

**PPENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA
FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 128
TURUNGAN BERU KECAMATAN HERLANG KABUPATEN
BULUKUMBA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Penyusunan Skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

FILDAYANI
10531210414

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Fildayani**, NIM **10531210414** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 219 Tahun 1440 H/2018 M, Tanggal 06 Desember 2018, 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 1 Februari 2019.

Makassar, 27 Rabiul Awal 1440 H
06 Desember 2018 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)
 2. **Andi Adam, S.Pd., M.Pd** (.....)
 3. **Drs. H. Nurdin, M.Pd** (.....)
 4. **Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si** (.....)

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 : **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Fildayani**
Stambuk : **10531210414**
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.

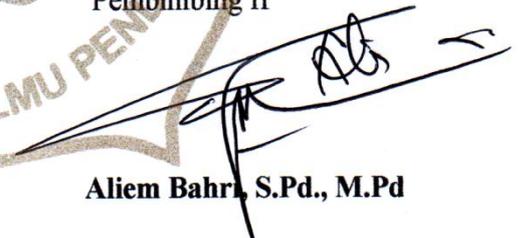
Makassar, 06 Desember 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharullah, M.Pd

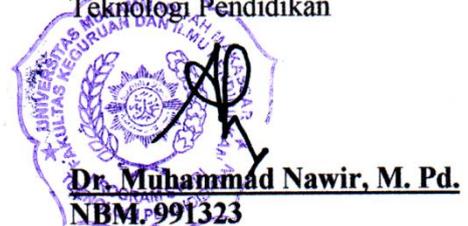

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


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


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

SURAT PERJANJIAN

Saya Yang Bertanda Tangan di bawah ini

Nama : Fildayani

Nim : 105 31 2104 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari menyusun proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan memnyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Daalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) daalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Perjanjian

Fildayani

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fildayani**

Nim : 105 31 2104 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya 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, Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan

Fildayani

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Jangan Tunda Sampai Besok Selagi
Engkau Masih Mampu Mengerjakannya.
Karena Kesuksesan Itu Bukan Orang Lain Yang Menentukan
Melainkan Dari Diri Kita Sendiri.*

**Ketika pena itu kutancapkan di atas kertas
Maka ku persembahkan karya ini
Kepada Ayahanda Dan Ibunda tercinta
atas segala keringat, doa dan pegorbanannya.
Saudaraku tersayang yang membantu dalam segala hal,
Serta sahabatku, terima kasih atas keikhlasan dan doanya dalam
Mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.**

ABSTRAK

Fildayani. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Baharullah Dan Pembimbing II Aliem Bahri.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Reaserch*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, obsevasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba sebanyak 30 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individual yang terdiri dari 30 siswa hanya 4 siswa atau 13,33% yang memenuhi kriteria ketuntasan (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 81%. Sedangkan pada siklus II dimana dari 30 siswa terdapat 29 orang atau 96,65% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 99% atau berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN 128 Turungan Beru melalui penerapan Media Macromedia Flash mengalami peningkatan.

Kata kunci: *Hasil belajar, Media Macromedia Flash.*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan proposal dengan judul “ Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kab. Bulukumba

Penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan. Penyusunan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak.

Dalam kata pengantar sederhana ini, dengan kerendahan hati saya ucapkan banyak terima kasih kepada ibunda saya yang tersayang Syamsidar dan ayahanda tercinta Abd. Kadar selaku orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi atau selama proses penyusunan proposal ini dan ucapan terima kasih yang tak terhingga pula kepada:

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasaran perkuliahan. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan dan bapak Nasir, S.Pd. M.Pd selaku sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan, Bapak Dr. Baharullah, M.Pd selaku pembimbing 1

dan Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 dan dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan meluangkan waktu untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Kepada teman-teman, sahabat yang telah memberi semangat, bantuan dan doa sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Semoga amal kebaikan dan budi mereka selalu mendapat ridho dan rahmat dari Allah SWT. Seiring do'a dan ucapan terima kasih penulis mengharapkan tegur sapa, kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang budiman. Karena penulis sadar bahwa hanya kepada Allah-lah semuanya akan kembali. Wallahu A'lam bis Showab.

Makassar, Februari 2019

Peneliti

FILDAYANI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KARTU KONTROL	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Penelitian yang Relevan	7
2. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran	12
c. Prinsip-Prinsip dan Kriteria Penggunaan Media	16
d. Jenis Media Pembelajaran	17
3. Hasil Belajar	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18
b. Tipe-Tipe Hasil Belajar	19

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia	22
a. Pengertian Bahasa Indonesia	22
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
5. Kajian Tentang Media Berbasis Komputer	24
a. Media Berbasis Komputer	24
b. Tujuan Pemakaian Komputer Dalam Proses Pembelajaran	24
6. Pembelajaran Macromedia Flash	25
a. Pengertian Macromedia Flash	25
7. Langkah-Langkah Pembuatan Animasi Macromedia Flash	27
8. Kelebihan dan Keterbatasan Macromedia Flash	32
a. Kelebihan Macromedia Flash	32
b. Kekurangan Macromedia Flash	32
9. Efektifitas Macromedia Flash	33
a. Desain Media Pembelajaran	33
b. Teknik Presentasi	33
c. Unsur – unsur Macromedia Flash	34
B. Kerangka Pikir	35
C. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	44
G. Indikator Keberhasilan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian.....	48

B. Refleksi	57
C. Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
A. Simpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Subjek Penelitian	38
3.2. Distribusi Frekuensi Skor	45
4.1 Statistik Skor Hasil Apresiasi Bahasa Indonesia Murid Pada Siklus I	50
4.2. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	51
4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Macromedia Flash Pada Siklus I	52
4.4. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	56
4.5 Statistik Skor Hasil Apresiasi Bahasa Indonesia Siswa Pada Siklus II	57
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Macromedia Flash Pada Siklus II	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Macromedia Flash	27
2.15 Area Kerja Macromedia Flash	35
2.3 Bagang kerangka Pikir	36
3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	39
4.1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	53
4.2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswan Pada Siklus II	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan menjadi salah satu indikator dalam menentukan indeks pembangunan manusia disuatu negara. Di Indonesia pendidikan telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, fasilitas, media pembelajaran, teknologi pendidikan dan tenaga pengajar. Demikian pula di dalam menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan sikap inovatif dan selalu ingin meningkatkan kualitas.

