- Memperhatikan, merespon/menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru - Memperhatikan indikator pembelajaran yang disampaikan oleh guru	
Kegiatan Inti	a. Mengamati - Menyajikan gambar tentang Struktur tubuh virus dan penyakit yang disebabkan oleh virus b. Menanya - Memancing siswa untuk bertanya mengenai gambar tentang struktur tubuh virus	- Siswa memperhatikan gambar tersebut - Mengajukan pertanyaan kepada guru berdasarkan pengamatan gambar tentang struktur tubuh virus seperti “Bagaimana bentuk/struktur tubuh virus tersebut?”	95 menit

		Bagaimana virus memperbanyak diri?"	
	c. Mengasosiasi/mengolah data Guru membimbing siswa untuk mengamati materi dan video pembelajaran sebelum mengerjakan evaluasi	Siswa fokus memperhatikan materi dan video yang ditampilkan pada media macromedia flash	
	d. Mengomunikasikan Memberikan klarifikasi terhadap materi yang ditampilkan pada media pembelajaran macromedia flash	Mendengarkan klarifikasi dari guru	
Penutup	- Memberi tambahan informasi, meluruskan hal-hal yang masih belum tepat atau memberikan penguatan materi - Memberikan soal evaluasi - Memandu siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan. - Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam	- Mendengarkan, memperhatikan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru - Mengerjakan soal evaluasi - Menyimpulkan materi pembelajaran dipandu oleh guru - Menjawab salam	20 menit

F. Teknik penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

a. Teknik penilaian

- Soal evaluasi (pilihan ganda dan essay)

- b. Instrumen penilaian (terlampir)
- 2. Penilaian Keterampilan
 - a. Teknik penilaian
 - Lembar Observasi
 - Lembar Angket

G. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- 1. Media/alat
 - a. Laptop
 - b. Macromedia Flash, struktur tubuh dan replikasi virus
 - c. Video tentang animasi siklus litik dan siklus lisogenik

Gowa, September 2021



Lampiran 2

Screenshoot Tampilan Media Pembelajaran Macromedia Flash





Lampiran 3

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Nama Sekolah : MA Aisyiyah Sungguminasa

Tahun Ajaran : 2021

Subjek : Siswa

Mata Pelajaran : Biologi

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan	
		I	II
1.	Jumlah siswa yang hadir saat kegiatan pembelajaran biologi	23	23
2.	Siswa yang mengikuti aturan pembelajaran	23	23
3.	Siswa yang memperhatikan guru ketika menjelaskan indikator yang akan dicapai	15	18
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran biologi berlangsung	10	15
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran biologi	10	15
6.	Siswa yang mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran biologi	12	20
7.	Siswa yang sangat antusias dalam menyimak materi virus	20	23
8.	Siswa menyimpulkan materi pada saat pembelajaran biologi	15	20

Lampiran 4

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Arpiani

Kelas : X IPA

No. Absen : 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Angket Pre Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi		√			
2	Saya sangat suka belajar biologi			√		
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi					
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi		√			
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya					
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	√				
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya				√	
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			√		
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah			√		
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu			√		

	materi biologi yang sedang dipelajari					
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain				√	
12	Saya sangat berminat belajar biologi			√		
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru					√
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	√				
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√				
Jumlah						

Gowa,

September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Arpiani

Kelas : X IPA

No. Absen : 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

2. Angket Post Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi	√				
2	Saya sangat suka belajar biologi	√				
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi	√				
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi				√	
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya					√
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	√				
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya				√	
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√			
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	√				
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari		√			

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	√				
12	Saya sangat berminat belajar biologi	√				
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru					√
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri					
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√				
Jumlah						

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Regina Dwi Utami

Kelas : X IPA

No. Absen : 3

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Angket Pre Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi		√			
2	Saya sangat suka belajar biologi				√	
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi		√			
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi			√		
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya		√			
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar				√	
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya	√				
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√			
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah		√			
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari				√	

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain				√	
12	Saya sangat berminat belajar biologi		√			
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√	
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri		√			
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna		√			
Jumlah						

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Regina Dwi Utami

Kelas : X IPA

No. Absen : 3

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

2. Angket Post Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi	√				
2	Saya sangat suka belajar biologi		√			
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi		√			
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi					√
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya		√			
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar				√	
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya				√	
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√			
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	√				
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari				√	

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	√					
12	Saya sangat berminat belajar biologi	√					
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√		
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	√					
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√					
Jumlah							

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**A. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : An-Nisa

Kelas : X IPA

No. Absen : 7

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

1. Angket Pre Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi		√			
2	Saya sangat suka belajar biologi				√	
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi		√			
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi			√		
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya	√				
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar				√	
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya	√				
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√			
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah		√			
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari				√	

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain				√	
12	Saya sangat berminat belajar biologi		√			
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√	
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri		√			
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna		√			
Jumlah						

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : An-Nisa

Kelas : X IPA

No. Absen : 7

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

2. Angket Post Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi	√				
2	Saya sangat suka belajar biologi	√				
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi	√				
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi					√
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya					√
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar				√	
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya				√	
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√			
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	√				
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari			√		

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	√				
12	Saya sangat berminat belajar biologi	√				
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√	
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	√				
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√				
Jumlah						

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muh. Harun

Kelas : X IPA

No. Absen : 15

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Angket Pre Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi			√		
2	Saya sangat suka belajar biologi					√
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi			√		
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi		√			
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya	√				
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar					√
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya	√				
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			√		
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah			√		
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari					√

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain					√
12	Saya sangat berminat belajar biologi				√	
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√	
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	√				
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√				
Jumlah						

Gowa, September 2021

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muh. Harun

Kelas : X IPA

No. Absen : 15

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

2. Angket Post Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran biologi		√			
2	Saya sangat suka belajar biologi	√				
3	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran biologi					
4	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar biologi				√	
5	Saya menunda belajar biologi dan ikut bermain dengan teman-teman saya				√	
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar					√
7	Jika ada soal biologi yang sulit saya tidak akan mengerjakannya				√	
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			√		
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah	√				
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari			√		

11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	√				
12	Saya sangat berminat belajar biologi	√				
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru				√	
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	√				
15	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	√				
Jumlah						

Gowa, September 2021

Lampiran 5

Tabulasi Angket Minat Belajar Siswa

1. Tabulasi Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

No	Butiran Angket Pre Minat Belajar Siswa															Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	4	4	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	2	3	4	36
2	3	5	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	4	39
3	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	3	4	36
4	3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	28
5	3	3	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	3	1	31
6	3	3	1	2	1	3	1	1	1	2	1	3	1	3	2	28
7	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	31
8	2	4	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	3	3	2	34
9	3	3	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	36
10	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	3	3	31
11	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	31
12	2	5	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	36
13	2	2	3	2	1	2	1	1	3	3	2	1	2	3	3	31
14	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	3	31
15	2	3	3	2	2	1	1	2	3	3	2	3	1	2	4	34
16	3	5	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	39
17	4	3	2	1	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	4	36
18	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	3	31
19	3	4	3	2	1	1	1	3	3	2	2	3	1	3	2	34
20	3	5	3	1	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3	39
21	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	1	3	1	2	3	30
22	3	4	1	1	2	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	34
23	2	4	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	3	3	36