Menurut Slameto (2010:1)” dalam proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan suatu bangsa bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik”.

Proses belajar akan dapat berjalan secara efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. “Komponen sistem pengajaran berupa tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang (fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya)” (Hamdani

2010:48). Keterkaitan antar komponen ikut andil terciptanya suasana belajar yang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2007: 4-5) “Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hamalik dalam Arsyad (2007:15) “Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Materi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa bantuan media.

Sells & Gaslow (dalam Arsyad 2007: 33) “mengolompokkan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir yang salah satunya yaitu komputer”. Media pembelajaran yang populer saat ini adalah media

pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai pengendali media tersebut. Salah satunya yaitu media berbasis *Macromedia Flash*.

Media pembelajaran berbasis macromedia flash merupakan salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Andi (2006a: 1) macromedia flash merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh designer untuk menghasilkan design yang profesional. Macromedia flash digunakan untuk membuat animasi web yang akan ditampilkan dalam sebuah situs internet, pembuatan animasi-animasi film, animasi iklan, dan lain-lain.

Kemudahan-kemudahan yang dimiliki Macromedia Flash sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran. Kelebihan dari software ini adalah dapat digunakan untuk memvisualisasikan Kemudahan-kemudahan yang dimiliki macromedia flash sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran. Kelebihan dari software ini adalah dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dari animasi sehingga gambar menjadi hidup. Pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat karena pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan informatif.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia yang masih kurang variatif, proses

pembelajaran memiliki kecenderungan pada metode tertentu (konvensional), dan tidak memerhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Siswa kurang aktif dalam proses belajar, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak memahami konsep yang sebenarnya.

Peneliti melihat bahwa penerapan media berbasis *Macromedia Flash* untuk menyimak cerita merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Mengingat bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks (catatan), maka penerapan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tidak terkesan menonton, serta mudah dipahami. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (Compact Disk).

Upaya untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya inovasi pengembangan strategi pembelajaran yang tepat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Uno (2010:45) “strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran”. Untuk itu diperlukan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Helang Kabupaten Bulukumba.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Helang Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dilakukannya penelitian ini adalah dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada aspek pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa mengatasi kesulitan pembelajaran, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran yang tepat serta memberikan motivasi agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran agar hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar sebagai mana yang telah ditetapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Togik Hidayat (2013) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa Kelas XI TPM 3 Di SMK Negeri 3 Boyolangu”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan melalui pembelajaran langsung yang dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I Respon hasil belajar siswa terdapat presentase sebesar 86,72% dari 34 siswa dikelas XI TPM 3 memiliki respon belajar yang sangat kuat terhadap pembelajaran menggunakan media macromedia flash 8. Sedangkan pada siklus II Hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas untuk pre test sebesar 78,03 dan post test sebesar 84,12 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar sebesar 6,03 setelah dilakukan menggunakan media macromedia flash 8. Presentase ketuntasan siswa dalam pre test dan post test juga mengalami peningkatan yaitu dari 61,76% menjadi 91,17% atau dari 21 siswa yang tuntas dalam pretest menjadi 31 siswa yang tuntas dalam post test. Selain itu dengan presentasi hasil post test sebesar 91,17%, jika disesuaikan dengan

ketuntasan belajar kelas minimum sebesar $\geq 80\%$ maka hasil belajar dengan menggunakan media macromedia flash 8 dinyatakan tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh Reza Pramono (2013) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Alat Ukur Kelas X TPM SMK Taman Siswa Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil analisis data dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata kelas siswa kelas X Teknik Pemesinan sebelum penerapan konsep 68,2 dengan presentase ketuntasan 64% siswa dinyatakan belum tuntas. Setelah penerapan konsep diperoleh nilai rata-rata 87,2 dengan persentase ketuntasan 92% dinyatakan tuntas.

Dari kedua hasil penelitian terdahulu, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. Akan tetapi dari kedua penelitian tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti. Untuk penelitian pertama yang dilakukan oleh Togik Hidayat, terletak pada variabel bebasnya yaitu dia ingin mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 melalui pembelajaran langsung terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar.

Untuk penelitian kedua dilakukan oleh Reza Pramono variabel terikatnya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pemaparan diatas telah jelas mengenai perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara = *wasa'il* atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Bahri dkk 2006:120).

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, “pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (Arsyad, 2007: 3). Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media.

Menurut AECT (*association of education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (dalam Arsyad 2015: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, mengatur hubungan

yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Asosiasi Guruan Nasional NAE (*National Education Association*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual maupun peralatannya. Dengan demikian media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Batasan lain menurut Harjanto (2010:237) mengartikan “media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar”.

Berkaitan dengan media pembelajaran (Sudjana. 1992: 7) menyatakan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi siswa, memperkaya informasi atau kesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran dan memperjelas struktur pembelajaran.

Menurut Hamdani (2010: 243) “media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran”.

Gagne (dalam Arsyad 2007: 4) secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera

video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan beberapa batasan yang diberikan pada hakikatnya ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media tersebut disebut media intruksional edukatif maksudnya ialah media media yang digunakan dalam proses intruksional edukatif (belajar mengajar), untuk mempermudah penyampaian tujuan intruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat mendidik. Lebih lanjut dijelaskan istilah antara alat peraga dan media intruksional edukatif. Suatu sumber belajar dikatakan alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu saja. Dan sumber belajar dikatakan media jika ia merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan pembelajaran dan ada semacam pembagian tanggung jawab antara guru dan sumber lain. Dengan demikian perbedaan antara media dan alat peraga terletak pada fungsinya bukan pada substansinya. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda maupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan keterampilan maupun sikap.

Menurut Latuheru (1988: 14-15) bahwa media pembelajaran bisa disebut juga “perangkat keras” (*hard ware*) dan “perangkat lunak” (*soft ware*). Yang dimaksud dengan *hard ware* ialah media yang secara fisik memang keras, misalnya : *tape recorder slide, televisi, video, radio, globe, OHP, proyektor*

film, *proyektor slide*, dan lain-lain seperti itu. Sedangkan yang dimaksudkan perangkat lunak (*soft ware*) ialah media yang secara fisik memang lunak, misalnya: modul, transparansi, pita kaset, pita film, dan pesan yang tersimpan didalam pita-pita rekaman atau pita film tadi. Dari penjabaran media dan jenisnya maka sangat penting/perlu penggunaan media tersebut tergantung dari tujuannya. Penggunaan media yang banyak perlu adanya langkah untuk memvariasikan penggunaan media tersebut sehingga media tersebut akan tepat guna dan tersusun secara sinergis dan terprogram.

b. Fungsi Dan Peranan Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Rahayati 2005: 31) mengemukakan 8 dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu: pertama penyampaian pembelajaran menjadi lebih baik, kedua pembelajaran lebih menarik, ketiga pembelajaran lebih integratif, keempat lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kelima kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan, keenam pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja. Ketujuh sikap positif siswa dapat ditingkatkan, dan kedelapan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Guru dalam mengajar sering menggunakan ceramah ataupun hanya menuliskan materi secara langsung di papan tulis tanpa adanya interaksi yang lebih menarik, sehingga siswapun kurang atau sulit memahami materi yang diberikan. Dengan kata lain siswa terjebak dalam Kondisi pembelajaran yang verbalistik dan membosankan. Akibat demikian dapat dicegah jika guru mau menggunakan media pendengaran (audio), sehingga siswa seolah-olah

mendengarkan kegiatan nyata tentang materi yang diberikan. Demikian pula jika guru menggunakan media penglihatan (visual). Dengan media visual maka siswa akan belajar lebih efektif dan langsung sebab hal-hal yang dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas dan nyata, mudah mengingatnya serta mudah dipahami.

Manfaat yang dirasakan guru bila menggunakan media bervariasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membunuhkan motivasi belajar. Dengan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Selanjutnya Siswa dapat semakin banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2002: 19) menyatakan bahwa “ Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi”.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2002: 21) bahwa “penggunaan media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung dapat menunjukkan dampak yang positif bagi pembelajaran” yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran bisa lebih menarik
2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan.
3. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan atau materi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
4. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
5. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individual.
6. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2002:24) “mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa”, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peranan media pembelajaran sangatlah besar dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Meningkatnya prestasi belajar tidak lepas dari peningkatan proses pembelajaran. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2002: 25) bahwa beberapa alasan pokok mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran dan pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar, alasan pertama berhubungan dengan manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 4) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

Levie (dalam Arsyad 2007:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, dengan harapan dapat merangsang dan meningkatkan minat, keaktifan dan motivasi belajar siswa. Materi yang terkandung di dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun bentuk dalam aktivitas sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistemis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

c. Prinsip – prinsip dan Kriteria Penggunaan Media

“Media pembelajaran banyak berguna membantu guru mengajar oleh karena itu mempelajari macalah media pembelajaran harus sungguh-sungguh. Penggunaan media pembelajaran harus terpusat pada siswa, sebab media berfungsi membantu siswa belajar sehingga lebih berhasil (Oemar Hamalik, 2001 : 201)”.

Sudjana (1992: 104) menyebutkan seorang guru yang akan mengajar harus mengikuti prinsip-prinsip penggunaan media antara lain:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat artinya guru harus memahami media yang tepat dalam pembelajaran.
- 2) Memperhitungkan atau menetapkan subjek dengan tepat, maksudnya penggunaan media sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik
- 3) Penyajian media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan saran yang ada.
- 4) Guru menempatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang ada.

Sudjana dan Ahmad (1992: 5) selain memegang prinsip-prinsip penggunaan media perlu memperhatikan ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, dukungan media terhadap isi bahan materi, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media,

tersedia waktu untuk menggunakan media sehingga media dapat berfungsi bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Arsyad (2002: 72-73) mengemukakan pendapat yang sama tentang kriteria pemilihan media pembelajaran. Lebih lanjut dia menekankan kriteria pemilihan media pada keterampilan guru menggunakan media ini merupakan salah satu kriteria utama. Karena nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Media dengan teknologi canggih tidak akan mencapai arti apa-apa jika guru belum dapat mempergunakannya dalam proses pembelajaran. Demikian pula penggunaan media juga memperhatikan kemudahan dalam memperolehnya. Media dibuat dari bahan yang ada di lingkungan sekitar dan media dibuat sendiri oleh guru.

Menurut Sudjana (2009:3) Usaha memimiliki media pembelajaran ada dua pendekatan yang dapat dilakukan, yakni, sebagai berikut:

- 1) Dengan cara memilih media yang telah tersedia dipasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang direncanakan khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan secara khusus dan bahan pembelajaran yang hendak disampaikan.

d. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran:

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur-unsur suara, seperti radio dan rekaman suara;
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya;
- 3) Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya;
- 4) Orang (people), yaitu orang yang menyimpan informasi;
- 5) Bahan (materials), yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya;
- 6) Alat (device), yaitu benda-benda yang berfungsi untuk menyajikan bahan
- 7) Pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, tranparansi, film, slide dan sebagainya;

- 8) Teknik (technic), yaitu cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti
- 9) Ceramah, diskusi, seminar, simulais, permainan dan sejenisnya;
- 10) Latar (setting), yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di Luar sekolah yang dirancang khusus untuk pembelajaran, seperti ruang Kelas, perpustakaan, musium, kantor dan sebagainya (hamdani, 2010: 244-245).

Animasi dengan menggunakan macromedia flash dapat digolongkan sebagai media audio-visual. Adanya macromedia flash sebagai media audio-visual, diharapkan materi pelajaran yang disampaikan guru lebih menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Proses belajar mengajar juga lebih efektif dan efisien yang nantinya diharapkan dapat berimplikasi pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, dengan harapan dapat merangsang dan meningkatkan minat, keaktifan dan motivasi belajar siswa. Materi yang terkandung di dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun bentuk dalam aktivitas sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistemis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

3. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

a. Pengertian Hasil Belajar

Beberapa ahli mendefinisikan hasil belajar sebagai berikut:

1. Mudjiono dan Dimyati (2006: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

2. Anni (2011: 85) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”.
3. Suprijono (2009: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.
4. Menurut pandangan humanistik dalam Anni (2011: 144) “hasil belajar adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan mampu menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (self-directing) dan mandiri (independent)”.

Berdasarkan keempat pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku pembelajar sesuai dengan kemampuan yang dipelajari, serta mampu menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (self-directing) dan mandiri (independent).