2. Tabulasi Angket Minat Belajar Siswa Setelah Perlakuan

No	Butiran Angket Post Minat Belajar Siswa															Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	62
2	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	65
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	60
4	5	3	2	4	5	5	4	3	4	4	2	5	4	3	4	54
5	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	59
6	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	5	4	3	3	53
7	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	61
8	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	65
9	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	61
10	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	63
11	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	64
12	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	63
13	4	4	4	4	4	4	5	4	2	1	3	3	5	4	4	55
14	4	5	3	4	4	4	4	3	3	1	3	5	4	3	3	53
15	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	5	4	3	3	56
16	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	65
17	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	5	5	4	4	55
18	4	5	3	4	4	4	4	3	4	2	3	5	4	3	4	56
19	5	5	3	4	4	4	3	3	4	2	3	5	4	3	4	56
20	4	4	3	5	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	57
21	5	5	3	5	4	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	62
22	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	65
23	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	61

Lampiran 6

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

r	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07383	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903

39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung



Lampiran 7

Dokumentasi





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865599

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ariesta Utary

NIM : 10531101916

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3%	10 %
2	Bab 2	12%	25 %
3	Bab 3	9%	10 %
4	Bab 4	2%	10 %
5	Bab 5	5%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 25 Januari 2022
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursina S. Hum, M.I.P.
NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



ARIESTA UTARY Lahir di Bantaeng pada tanggal 12 April 1998. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan ayahanda Saenal dan ibunda Risma. Memasuki pendidikan formal di TK Bungung Katammung. Kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 34 Bungung Katammung dan lulus pada tahun 2010, setelah itu lanjut di SMP Negeri 1 Bissappu dan lulus pada tahun 2013, kemudian lanjut di SMK Negeri 1 Bantaeng, setelah lulus pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.





Submission date: 24-Jan-2022 02:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 1746971478

File name: BAB_I_72.docx (35.67K)

Word count: 686

Character count: 4568

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengerjakan sifat pelatihan adalah sebuah siklus yang berhubungan dengan bekerja di SDM, sehingga kemajuan di bidang persekolahan harus menjadi perhatian utama. Kemajuan persekolahan di Indonesia saat ini semakin berkembang dilihat dari pandangan dunia instruksi yang ada di abad 21 salah satunya dari fokus pendidik menjadi fokus pada siswa. Sebelumnya, yang biasanya terjadi adalah instruktur berbicara dan siswa mendengarkan dan menyusun. Jadi sekarang instruktur perlu lebih mendengarkan siswa berinteraksi, bersaing, berdiskusi, dan bekerja sama. Kapasitas pengajar dari pendidik berubah tanpa orang lain menjadi fasilitator bagi siswa.

Pengajar perlu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik, imajinatif dan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga siswa memiliki minat yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA akan menemukan yang mempersalahkan siswa untuk mengamati ide-ide pemahaman melalui persepsi langsung dari artikel yang sedang direnungkan. Ilmu pengetahuan terkait erat dengan melihat ke dalam Alam sengaja, agar pembelajaran IPA bukan hanya sekedar kewenangan berbagai informasi sebagai realitas, ide atau standar tetapi juga merupakan proses wahyu (Virginia, 2015).

Peningkatan inovasi membawa perubahan positif bagi semesta persekolahan. Minat akan kebutuhan untuk mengerjakan kualitas dan sifat pelatihan semakin tinggi. Dengan cara ini SDM juga harus ditingkatkan seiring dengan kemajuan inovasi dan data, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menggabungkan individu, perangkat, materi, dan ilmu yang digunakan dalam menentukan cara menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan memperkuat siswa dalam pembelajaran dan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ratumanan dan Rosmiati, 2019).

Pemanfaatan media dalam latihan pembelajaran direncanakan agar lebih memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi. Membiasakan menggunakan media PC dapat menampilkan suara, visual, realistik, aktivitas, film dan berbagai komponen untuk menarik keuntungan dan inspirasi siswa untuk belajar. Demikian juga dengan pemanfaatan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan produktif.

Minat adalah atribut yang utamanya bertahan lama dalam diri seseorang. Minat ini mempengaruhi belajar karena dengan minat, seseorang perlu melakukan sesuatu yang menarik baginya. Inklusi siswa dalam pembelajaran erat kaitannya dengan atribut siswa, baik mental seperti pengetahuan dan kemampuan dan penuh perasaan seperti inspirasi, keberanian dan minat (Usman, 2010).

Dilihat dari konsekuensi persepsi pemula yang dibuat oleh analis, menunjukkan bahwa di Mama Aisyiyah sungguminasa, pendidik lebih dinamis

daripada siswa. Dalam sistem pembelajaran, pendidik lebih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan kebetulan menggunakan media pembelajaran Power Point dengan teknik Talk. Dalam sistem pembelajaran, pendidik mendelegasikan salah satu siswa untuk memperjelas materi yang ditampilkan di layar atau di buku. Karena materi yang diperkenalkan kurang menarik dan penjelasannya singkat, membuat siswa kurang berminat untuk belajar. Kondisi ini menunjukkan ketidakpedulian dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan melihat kondisi persepsi yang mendasari, analis ingin menerapkan media pembelajaran yang imajinatif, inventif, dan menarik. Sejalan dengan itu, para ilmuwan menerapkan media pembelajaran macromedia streak. Macromedia streak adalah program yang digunakan oleh pengembang pembelajaran intuitif, karena macromedia streak adalah yang paling sedikit menuntut untuk digunakan (Darnawan, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di Ma Aisyiyah Sungguminasa"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan landasan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini "Apakah ada Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di Ma Aisyiyah Sungguminasa ?".

C. Tujuan Penelitian

Mencermati definisi permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di Ma Aisyiyah Sungguminasa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menjadi sesuatu yang berharga bagi sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah sebagai komitmen untuk memperluas minat siswa dalam belajar, agar sekolah mampu meningkatkan kualitas pelajaran biologi yang ditawarkan serta membantu guru menyajikan media pembelajaran yang lebih kreatif.

b. Bagi Guru

Pengajar dapat menerapkan media pembelajaran yang pas dalam system pembelajaran dengan tujuan agar lebih mudah bagi siswa untuk menguasai materi.

c. Bagi Siswa

Siswa lebih giat dan dapat mengetahui secara ideal materi pembelajaran yang diajarkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan untuk membangun informasi dan memperluas cakrawala mengingat keterlibatan yang berpengalaman di lapangan.





AB 1 Ariesta utary 105311101916

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

WATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

ojs.yplppgriksb.or.id
Internet Source

Exclude quotes

Exclude bibliography

off

off

Exclude matches





Submission date: 24-Jan-2022 02:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 1746972000

File name: BAB_II_59.docx (188.78K)

Word count: 2717

Character count: 17832

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media adalah keseluruhan struktur dan saluran penyampaian pesan atau data dari sumber pesan kepada penerima yang dapat menhidupkan otak, membangkitkan tenaga, pertimbangan dan kesiajan siswa sehingga siswa dapat memperoleh informasi, kemampuan atau mentalitas yang sesuai dengan tujuannya (Suryani, dkk 2018).

Pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok (Huda, 2018).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, termasuk perangkat guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Suryani, dkk 2012).

Media pembelajaran akan menjadi media yang digunakan dalam mengambil, menggabungkan instrumen pendidik dalam mengajar dan metode penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (Suryani, dkk 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi agar pesan yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Ratumanan dan Rosmiani (2019) mengemukakan tujuan dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan media pembelajaran sebagai alatbantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran akan lebih mudah
- b. Bekerja pada produktivitas system pembelajaran
- c. Bersaing dengan signifikan antara materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu sentralisasi siswa dalam pembelajaran

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alatbantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik.
- b. Memberikan pengalaman berinteraksi dengan objek sebenarnya baik model atau visualisasi objek.
- c. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
- d. Mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik.

- e. Memungkinkan pembelajaran di lakukan baik di dalam maupun di luar sekolah, dan pada waktu kapan saja.
- f. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik.
- g. Meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran dan memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam Ratumanan dan Rosmiati (2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat membuat gagasan abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 5) Media pembelajaran dapat menarik perhatian.
- 6) Media dapat berfungsi untuk menanamkan konsep, operasi atau prinsip.
- 7) Media pembelajaran mengurangi energy atau usaha berpikir yang harus dikeluarkan peserta didik dalam pembelajaran.
- 8) Media membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar.
- 9) Media pembelajaran memberikan kesempatan terjadinya pengulangan informasi.

2. Macromedia flash

Macromedia flash adalah sebuah program aplikasi standar yang digunakan untuk merencanakan grafis yang hidup. Seperti yang ditunjukkan oleh Rayandra Asyhar (2012) *Macromedia flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk merencanakan kegiatan yang umum digunakan saat ini. Sementara itu, menurut Darmawan (2017) *Macromedia flash* merupakan program yang digunakan oleh para programmer pembelajaran interaktif, karena *macromedia flash* ini tergolong yang paling derhana digunakan.

Sanjaya (2014) *macromedia streak* dikenang untuk kelas media interaktif. Belajar melalui penglihatan dan suara adalah belajar yang dimaksudkan untuk memanfaatkan berbagai media sekaligus seperti teks, gambar, film, dll. semua media saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baru terbentuk.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka sangat dapat dimaklumi bahwa *macromedia streak* dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang membantu pengajar dalam menyampaikan gagasan bagaimana membuatnya sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa karena dapat menggabungkan komponen seperti teks, gambar, film atau rekaman, dll.

Arsyad (2010) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan

Macromedia Flash sebagai berikut:

a. Kelebihan *Macromedia flash*

- 1) Dapat membuat keaktifan yang bergerak (Movement Tween), perubahan dalam (Shape Tween), dan perubahan kelurusan bayangan (Collor Impact Tween).
- 2) Dapat membuat gerakan Kerudung (Dampak menutupi sebagian dari item yang terlihat) dan aktivitas Panduan Gerakan (Keaktifan mengikuti jalannya).
- 3) Dapat membuat tombol kerjasama dengan film barang lainnya.
- 4) Dapat membuat gerakan logo, keaktifan struktur, pengenalan media interaktif dan permainan.
- 5) Dapat diubah-ubah dan didistribusikan menjadi beberapa macam, misalnya *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png *.exe, dan *.mov. Dapat dikonversi dan dipublish kedalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png *.exe, dan *.mov.

b. Kekurangan *Macromedia Flash*

- 1) Meskipun mudah menggunakan *Macromedia Flash*, tetapi banyak guru yang tidak bisa memodifikasi sendiri sehingga harus ada keahlian dari guru itu sendiri.
- 2) *Macromedia flash* merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus memanfaatkan PC, sehingga sekolah harus memiliki laboratorium komputer yang memadai. Jika tidak, maka media ini tidak dapat dimanfaatkan.
- 3) Untuk menampilkan pilihan di depan kelas, diperlukan tambahan gadget seperti OHP (Overheat Projector).

Berdasarkan uraian di atas kelebihan *Macromedi Flash* bila digunakan sebagai media pembelajaran dan pembelajaran idealnya akan mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa, namun setiap manfaat pasti ada kekurangannya. Dilihat dari kekurangannya, *Macromedia Streak* masih sangat menantang untuk dijalankan di sekolah-sekolah yang tidak memiliki lab komputer yang memadai, terutama di sekolah-sekolah terpencil atau pedesaan.

B. Tampilan *Macromedia Flash*

1. Start Page



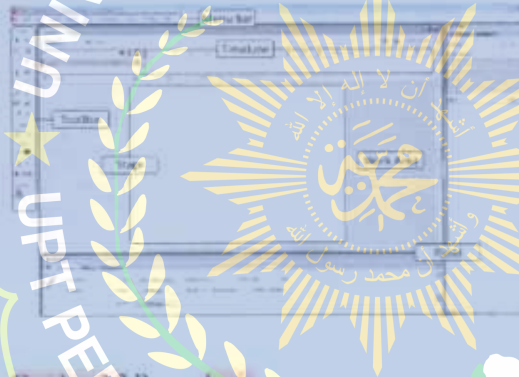
Gambar 2.1 Halaman awal

Ada beberapa area di halaman awal *macromedia streak*, untuk lebih spesifiknya:

- a) Open a new thing, class yang secara umum menampilkan catatan/laporan coretan yang telah dibuat dalam .fla augmentation
- b) Terbuka, untuk membuka arsip yang telah dibuat namun dikecualikan dari hal yang terlambat buka karena keterbatasan tempat.

- c) Buat yang baru, untuk membuka arsip/rekaman blaze lain
- d) Make from format, untuk membuat record lain yang ditunjukkan dengan layout yang diberikan oleh macromedia.
- e) Jangkau, untuk memanggil situs macromedia untuk perdagangan isession.
- f) Belajar, untuk pergi ke halaman bantuan secercah (help)

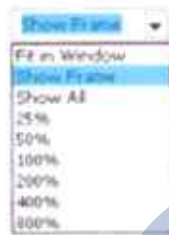
2. Area Kerja



Gambar 3.2 Ruang kerja

Di atas segalanya, kita harus mengetahui tempat kerja Macromedia Streak. Di kiri ada perangkat, di tengah atas ada jadwal yang digunakan untuk mengatur jalannya acara dan di tengah ada fase, yaitu bagian yang tampak secara lahiriah ketika didistribusikan atau dilihat dalam sebuah program.

3. Status Bar



Gambar 2.3 bilah status

Bilah status digunakan untuk mengubah pembesaran ukuran panggung secara keseluruhan, pilihan jendela yang pas hanya menunjukkan panggung, pilihan garis besar acara menunjukkan panggung dan ruang kerja dan dengan asumsi menunjukkan semua pusat di sekitar artikel saat ini.

4. Tool Box



Gambar 2.4 alat simpanan

Aparatur digunakan untuk menggambar dan mengontrol gambar/objek.

Aparatur dipartisikan menjadi empat bagian penting, yaitu:

- a. Tools, digunakan untuk mengubah dan mengontrol objek.
- b. View, digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan layar.
- c. Colors, pada segmen ini terdapat range untuk mengubah diagram dan mengisi tone.
- d. Option, segmen ini merupakan modifikator dari setiap instrumen yang dipilih. Setiap bagian yang dipilih memiliki berbagai pengubah.

3. Minat

a. Pengertian minat

Minat adalah cara paling umum untuk menciptakan dan mengkoordinasikan perilaku atau pertemuan, dengan tujuan agar individu atau pertemuan itu menghasilkan hasil yang normal, sesuai dengan tujuan yang harus dicapai oleh asosiasi (Sumanto, 2014).

Minat adalah kondisi fisiologis dan mental yang terdapat dalam diri individu yang mendorongnya untuk menyelesaikan latihan-latihan tertentu untuk mencapai suatu tujuan atau kebutuhan (Djaali, 2013).

Minat adalah kecenderungan yang sangat tahan lama untuk fokus pada latihan tertentu. Minat berkaitan dengan perasaan kecenderungan dan perasaan tertarik pada suatu hal atau tindakan tanpa diminta atau dihasut oleh orang lain. Bunga tidak sama dengan pertimbangan, pertimbangan tidak kekal, sedangkan bunga sangat tahan lama atau

cukup lama. Pertimbangan tidak benar-benar dibuntuti oleh sensasi kegembiraan, sementara minat jelas, sedangkan minat benar-benar dibuntuti oleh sensasi kegembiraan (Rutumanan, 2015).

Bunga jelas bukan variabel yang melekat, namun dibentuk karena berinteraksi dengan item. Minat dapat dibangun atau dihasilkan untuk setiap siswa. Oleh karena itu, sangat penting bahwa pengaturan pengambilan juga berfokus pada peningkatan minat. Pembelajaran harus direncanakan dengan menarik. Memperkenalkan lingkungan di sekitar siswa membuat pembelajaran sangat menarik dan minat siswa dapat tercipta. Siswa juga perlu mengetahui apa saja manfaat berkonsentrasi pada materi pembelajaran dalam setiap interaksi pembelajaran. Jika instruktur dapat menunjukkan manfaat berkonsentrasi pada materi pembelajaran, minat siswa ini, minat siswa dapat diciptakan.

Berdasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

b. Unsur-unsur minat

- 1) Perhatian merupakan pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas (Wasti Sumanto, 2014)

2) Perasaan merupakan gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf (Suryabrata, 2012)

3) Inspirasi dapat dikatakan sebagai dorongan utama dari dalam dan dari dalam diri subjek untuk melengkapi imajinasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2015).

c. Fungsi minat dalam belajar

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sardiman (2013) yang menyatakan berbagai fungsi minat dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Minat memunculkan pertimbangan yang cermat.
- 2) Minat bekerja dengan pencapaian fokus.
- 3) Kepentingan menjaga interupsi dari pertimbangan lain.
- 4) Minat dalam memperkuat daya ingat dalam belajar.
- 5) Minat mengurangi kelelahan menimbang dalam diri.

d. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) kualitas siswa yang giat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat sesuatu yang maju tanpa henti.

2) Adanya perasaan senang dan senang terhadap sesuatu yang menggelitikanya.

3) Mendapatkan sesuatu kebanggaan dan kepuasan dalam sesuatu yang diminati.

4) Bersandar pada sesuatu yang membuatnya tertarik lebih dari apa pun.

5) Tampil melalui dukungan dalam latihan dan latihan.

e. Indikator minat

Menurut Slameto (2010) beberapa tanda minat belajar adalah sebagai berikut:

1) Sentimen yang bagus

Seorang siswa yang memiliki sensasi kegembiraan atau preferensi untuk ilustrasi tertentu maka mungkin tidak ada perasaan dipaksa untuk belajar.

2) Inklusi mahasiswa

Keunggulan individu dalam item yang membuat individu senang dan tertarik untuk melakukan dan mengurangi latihan artikel.

3) Bunga

Ini terkait dengan dorongan utama siswa untuk tertarik pada sebuah artikel, individu, gerakan atau kecenderungan sebagai pertemuan emosional yang diperkuat oleh tindakan nyata.

4) Pertimbangan siswa

Minat dan pertimbangan dipandang sebagai dua hal yang sejalan dalam penggunaan biasa. pertimbangan siswa adalah konvergensi siswa pada persepsi

dan pemahaman, untuk menghindari orang lain. Siswa memiliki minat pada artikel tertentu kemudian, kemudian, fokus pada item tersebut.

f. Cara menumbuhkan minat belajar

Minat memperoleh merupakan dorongan utama dari dalam diri seseorang untuk menyelesaikan latihan belajar, menambah informasi dan kemampuan serta pengalaman. Minat ini berkembang karena adanya keinginan untuk mengetahui dan mendapatkan sesuatu, mendukung dan mengarahkan keunggulan siswa dalam mewujudkan sehingga mereka lebih tidak main-main dalam belajar (Iskandar, 2012).

Minat belajar harus dikembangkan secara bebas oleh setiap orang, sedangkan pihak lain hanya membentenginya dalam mengembangkan minat sesuai dengan minat yang dimiliki seseorang saat ini. Sebagaimana dikemukakan oleh Hall Leokimono (dalam Dyatmika, 2014) beberapa hal yang dapat dilakukan mahasiswa untuk menumbuhkan minat pada bidang studi tertentu, khususnya:

1) Berusaha memperoleh data tentang bidang studi.

Cari data selengkap mungkin yang berkaitan dengan bidang studi, misalnya mengenal rangkaian pengalamannya, karakternya, bidang pekerjaan yang bisa dimasuki, pintu kemajuan yang terbuka dan hal-hal menarik lainnya.

2) Lakukan latihan yang berhubungan dengan bidang studi. Buat catatan pribadi, buat artikel logis yang terkenal, lakukan pemeriksaan langsung atau diskusikan dengan teman.

Dengan tujuan untuk memperkuat dan menumbuhkan minat dan untuk mengikuti minat yang dimiliki siswa saat ini, pihak luar siswa, terutama pengajar, harus membantu dalam hal ini. Seperti yang ditunjukkan oleh Rooijackers (dalam Slameto, 2010) mengembangkan minat baru juga dapat dilakukan dengan mengaitkan materi tayangan dengan berita mengejutkan yang pasti diketahui sebagian besar siswa.

Seerti yang dikemukakan oleh Djamarah (2014) ada beberapa struktur yang dapat diambil pendidik untuk membangkitkan keunggulan siswa, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Melihat adanya kebutuhan pada siswa, sehingga mereka akan belajar tanpa tekanan.
- 2) Menghubungkan materi pembelajaran memberikan isu-isu keterlibatan yang dimiliki siswa, sehingga siswa secara efektif mengenali materi pembelajaran.
- 3) Memberikan pintu terbuka yang berharga bagi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan memberikan iklim belajar yang kreatif dan menyenangkan.
- 4) Melibatkan struktur dan strategi pendidikan yang berbeda sehubungan dengan perbedaan individu siswa.