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Hasil belajar secara menyeluruh harus mencerminkan tujuan pendidikan. Benjamin S. Bloom dalam Sudjana (2009: 23-31) “tujuan pendidikan yang hendak dicapai dapat digolongkan menjadi tiga bidang atau ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Ketiga bidang tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif meliputi:
 - a. Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (knowledge)

Termasuk dalam pengetahuan hafalan ini adalah pengetahuan yang sifatnya faktual dan pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu di ingat kembali seperti batas peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan lain-lain.

b. Tipe hasil belajar pemahaman (comprehension)

Ada tiga pemahaman yang berlaku umum yaitu:

1. Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, pengertian Bhineka Tunggal Ika dan lain-lain.
2. Pemahaman penafsiran misalnya, memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda dan lain-lain.
3. Pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

c. Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstrakkan suatu konsep, ide, rumus, dan hukum dalam situasi baru, misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan, jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori hukum dan rumus.

d. Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kemampuan untuk mengurangi suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian yang lebih kecil dan mempunyai arti.

e. Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f. Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai suatu berdasar pada kemampuan yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

2) Ranah afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa tingkatan bidang afektif yaitu:

- a. Receiving atau attending adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang dari siswa, baik bentuk masalah situasi atau gejala.
- b. Responding atau jawaban adalah reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;
- b. Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- c. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- d. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- e. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia yang kita gunakan saat ini berasal dari bahasa Melayu yang pada awalnya adalah salah satu Bahasa Daerah di antara berbagai bahasa di kepulauan Indonesia. Bahasa Melayu sebagai bahasa daerah dituturkan oleh suku Melayu yang mendiami pesisir timur Pulau Sumatra, Semenanjung Malaka, dan pesisir barat Kalimantan. Oleh Steinhaver menyatakan bahwa bahasa Melayu

merupakan bahasa yang kurang berarti. Di Indonesia, bahasa itu diperkirakan dipahami hanya oleh penduduk Kepulauan Riau Lingga dan penduduk pantai di Seberang Sumatera (1991: 195). Jika dibandingkan dengan bahasa lain di Kepulauan Nusantara ini, baik dari segi penutur maupun penduduk budaya, bahasa Melayu jauh ketinggalan. Namun, bahasa ini mengalami perkembangan yang cukup pesat mampu mengguling bahasa-bahasa daerah lain untuk mendapatkan predikat yang terhormat, yakni menjadi bahasa nasional dan bahasa negara bagi negeri/bangsa yang serba keberagaman dan kemajemukan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku secara lisan maupun tulisan. Sehingga bahasa Indonesia dapat digunakan dengan tepat dan kreatif. Sedangkan tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia ialah materi yang diajarkan dapat dipahami para peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan umum dan tujuan khusus tersebut maka dibutuhkan beberapa cara, seperti: menggunakan metode, media atau pembelajaran yang bervariasi agar lebih menarik. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk lebih dapat kreatif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia terlihat menonjol dan bersifat pasif karena hanya berpusat pada guru. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, hal yang perlu diubah adalah pandangan dan sikap para peserta didik yang sering menganggap bahwa belajar bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat

membosankan. Mengingat betapa pentingnya penggunaan bahasa, pembelajaran bahasa harus dilakukan secara tepat. Suwarni, (2012).

Mularsih, (2010) menjelaskan perlu adanya prosedur yang harus diterapkan seorang guru ketika mengajar didalam kelas, yaitu memodifikasi materi dan memfasilitasi aktivitas para siswa. Modifikasi materi mengacu pada cara guru menyajikan materi yang dapat menarik siswa menjadi termotivasi untuk belajar, sehingga diperlukannya metode pembelajaran yang tepat. Guru juga harus memfasilitasi interaksi para siswa, misalnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dalam menyelesaikan tugas.

5. Kajian Tentang Media Berbasis Komputer

a. Media Berbasis Komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Media Komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Komputer juga menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran karena adanya jaringan internet. Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan menurut Henich dalam Hamdani (2010: 189), yaitu:

- 1) Praktik dan latihan (drill dan practice);
- 2) tutorial;
- 3) permainan (games);
- 4) simulasi (simulation)
- 5) penemuan (discovery)
- 6) pemecahan masalah (problem solving)

b. Tujuan Pemakaian Komputer dalam Proses Pembelajaran

Dalam pemakaian komputer, ada tiga ranah tujuan yang ada, antara lain sebagai berikut:

1. Tujuan kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan menggabungkan visual dan audio yang dianimasikan sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

2. Tujuan psikomotor

Bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja.

3. Tujuan afektif

Apabila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan klip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap atau afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer. (Hamdani, 2010: 190).

6. Pembelajaran Macromedia Flash

a. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan sebuah program animasi interaktif berbasis vector yang memiliki fasilitas action script. Action script adalah bahasa pemrograman sederhana (serupa Java script) yang dibuat untuk memudahkan para flash developer dalam mengontrol time line, suara, gambar,

warna dan elemen-elemen lainnya. Action script memungkinkan animasi menjadi lebih interaktif karena file output dari flash dapat berjalan sesuai dengan script yang dimasukkan. Dalam proses pembelajaran Macromedia Flash digunakan sebagai media dalam bentuk presentasi multimedia yang interaktif.

“Program macromedia flash merupakan program animasi yang telah banyak digunakan oleh designer untuk menghasilkan design yang profesional “ Menurut Andi (2006b: 1) “macromedia flash merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi web, memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut movie”.

Selain dapat dimanfaatkan sebagai perangkat ajar, Macromedia Flash sejak dirilisnya pada tahun 1996 merupakan software yang populer digunakan untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di Internet. Misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. Selain itu flash juga digunakan untuk mengintegrasikan video ke dalam halaman web, dan mengembangkan berbagai aplikasi internet. Flash juga dapat digunakan sebagai tool untuk membuat game dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.

Media komunikasi interaktif yang saat ini dikembangkan dengan menggunakan program macromedia flash salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran.

Penelitian ini akan menggunakan presentasi dengan program macromedia flash.

7. Langkah –Langkah Pembuatan Animasi Macromedia Flash

Ada beberapa teknik dasar untuk membuat animasi sederhana. Sekarang kita akan mulai membuat animasi pantulan bola,

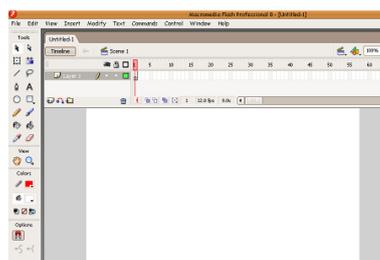
1. Langkah awal kita buka dulu aplikasi macromedia flash 8 nya. Pada saat membuka aplikasinya kita akan langsung dihadapkan dengan sebuah jendela awal seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 macromedia flash

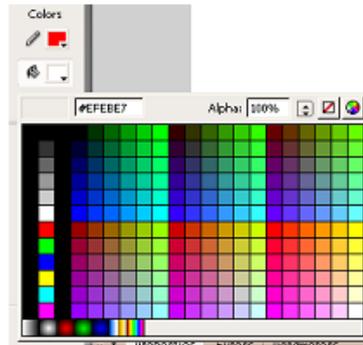
diantara beberapa pilihan pada gambar di atas kita pilih pilihan pertama “Flash Document”..