Menurut Slameto (2010), bahwa suatu minat dapat dikomunikasikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa bersandar pada satu hal ke hal lain, hal itu juga dapat dimunculkan

melalui dukungan dalam suatu gerakan. Mahasiswa yang memiliki minat pada mata kuliah umumnya memfokus pada materi tersebut.

Dari sebagian perasaan wajar di atas, cenderung beralasan bahwa keunggulan siswa dalam memperoleh harus terlihat dari keunggulan siswa dalam melakukan latihan yang mereka hargai dan capai atau minat dalam sistem pembelajaran dan perubahan yang mereka berikan. Oleh karena itu, tanda-tanda minat yang digunakan sebagai semacam perspektif untuk penelitian ini adalah sensasi kegembiraan, pertimbangan dan minat.

4. Biologi

Pembelajaran IPA biologi merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar melalui iklim yang dekat dengan alam. Siswa berhubungan langsung dengan belajar tentang materi pelajaran, efek samping dan masalah di sekitar mereka.

Sains berasal dari bahasa Yunani, khususnya dari "profil" yang berarti kehidupan dan "logos" yang berarti ilmu. Jadi sains adalah bagian dari sains yang mempelajari tentang keberadaan dan proses kehidupan. Sains sebagai ilmu adalah disiplin ilmu yang berbeda yang pendekatannya adalah strategi, lebih tepatnya teknik logis.

Pembelajaran IPA biologi menemukan yang mempersilakan siswa untuk mengamati ide pemahaman melalui persepsi langsung dari artikel yang sedang direnungkan. Sains erat kaitannya dengan melihat ke alam secara sengaja, sehingga belajar sains bukan hanya penguasaan ragam

informasi sebagai realitas, ide atau standar tetapi juga proses pengungkapan (Virginia, 2015).

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA biologi, siswa dikoordinasikan untuk mengarahkan tes dan persepsi. Sains pada dasarnya memiliki sifat-sifat logika yang jelas dan tidak sama dengan yang lain sehingga dalam berkonsentrasi pada sains tidak hanya melafalkan materi atau mengingat sains kepada siswa, namun siswa harus dipersiapkan untuk berkonsentrasi pada sains sesuai dengan kerangka penalaran mereka.

5. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian Macromedia Flash terhadap Minat Belajar siswa adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dipimpin oleh Prayitno (2010), Prodi IPA, Persiapan Tenaga Pengajar dan Persekolahan, Perguruan Panca Sakti, Tegal. Viabilitas Pemanafaatan Media Pembelajaran Macromedia Streak Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA (review yang dipimpin pada siswa kelas VII semester II Mts Teladan Al Amiriyah Lebaksu tahun ajaran 2009/2010 untuk mata pelajaran segitiga). Studi ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman melibatkan Macromedia Streak dan pembelajaran tradisional pada keuntungan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan Macromedia Streak lebih berhasil daripada pembelajaran biasa.

Amiq Lutfi (2013) Program Reviu Sejarah Persekolahan, Personil Sosiologi, Perguruan Tinggi Negeri Semarang dengan Judul **Penggunaan**

Media Bergaris Macromedia Terhadap Minat Belajar Sosiologi Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 1 Pacangaan Tahun Pelajaran 2013/2014. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang memanfaatkan media Macromedia Streak dan yang tidak melibatkan media Macromedia Streak pada mata pelajaran Sosiologi Sejarah kelas VIII di SMP Negeri 1 Pacangaan. Penelitian ini menggunakan strategi uji coba dengan rencana pengujian non-likelihood dengan tipe pengujian purposive. Hasil dari review ini menunjukkan bahwa konsekuensi dari uji spekulasi (t trial) dari dua pertemuan, posttest esteem memperoleh nilai $\text{sig. } 0.000 < (0.05)$ dan hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kritis minat belajar sejarah pada siswa kelas VIII C dan kelas VIII D.

Hubungan pengujian ini dengan eksplorasi masa lalu adalah bahwa semua pemanfaatan media pembelajaran tertentu, khususnya Macromedia Streak. Kondisi berikut ini merupakan tujuan untuk menentukan minat belajar siswa.

Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya dengan eksplorasi yang saya teliti adalah strategi penelitian, subjek dan tempat pelaksanaan.

C. Kerangka Pikir

Proses pengajaran dan pembelajaran adalah kemajuan kegiatan instruktur dan siswa berdasarkan koneksi yang sesuai yang terjadi dalam keadaan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Keberhasilan atau kekecewaan suatu

kemenangan harus terlihat dari perkembangan siswa. Perkembangan ini terjadi dalam perspektif mental, emosional dan psikomotorik.

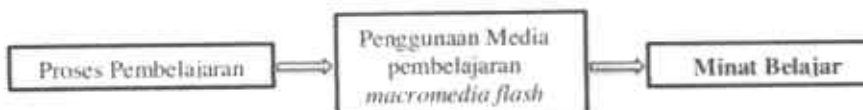
Permasalahan yang ditemukan dalam Mama Aisyiyah Sungguminasa berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran, dan masih tertokus pada pembelajaran adat atau sangat suka melibatkan strategi bicara di kelas atau hanya dengan media buku.

Review ini melibatkan Macromedia Streak sebagai media pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk melihat apakah pemanfaatan Macromedia Streak ini ampuh atau memperluas permintaan belajar siswa dalam Pembelajaran IPA kelas X IPA di Mama Aisyiyah Sungguminasa Tahun pelajaran 2020/2021.

Tentunya penelitian dengan memanfaatkan Macromedia Streak dapat menjadi media yang menarik dalam pembelajaran IPA siswa kelas X IPA di Mama Aisyiyah Sungguminasa. Untuk itu perlu dilihat apakah pemanfaatan Macromedia Streak dalam pembelajaran IPA berhasil atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas, penyusun memimpin review tentang Dampak Macromedia Streak dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas X IPA di Mama Aisyiyah Sungguminasa Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan memanfaatkan teknik penelitian uji coba.

Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Melihat hipotesis pembelajaran dan hasil eksplorasi yang telah digambarkan di belakang layar, pencipta menumbuhkan spekulasi, khususnya "Ada Dampak Melibatkan Macromedia Streak terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas X di Mama Aisyiyah Sunggununasa".

AB 2 Ariesta utary 105311101916

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

5%

2 lib.unnes.ac.id
Internet Source

4%

3 journal.uin-alauddin.ac.id
Internet Source

2%

4 ariffadholi.blogspot.com
Internet Source

2%

Exclude quotes ☐ Off

Exclude bibliography ☐ Off

Exclude matches ☐ Off





mission date: 24-Jan-2022 02:59PM (UTC+0700)

mission ID: 1746972282

name: BAB_III_71.docx (49.49K)

rd count: 1444

racter count: 9180

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap minat siswa dalam pelajaran biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* yaitu *one group pretest posttest design*.

Peneliti memberikan *pre test* setelah itu, memberikan *post test* untuk mengetahui perbedaan penggunaan media *macromedia flash*. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2019). Adapun desain penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 3.1 Desain Penelitian (Tiro & Ahmar, 2014)

Keterangan:

O_1 = Minat Awal Siswa (*Pretest*)

X = Penerapan Media *Macromedia Flash*

O_2 = Hasil Minat Belajar Siswa Setelah Menerapkan Media *Macromedia Flash* (*Posttest*).