2. Nah setelah kita pilih “Flash Document” maka kita akan langsung berada pada tempat dimana kita akan membuat animasinya.



Gambar 2.2 macromedia flash

3. Dan langkah berikutnya kita ubah “fill color” yang awalnya berwarna putih dengan pilihan warna yang anda inginkan.



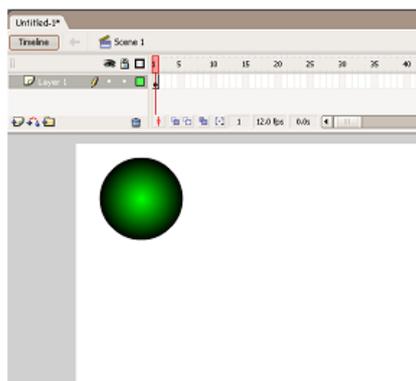
Gambar 2.3 macromedia flash

4. Next, kita akan membuat sebuah lingkaran dengan menggunakan “oval tool” atau kita langsung menggunakan shortcutnya (“O” pada keyboard).



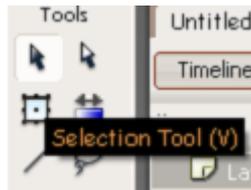
Gambar 2.4 macromedia flash

5. Kita buat lingkarannya seperti gambar dibawah ini :



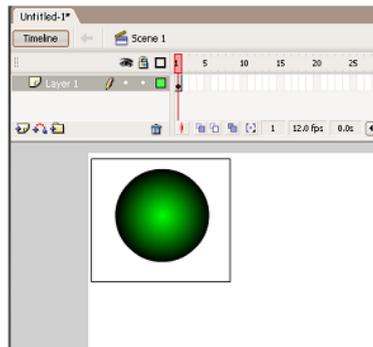
Gambar 2.5 macromedia flash

6. Dan kita tempatkan pada posisi ditengah (Middle) sebelah kanan, anda bisa saja langsung membuat lingkarannya tepat ditengah sebelah kanan, tapi apabila anda terlanjur membuatnya di tempat lain, maka cara untuk memindahkannya dengan menggunakan “Selection Tool” (“V” pada keyboard)



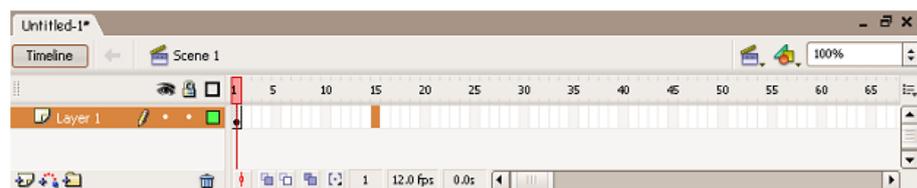
Gambar 2.6 macromedia flash

7. Untuk memindahkan suatu objek maka kita harus block seluruh bagian object tersebut.



Gambar 2.7 macromedia flash

8. Setelah kita sudah menempatkan object tersebut maka kita akan langsung mengatur animasi atau tempo dari suatu object pada panel “timeline”.



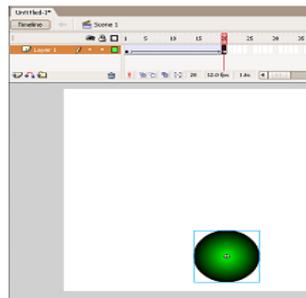
Gambar 2.8 macromedia flash

9. Kemudian kita atur tempo perpindahan object bola tersebut dengan cara klik kanan pada frame ke 20. Sehingga akan muncul sebuah pilihan seperti gambar dibawah ini:



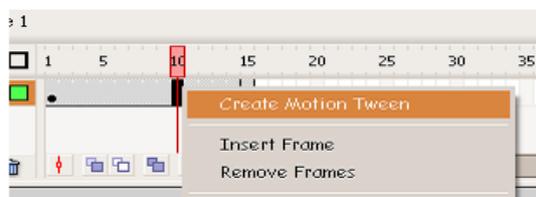
Gambar 2.9 macromedia flash

10. Sekarang kita pilih “Insert keyframe” untuk menambahkan sebuah keyframe pada frame ke 20 tadi.
11. Setelah itu kita akan memindahkan objek tadi seperti gambar ini:



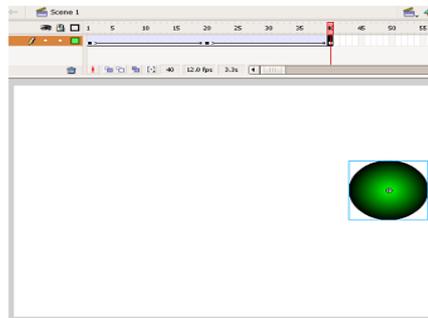
Gambar 2.10 macromedia flash

12. Lalu di antara frame 1 dan frame 20 kita klik kanan diman saja lalu pilih “create motion tween”



Gambar 2.11 macromedia flas

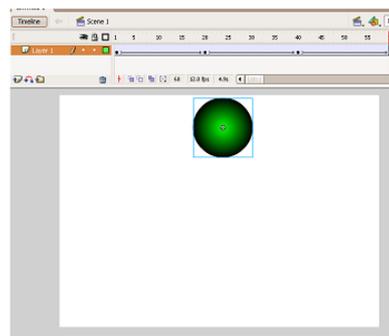
13. Sehingga diantara frame 1 sampai frame 20 akan terlihat gambar panah.
14. Dan langkah ini akan kita buat kembali dengan posisi yang berbeda tentunya seperti gambar ini:



Gambar 2.12 macromedia flash

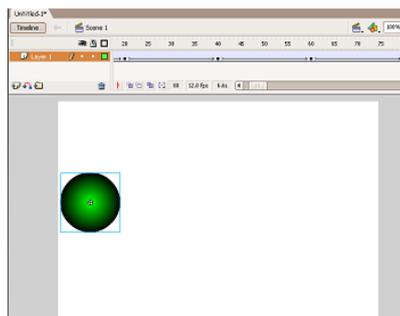
Pada posisi objek diatas key frame berada pada frame ke-40

15. Pada posisi ini keyframe berada pada frame ke-60



Gambar 2.13 macromedia flash

16. Dan pada frame ke-80 posisi objek kita atur ke posisi awal.



Gambar 2.14 macromedia flash

17. Dan sekarang kita jalankan animasi sederhana kita dengan menekan kombinasi “Ctrl + Enter” pada keyboard.

8. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash

Sebagai sebuah media pendidikan Macromedia Flash tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Macromedia Flash sebagai sebuah media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan Macromedia Flash

- 1) Mudah Diakses. Presentasi flash dapat dibuka dengan menggunakan program web browser yang ada. Misalnya Internet Explorer, Mozilla, Netscape, Safari, Opera, atau lainnya, karena hampir semua browser telah terpasang Flash plug-in Kompatibilitas. Dengan hanya menggunakan format flash, berarti setiap orang yang menggunakan sistem operasi seperti Mac, Linux, Solaris, HP, SGI workstations, bahkan PDAs (PocketPCs/Windows Mobile and PalmOS), atau blackberry bisa membuka file presentasi tersebut.
- 2) Dapat Mengurai ukuran dokumen. Presentasi Flash relatif berukuran lebih kecil, seringkali malah 10 kali lebih kecil daripada presentasi berbasis Microsoft PowerPoint.
- 3) Bisa Bersuara. Dokumen Flash juga dapat digabungkan dengan suara termasuk music dan suara (voice-overs).
- 4) Resolusi Tampilan. Dokumen Flash dapat dijalankan dengan tanpa harus ditentukan resolusi nya. Jadi bisa dijalankan dengan beragam resolusi tampilan.
- 5) Pengaturan Interaksi. Dokumen Flash memiliki pengaturan sendiri yang telah terpasang seperti menjalankan (play back), berhenti (stop), berhenti sementara (pause) dan mengulang (rewind) presentasi.
- 6) Lebih Aman. Dengan format flash, maka tidak semua orang dengan mudah mengubah isi presentasi. (Tolle, 2005).

b. Kekurangan Macromedia Flash

Macromedia Flash sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Diperlukan "usaha" lebih untuk membuat presentasi flash. Tidak semudah membuat presentasi pada PowerPoint, membuat presentasi flash lebih rumit.
- 2) Karena banyaknya versi flash, mungkin akan mengalami kesulitan dalam mempublish flash. GUI (graphical user interface) atau tampilan muka dari program Flash yang tidak standar dapat membingungkan user pemula. (Tolle, 2005)

9. Efektifitas Macromedia Flash

Dalam presentasi flash ada beberapa hal yang menjadi penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan presentasi :

1. Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran berbasis Flash yang efektif sebaiknya mengacu pada prinsip-prinsip desain presentasi multimedia sebagai berikut:

- a. Penekanan (emphasis): membantu memusatkan perhatian audiens
- b. Harmoni: kombinasi warna dan bentuk yang baik dan tepat, tidak monoton.
- c. Kesatuan dan konsistensi: untuk menjaga perhatian audien, yakni penggunaan disain template yang konsisten, ilustrasi yang konsisten, dan penggunaan font yang konsisten.
- d. Keseimbangan: keseimbangan simetris dan asimetris.

2. Teknik Presentasi

Secara umum metode pembelajaran yang digunakan dalam presentasi multimedia adalah metode ceramah. Teknis metode tersebut antara lain:

- a) Pembawaan presenter/ pengajar secara pribadi yang ramah, lugas, menyenangkan, simpatik.
- b) Penguasaan media pembelajaran
- c) Penguasaan materi yang dipresentasikan
- d) Menyampaikan sesuai urutan penyajian
- e) Perhatikan durasi waktu pembelajaran

3. Unsur-Unsur Macromedia Flash



Gambar 2.15 Area Kerja Macromedia Flash

Keterangan:

- 2) Kode 1 toolbox : Bagian yang berisi peranti untuk menggambar dan memodifikasi objek animasi.
- 3) Kode 2 options : Elemen penunjang dari kinerja peranti yang terpilih pada toolbox
- 4) Kode 3 panel : Bagian yang digunakan untuk memberikan perintah tambahan dari objek yang sedang dipilih.
- 5) Kode 4 Timeline : Bagian yang digunakan untuk mengatur susunan layer.
- 6) Kode 5 Layer : Bagian yang digunakan untuk mengatur susunan dari objek yang tampak di stage.
- 7) Kode 6 Menu : Sekelompok perintah yang digunakan untuk mengatur pembuatan objek, animasi, layar dan lain-lain.
- 8) Kode 7 Scene : Layar yang digunakan untuk menyusun objek gambar, teks, animasi, dan lain-lain.
- 9) Kode 8 Frame : Suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi (Andi, 2005: 3-4).

B. Kerangka Pikir

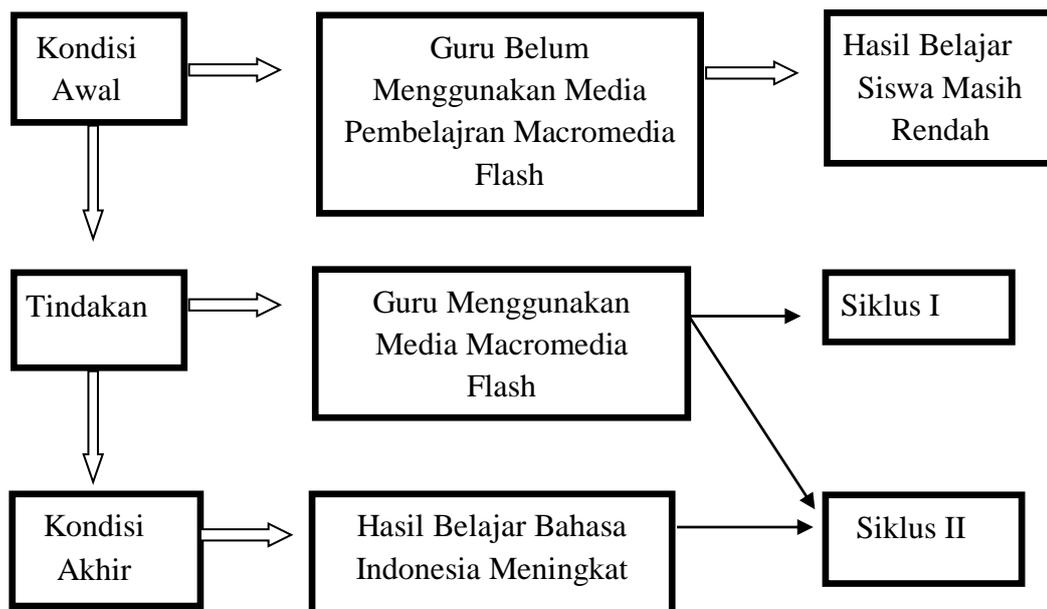
Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hendaknya guru menggunakan media yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Dengan adanya media, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Media memegang peranan sangat penting dalam pembelajaran. Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran untuk memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa agar siswa dapat belajar optimal. Disamping itu media juga dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, dan dapat juga membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindar dari suasana yang monoton dan membosankan.