B. Lokasi

Penelitian ini berlokasi di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten gowa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh komponen yang dijadikan sebagai wilayah spekulasi. Komponen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur merupakan unit yang diteliti (Sugiyono, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa yang berjumlah 112 orang.

Tabel 3.1 Populasi Siswa IPA MA Aisyiyah Sungguminasa

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	X IPA	5	18	23
2.	XI IPA 1	14	15	29
3.	XI IPA 2	11	18	29
4.	XII IPA	17	14	31
	TOTAL			112

2. Sampel

Sampel sangat penting untuk jumlah dan kualitas yang digambarkan oleh penduduk. Dengan asumsi populasi sangat besar dan berada di luar kemungkinan analisis untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di

populasi, misalnya karena keterbatasan biaya, tenaga dan waktu, maka spesialis dapat menggunakan tes yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2018).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan *cluster random sampling* yaitu, pengambilan sampel secara acak. *Cluster random sampling* diterapkan ketika pada populasi didapati kelompok-kelompok yang nampak seragam namun secara internal tetap berlainan. Menurut Arikunto (dalam Fitri Nurmawati, 2014) "apabila jumlah subjeknya kurang dari 100, sampelnya diambil secara keseluruhan, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi, apabila sampelnya lebih dari itu diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih."

Sampel yang ditentukan sebanyak 20% dari populasi. Jumlah seluruhnya adalah $20/100 \times 112 = 22,4$. Maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 23 siswa.

Tabel 3.2 Sampel Siswa MA Aisyiyah Sungguminasa

NO	Responden	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X IPA	5	18	23

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan saat penelitian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Mengurus izin pelaksanaan penelitian di MA Aisyiyah Sungguminasa.
 - b. Berkoordinasi dengan pengajar di bidang studi.

- c. Menyiapkan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Mengembangkan dan menyiapkan instrument penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Menyerahkan media pembelajaran *Macromedia flash* kepada guru.
- b. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk menilai minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.
- c. *Macromedia flash* digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan.
- d. Mengisi lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran.
- e. Membagikan angket kepada siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat masing-masing.
- f. Memberikan tes akhir (*posttest*) kepada siswa yang telah diberi perlakuan.

3. Tahap akhir

- a. Mengumpulkan informasi penelitian disekolah.
- b. Menguraikan informasi yang telah diperoleh sesuai dengan faktor yang sesuai dengan penelitian.
- c. Hasil penelitian yang telah diperoleh selanjutnya disusun.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2019).

Variable penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media *macromedia flash* (Variabel Bebas)

Penggunaan media *macromedia flash* merupakan metode penyampaian materi pada mata pelajaran IPA kelas X dengan memperkenalkan data, gambar dan suara secara bersamaan serta gerakan-gerakan yang lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan sistem pembelajaran.

2. Minat Belajar (Variabel Terikat)

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat yang mendorong perspektif siswa ketika sistem pembelajaran diperlakukan dengan media *macromedia flash*. Dimana keunggulan siswa dalam belajar harus terlihat setelah instruktur memberikan tes sebagai survei untuk mengetahui seberapa besar minat siswa.

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2018).

1. Observasi

Observasi adalah persepsi dan pencatatan yang tepat terhadap kekhasan yang diteliti. Dalam sistem pembelajaran, persepsi dapat digunakan untuk menilai siklus dan minat belajar siswa, seperti perilaku

siswa saat memeriksa, membicarakan, mengerjakan tugas, dan lain-lain
(Sugiyono, 2018).

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		%
		I	II	
1.	Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran			
2.	Siswa yang mengikuti aturan pembelajaran			
3.	Siswa yang fokus pada guru saat mengungkapkan nilai-nilai yang harus dicapai			
4.	Siswa yang bertanya saat pembelajaran			
5.	Siswa menanggapi saat pembelajaran			
6.	Siswa memberikan sudut pandang pembelajaran			

7.	Siswa yang antusias dalam memperhatikan materi infeksi				
8.	Siswa menyelesaikan materi pada jam pembelajaran ipa				
Rata-rata					
Persentase					

Tabel 3.3 Observasi Aktivitas Belajar Siswa

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menyusun daftar artikulasi atau pernyataan mengenai materi biologi yang hendak diteliti. Pernyataan tersebut di berikan kepada siswa untuk mendapatkan data dalam perasaan laporan tentang diri mereka sendiri atau hal-hal yang mereka ketahui secara pasti. Survei yang diberikan berupa pernyataan pretest dan posttest yang diisi oleh siswa sebagai responden. Jajak pendapat ini ditujukan kepada siswa-siswi MA Aisyiyah Sungguminasa dengan jumlah 23 responden yang diambil dari siswa kelas X IPA.

Tabel 3.4 Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7

1	Saya hadir sesuai jadwal pembelajaran IPA
2	Saya suka pembelajaran sains
3	Saya biasanya berusaha untuk menang dalam pembelajaran ipa
4	Saya cepat lelah saat belajar IPA
5	Saya menunda konsentrasi pada sains untuk bermain dengan teman-teman saya
6	Saya senang saat guru benar-benar fokus pada siswa yang cerdas
7	Saya tidak akan menyelesaikan saat pertanyaannya sulit
8	Saya biasanya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
9	Saya berharap dengan belajar biologi pengetahuan saya bertambah
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain
12	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri
15	Saya sangat berminat belajar IPA
Jumlah	

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

ST = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

ST = Sangat Tidak Setuju

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah persepsi yang efisien dan rekaman kekhasan yang dieksplorasi. Dalam sistem pembelajaran, persepsi dapat digunakan untuk menilai sikap dan minat belajar siswa, seperti perilaku siswa ketika memperumuhkan, berbicara, mengerjakan tugas, dll (Sugiyono, 2018).

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamatan dilakukan dengan 2 tahap pengumpulan data observasi, yaitu:

- a. Pengamat mengisi lembar observasi.
- b. Pengamat mengisi lembar observasi sesuai dengan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket merupakan suatu metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara memberikan sekumpulan pertanyaan atau penjelasan yang tersusun kepada responden untuk dibalas (Sugiyono, 2018). Untuk situasi ini, yang digunakan untuk mengungkap informasi

variabel adalah survei reaksi siswa dengan memberi tanda pada ruang yang diberikan, dimana setiap benda telah diberikan berbagai mata pelajaran eksplorasi, siswa tinggal memilih mana yang umumnya tepat atau sesuai dengan kondisi di lapangan. Angket berisi 15 pertanyaan atau penjelasan:

Skor untuk masing-masing pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Angket

No	Alternatif Jawaban	Skor yang diberikan
1	Tidak setuju	1
2	Kurang Setuju	3
3	Cukup setuju	3
4	Setuju	4
5	Sangat setuju	5

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya penelitian dengan menggunakan statistik (Sugiyono, 2018). Langkah dalam membedah informasi adalah mengumpulkan informasi berdasarkan faktor dan jenis responden, mengklasifikasikan informasi berdasarkan faktor dari semua responden, memperkenalkan informasi untuk setiap faktor yang dimaksud, melakukan estimasi untuk menjawab perincian masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji teori yang telah diajukan. Rangkaian siklus yang diselesaikan dalam membedah informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Investigasi grafis adalah pengukuran yang digunakan untuk membedakan informasi dengan menggambarkan atau menggambarkan informasi yang telah dikumpulkan untuk mengetahui nilainya tanpa mengarah pada rujukan yang berlaku untuk masyarakat umum atau spekulasi (Sugiyono, 2019).