Banyak sekali media yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti misalnya overhead proyektor, gambar, slide, papan tulis, dan lain sebagainya. Penggunaan media sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan pembelajaran siswa, karena dengan adanya media, siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dalam berbagai referensi menyebutkan setidaknya terdapat 4 peran yang dimiliki media pembelajaran macromedia flash yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa dalam berkonsentrasi, menggugah emosi dan sikap dalam menganalisis dan menanggapi berbagai fenomena, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan dan membantu siswa untuk memahami teks.

Peran dalam hal memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan maksudnya adalah media macromedia flash dapat memberikan stimulasi tertentu kepada siswa dalam memahami dan mengingat berbagai informasi yang ditampilkan. Adanya berbagai animasi yang dapat ditampilkan dalam media macromedia flash dapat memberikan stimulasi tertentu terhadap daya ingat seorang siswa, peran media macromedia flash membantu siswa dalam memahami teks juga tidak asing lagi kita pahami sebagai peran yang wajib ada dalam setiap media pembelajaran. Adanya berbagai hal yang sulit di pahami melalui gambar maupun teks akan terbantu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan dalam kerangka fikir:

Bagang Kerangka Pikir



C. Hipotesis Tindakan

Dalam suatu penelitian hipotesis sangat penting. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Adapun hipotesis tindakan yang ingin dicapai yaitu : “Jika menggunakan media Macromedia Flash, maka hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba dapat meningkat.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Suyatno (dalam Subyantoro 2009: 7-8)

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Herlang dengan subyek penelitian siswa kelas V semester I (ganjil) tahun pelajaran 2017/2018. Untuk lebih jelasnya populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.

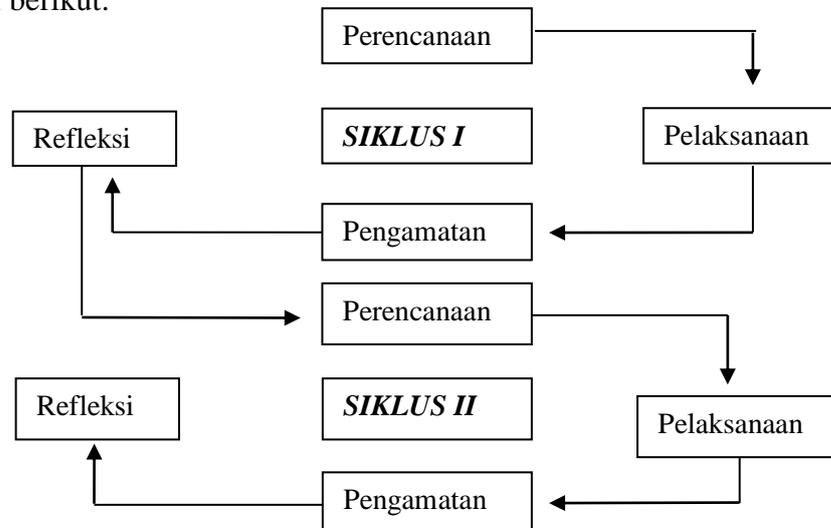
Tabel 3.1. Subjek Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V	9	21	30

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau

observasi, dan refleksi. Arikunto (2009: 16) menggambarkan bagan PTK sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009: 16)

Berdasarkan gambar bagan diatas, maka penelitian ini dilakukan dua siklus. Tiap siklus dilakukan pertemuan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Secara rinci pelaksanaan penelitian untuk dua siklus ini sebagai berikut:

a. Siklus I

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan proses pembelajaran bahasa indonesia dengan materi menyimak unsur-unsur cerita dengan menggunakan teks. Dengan langkah-langkah

- a) Menelaah kurikulum SD
- b) Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan
- c) Menyiapkan bahan materi Bahasa Indonesia
- d) Menyusun rancangan evaluasi dengan menggunakan tes dan nontes

e) Melakukan refleksi

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan yang akan dilakukan harus sesuai dengan perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri atas pendahuluan , inti, dan penutup.

a) Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap untuk mempersiapkan mental murid dan mengkondisikan murid agar mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

b) Inti

Tahap ini merupakan tahap melaksanakan kegiatan belajar. Pada tahap ini peneliti menjelaskan materi Bahasa Indonesia. Murid diminta untuk memperhatikan dan menyimak pembelajaran tersebut. Kemudian diminta untuk mengulangi apa yang telah disampaikan oleh guru.

c) Penutup

Pada tahap ini peneliti bersama murid mengadakan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung dan membuat kesimpulan terhadap pembelajaran bahasa indonesia. Murid kemudian diminta untuk mengisi lembar jawaban yang telah di siapkan oleh peneliti.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pengajaran berlangsung peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan menganalisa hasil penelitian atau pengamatan. Tujuannya untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemampuan awal siswa sebelum adanya tindakan.

b. Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II merupakan penyempurnaan pada siklus I. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan siklus II adalah

- a) Menyusun perbaikan rencana pembelajaran
- b) Menyiapkan bahan materi bahasa Indonesia dengan menggunakan media macromedia flash.
- c) Menyusun perbaikan data tes dan nontes
- d) Dalam berkolaborasi peneliti sering berdiskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan teman sejawat.