Setelah diberikan contoh-contoh berbagai obyek pbatan, informasi yang diperoleh diperiksa untuk menentukan besar kecilnya peningkatan atau penurunan minat belajar siswa kelas eksplorasi dan siswa kelas kontrol. Informasi survei yang diperoleh digunakan sebagai alasan untuk menguji spekulasi eksplorasi.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah metode faktual yang digunakan untuk membedakan informasi tes dan hasilnya diterapkan pada masyarakat. Pengukuran inferensial digunakan apabila contoh diambil dari suatu populasi yang jelas dan prosedur pemeriksaan dari populasi tersebut dilakukan secara (Sugiyono, 2019).

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Informasi yang diperoleh diperiksa dengan menggunakan uji-t yang bermaksud untuk mengolah informasi menjadi struktur yang sederhana untuk dipahami. Strategi investigasi pemeriksaan ini menggunakan program SPSS (Measurement Bundle and Sociology) ver.26 for windows.

AB 3 Ariesta utary 105311101916

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

ATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

Off



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central yellow sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR" is written in white along the top curve, and "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" along the bottom curve. A green laurel wreath with white flowers encircles the central sunburst.

BAB 4 Ariesta utary
1053111101916
by Tahap Skripsi

Submission date: 24-Jan-2022 02:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 1746972658

File name: BAB_IV_43.docx (48.88K)

Word count: 1642

Character count: 9517

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian ini merinci penemuan-penemuan yang diperoleh oleh peneliti yang menggunakan penelitian eksperimen. Berdasarkan informasi yang didapat di lapangan, penelitian dilaksanakan di MA Aisyiyah Sungguminasa kelas X Ina.

1. Analisis Deskriptif

Ujian eksperimental menggambarkan ciri-ciri mata pelajaran eksplorasi ketika belajar IPA. Adapun penjelasan keunggulan siswa dalam menjawab ketika pemanfaatan media pembelajaran macromedia streak pada siswa kelas X IPA Mama Aisyiyah Sungguminasa adalah sebagai berikut:

ii. Deskripsi Data Hasil Observasi

Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa diamati sebanyak 2 kali pertemuan. Persepsi terdiri dari delapan pernyataan.

Hasil persepsi aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Lembar Observasi aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		%
		I	II	
1.	Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran	23	23	100%
2.	Siswa yang mengikuti aturan pembelajaran	23	23	100%
3.	Siswa yang fokus pada guru sambil	15	18	71,73%

	mengungkapkan nilai-nilai yang harus dicapai			
4.	Siswa yang bertanya saat pembelajaran	10	15	54,34%
5.	Siswa menanggapi saat pembelajaran	10	15	54,34%
6.	Siswa memberikan sudut pandang pembelajaran	12	20	69,56%
7.	Siswa yang antusias dalam memperhatikan materi infeksi	20	23	93,47%
8.	Siswa menyelesaikan materi pada jam pembelajaran ipa	15	20	76,08%
	Rata-rata	16,00	19,62	77,44%
	Persentase	69,56%	85,32%	

Diolah dari informasi persepsi

Dilihat dari akibat persepsi siswa terhadap latihan soal selama pembelajaran, maka rata-rata dari kelompok utama adalah 69,56% pada klasifikasi besar, pada pertemuan kedua 85,32% pada kelas luar biasa, dengan tujuan bahwa angka normal umum adalah 77,44%, di kelas besar. Sehingga dapat dimaklumi bahwa sistem pembelajaran bertambah atau dipengaruhi oleh hadirnya media pembelajaran *macro media flash*.

b. Deskripsi Data Hasil Angket Minat Siswa

Penelusuran informasi yang digunakan untuk merinci akibat dari survei yang disebarluaskan kepada 23 siswa kelas X IPA di Mama Aisyiyah Sungguminasa ini merupakan penelitian yang menjelaskan untuk menggambarkan pendapatan siswa dalam memperoleh hasil dari perhitungan jajak pendapat dengan persamaan angka tarif yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015), khususnya:

$$P = \frac{f}{n} 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah Frekuensi

n = Jumlah responden

1) Data Hasil Angket Minat Siswa Sebelum Menggunakan Media Macromedia Flash (Pretest)

Akibat pemeriksaan informasi minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA sebelum menggunakan media *macromedia flash* yang diisi oleh 23 siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi angket respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* (Pretest)

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya siap sedia sesuai jadwal selama proses pembelajaran IPA	0	8,69	47,83	43,48	0
2	Saya sangat suka belajar biologi	17,39	21,74	39,13	17,39	4,34
3	Saya biasanya berusaha untuk menang dalam pelajaran IPA	0	0	34,78	52,17	13,04
4	Saya merasa cepat bosan saat sedang belajar biologi	47,38	47,83	4,34	0	0
5	Saya menunda belajar biologi untuk ikut bermain dengan teman-teman saya	13,04	65,22	21,74	0	0
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	0	0	21,74	60,87	17,39

7	Jika terhadap soal IPA yang merepotkan saya tidak akan mengerjakannya.	39,13	39,13	21,74	0	0
8	Saya selalu menjawab pertanyaan guru	0	0	8,69	65,22	26,09
9	Saya percaya bahwa konsentrasi pada sains wawasan saya akan bertambah.	0	0	52,17	26,09	21,74
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari	0	0	47,83	43,48	8,69
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	0	0	4,34	47,83	47,83
12	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	0	0	43,84	47,83	8,69
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru	47,83	47,83	4,34	0	0
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	0	0	73,91	26,09	0
15	Saya sangat berminat belajar biologi	0	21,74	39,13	34,78	4,34
Rata-rata		11,01	16,81	31,01	31,01	10,16

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka sangat baik dapat diperoleh reaksi

setiap petunjuk penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa yaitu dengan rata-rata 11,01% yang menanggapi sangat setuju, 16,81% yang menanggapi setuju, 31,01% yang menanggapi cukup setuju, 31,01% yang menanggapi tidak setuju dan 10,16% yang menanggapi sangat tidak setuju.

2) Data Hasil Angket Minat Siswa Setelah Menggunakan Media
Macromedia Flash (Posttest)

Hasil penelusuran informasi pendapatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajaran macromedia streak yang diisi oleh 23 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash (Posttest)*

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Saya siap sedia sesuai jadwal selama proses pembelajaran IPA	60,87	30,43	9,52	0	0
2	Saya sangat suka belajar biologi	39,13	56,52	4,76	0	0
3	Saya biasanya berusaha untuk menang dalam pelajaran IPA	0	65,22	28,57	8,69	0
4	Saya merasa cepat bosan saat sedang belajar biologi	0	0	0	78,26	21,74
5	Saya menunda belajar biologi untuk ikut bermain dengan teman-teman saya	0	0	0	43,91	26,09
6	Saya merasa senang ketika guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang pintar	47,39	69,57	14,28	0	0
7	Jika terhadap soal IPA yang merepotkan saya tidak akan mengerjakannya	0	0	19,04	69,57	13,04
8	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	0	56,52	47,61	0	0

9	Saya percaya bahwa konsentrasi pada sains wawasan saya akan bertambah	43,48	56,52	0	0	0
10	Saya selalu bertanya kepada guru ketika saya tidak tahu materi biologi yang sedang dipelajari	19,04	56,52	19,04	13,04	0
11	Saya lebih mudah mengingat pelajaran biologi daripada pelajaran yang lain	0	43,48	61,90	0	0
12	Saya merasa senang ketika nilai biologi saya sempurna	60,87	30,93	9,52	0	0
13	Saya belajar biologi hanya karena perintah guru	0	0	0	60,87	39,13
14	Saya merasa puas ketika menyelesaikan tugas dengan hasil kerja saya sendiri	0	69,57	33,33	0	0
15	Saya sangat berminat belajar biologi	4,34	78,26	19,05	0	0
Rata-rata		15,94	40,87	17,78	20,29	5,12

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan tabel 4.3 di atas maka dapat diperoleh reaksi setiap petirnak penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisiyyah Sungguminasa yaitu dengan rata-rata 15,94% yang menanggapi sangat setuju, 40,87% yang menanggapi setuju, 17,78% yang menanggapi cukup setuju, 20,29% yang menanggapi tidak setuju dan 5,12% yang menanggapi sangat tidak setuju.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan uji-t untuk mengetahui pengaruhnya *macromedia flash* saat digunakan dalam

pembelajaran untuk mencari minat siswa pada mata pelajaran biologi kelas X di MA Aisyiyah Sungguminasa. Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.4 Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics				
Paired	PRETEST	POSTTEST	Mean	Std. Error Mean
PRETEST	33.565	23	3.34156	.39629
POSTTEST	59.60	23	4.17502	.87055

Sumber: Output SPSS Versi 26

Tabel di atas adalah hasil faktual dari dua contoh yang dimaksud, khususnya nilai pretest dan posttest. Nilai normal keunggulan siswa dalam pembelajaran pretest adalah 33,56 sedangkan nilai normal posttest adalah 59,60. Jumlah responden yang digunakan sebagai contoh adalah 23 siswa. Standar deviasi esteem pada pretest adalah 3,34 sedangkan posttest adalah 4,17. Standar error mean pada pretest yaitu 0,69 Sedangkan pada posttest yaitu 0,87. Berdasarkan hasil statistik diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa dilihat dari pretest dan posttest yang diperoleh yaitu $33,565 < 59,60$.

Tabel 4.5 Uji T

Paired Samples Test						
Paired Differences						
Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval		t	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper		

Pair 1	PRE TEST	-26.04348	4.07295	84927	-27.80475	-24.28220	-30.666	22	100
	POST TEST								

Sumber: Output SPSS Versi 26

Dilihat dari tabel hasil uji kecocokan contoh diatas, maka nilai sig. (2 ubin) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diakui. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan macromedia streak terhadap keunggulan siswa dalam pembelajaran IPA kelas X Mama Aisyiyah Sungguminasa. Dari tabel di atas diperoleh tambahan nilai mean sebesar 26,043 dan nilai t hitung sebesar 30,666. Nilai t tabel dicari berdasarkan nilai df (*degree of freedom*) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Berdasarkan tabel diatas nilai df yang diperoleh yaitu 22 sedangkan nilai signifikan yaitu $0,05/2$ sama dengan 0,025 diperoleh nilai t tabel yaitu 2,073. Nilai t hitung yaitu $30,666 > t$ tabel 2,073 maka H_0 ditolak dan H_a diakui. Sehingga dilatarbelakangi bahwa ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran mikromedia coretan terhadap keunggulan siswa dalam pembelajaran IPA kelas X Mama Aisyiyah Sungguminasa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran macromedia streak berpengaruh terhadap minat belajar siswa di Mama Aisyiyah Sungguminasa. Dengan mencermati informasi umum yang dikumpulkan, cenderung diduga terdapat perbedaan penemuan keunggulan belajar siswa pada mata pelajaran IPA bila menggunakan media pembelajaran macromedia streak, khususnya meningkatkan minat belajar siswa setelah memanfaatkan macromedia, media pembelajaran beruntun.

Akibat dari persepsi perspektif belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran *macromedia streak* mengalami peningkatan pandangan yang menggemirakan pada setiap pertemuan. Dari hasil persepsi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa peningkatan mentalitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia streak* berada pada klasifikasi yang sangat baik.

Minat belajar siswa kelas X Mama Aisyiah Sungguminasa sebelum menggunakan media pembelajaran *macromedia streak* pada mata pelajaran IPA memperoleh skor normal sebesar 33,56 (klasifikasi rendah). Sementara itu, keunggulan siswa dalam pembelajaran setelah memanfaatkan media pembelajaran *macromedia streak* mendapat nilai normal 59,60 (kelas tinggi).

Hasil penelitian hipotesis dengan menggunakan rumus t_{uji-t} menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus t_{uji-t} pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,666 > t_{tabel} = 2,073$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah diuraikan di atas, maka dapat diduga bahwa pemanfaatan media *macromedia streak* bermanfaat bagi keunggulan siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas X Mama Aisyiah Sungguminasa. Hasil ini menunjukkan bahwa eksplorasi yang diarahkan oleh spesialis berjalan sesuai dengan bentuknya. Berdasarkan eksplorasi ini, pengajar dapat menerapkan media pembelajaran *macromedia streak* untuk memperluas keunggulan siswa dalam mencari cara untuk lebih

bersemangat dalam mengikuti sistem pembelajaran.



AB 4 Ariesta utary 105311101916

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

ATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

journal.unindra.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

Off





Submission date: 24-Jan-2022 03:01 PM (UTC+0700)

Submission ID: 1746973582

File name: BAB_V_55.docx (31.08K)

Word count: 146

Character count: 997

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dilihat dari penemuan dan pembahasan tentang dampak pemanfaatan *macromedia flash* terhadap keunggulan atau minat siswa dalam pembelajaran Biologi kelas X IPA di MA Aisyiyah Sungguminasa sebelum pemanfaatan media pembelajaran *macromedia flash* diperoleh nilai 33,56 (kategori rendah). Sementara itu minat belajar siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran *macromedia flash* diperoleh nilai 59,60 (kategori tinggi). Pengujian teori menggunakan uji-t dengan derajat sebesar 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,666 > t_{tabel} = 2,073$ maka H_0 ditolak dan H_a diakui. Diduga, minat belajar mata pelajaran biologi di MA Aisyiyah Sungguminasa dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran *macromedia flash*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik, misalnya *macromedia flash*.
2. Media pembelajaran *macromedia flash* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA.
3. Siswa diandalkan untuk memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* untuk memperluas keunggulan dan pembelajaran.

AB 5 Ariesta utary 105311101916

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.123dok.com

Internet Source

5%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Off

Off

Exclude matches