2. Pelaksanaan

a) Pendahuluan

Ada beberapa pembaharuan tindakan pada tahap ini. Sebelum murid menyimak cerita, guru menjelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I. Peneliti menanyakan kembali materi yang telah diberikan peneliti pada pertemuan yang lalu. Peneliti meminta murid agar lebih konsentrasi dalam kegiatan menyimak.

b) Inti

Guru menjelaskan kembali materi unsur-unsur cerita, dan menyiapkan kembali materi cerita yang berbeda. Setelah kegiatan menyimak cerita guru memberikan soal atau pertanyaan untuk di jawab.

c) Penutup

Pada tahap ini peneliti bersama murid mengadakan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung dan membuat kesimpulan terhadap pembelajaran bahasa indonesia. peneliti meminta murid menuliskan perasaan atau minat mengenai cara menjelaskan guru pada pembelajaran ini.

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan lembar pedoman observasi aspek-aspek yang di observadi pada siklus II. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan tindakan siklus II dalam praktik pengamatan ini, peneliti memberikan tanda check list pada pedoman observasi yang telah disiapkan.

4. Refleksi

Pada siklus II ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi kegiatan menyimak cerita menggunakan media macromedia flash dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan perbaikan tindakan pada siklus I. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes keterampilan menyimak cerita dan hasil nontes yang dilakukan pada siklus II.

Refleksi pada siklus II ini dilakukan untuk merefleksikan hasil evaluasi belajar murid pada siklus I. Tujuan refleksi ini adalah untuk menentukan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai selama proses pembelajaran dan untuk mencari kelemahan-kelemahan yang muncul dalam pembelajaran. Kemajuan yang ingin dicapai pada siklus II adalah peningkatan nilai tes menyimak cerita.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan nontes. Tes digunakan untuk mendapatkan informasi tentang data kognitif dan psikomotor siswa. Tes ini diberikan kepada kelas yang diteliti dan hasil pengolahan datanya digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Instrumen nontes digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan perilaku dan sikap dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media berbasis macromedia flash. Data nontes diperoleh melalui kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan penerapan media berbasis macromedia flash. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Dokumentasi

“Dokumentasi berasal dari kata dokumen, artinya barang-barang tertulis” (Arikunto, 2009a: 158). Metode dokumentasi dilakukan untuk

memperoleh data nama siswa yang termasuk dalam subjek penelitian serta data yang terkait dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (RPP, Silabus) dan data lain yang menunjang.

2. Teknik Observasi

Sutrisno dalam Sugiyono (2008: 145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis “. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis macromedia flash karena model pembelajaran tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SDN 128 Turungan baru.

3. Teknik Tes

“Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok “ (Arikunto, 2009a: 150). Tes ini diberikan oleh guru setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis macromedia flash. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal uraian yang harus dijawab secara tertulis. Data hasil belajar diambil dari hasil tes evaluasi.

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Teknik Kuantitatif

Analisis data tes secara kuantitatif di hitung dengan cara persentase, dengan cara (1) merekap nilai yang diperoleh murid, (2) menghitung nilai kumulatif, (3) menghitung nilai rata-rata, dan (4) menghitung persentase.

$$\text{Rumus nilai persentase adalah } NP = \frac{NK \times 100\%}{R}$$

Keterangan

Np = Nilai Persentase

Nk = Nilai Kumulatif

R = Jumlah Responden

Untuk mengetahui terdapat peningkatan hasil pembelajaran menyimak cerita atau tidak maka nilai siklus I dibandingkan dengan nilai siklus II melalui perhitungan ini akan diketahui peningkatan kemampuan menyimak cerita menggunakan media Macromedia Flash.

Data hasil belajar dikategorikan dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan.

Tabel 3.2. Distribusi Frekuensi Skor

No.	Nilai	Kategori
1	0-54	Sangat rendah
2	55-69	Rendah
3	70-79	Sedang
4	80-89	Tinggi
5	90-100	Sangat Tinggi

2. Teknik kualitatif

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil nontes. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui murid yang mengalami kesulitan dalam menyimak cerita menggunakan macromedia flash. Hasil analisis ini sebagai dasar untuk menentukan murid yang akan diwawancarai sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran menyimak cerita .

G. Indikator Keberhasilan

Menurut Mulyasa (2009:105) dari segi hasil, proses, pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan gairah yang tinggi, nafsu belajar yang besar dan tumbuhnya rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga tolak ukur keberhasilan hasil belajar dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 70 %.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada pokok pembahasan penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas v sdn 128 turungan beru kecamatan herlang kabupaten bulukumba. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan telaah terhadap kurikulum, khususnya kurikulum sekolah dasar. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai standar kompetensi yang ingin dicapai pada mata pelajaran bahasa indonesia yaitu membuat skenario pebelajaran dengan menggunakan metode pemberian tugas.

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, ini merupakan acuan guru dalam melaksanakan KBM. Membuat lembar kerja siswa, inilah yang menjadi penilaian guru dalam hal memahami perundang-undangan, membuat lembar observasi sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mngajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswaa maupun guru, membuat alat evaluasi membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil evaluasi tes awal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I ini berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan lama waktu setiap pertemuan adalah 2 x 45 menit. Pertemuan berupa pemberian kemampuan awal untuk mengetahui pemahaman murid terhadap materi yang akan diberikan sekaligus menyelidiki apakah pengetahuan prasyarat tentang materi yang akan diajarkan telah dimiliki oleh murid.

Pelaksanaan teks kemampuan yang diberikan kepada murid berkaitan dengan bagaimana memahami isi teks bacaan kemudian siswa disuruh untuk bertanya kepada guru apa yang tidak dipahami. Ini dilakukan untuk melatih murid sehingga kemampuan berbicara murid dapat meningkat.

Adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan murid sebelum menggunakan media macromedia flash dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Aprsiasi Bahasa Indoneia Murid Pada Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	70
Skor Terendah	40
Rentang Skor	30
Skor Rata-Rata	81

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan belajar siswa melalui penggunaan media macromedia flash sebelum diberi tindakan adalah 81% dari skor ideal 100, skor tertinggi 70 dan skor terendah 40, dengan rentang skor 30. Apabila skor hasil belajar siswa pada siklus I dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.2 .

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	9	30%
2	55 – 69	Rendah	17	56,66%
3	70 – 79	Sedang	4	13,33%
4	80 – 89	Tinggi	0	0
5	90 – 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat dikemukakan bahwa dari 30 murid kelas V SD Negeri 128 Turunganberu Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. 9 orang atau 30% yang tingkat hasil belajarnya berada pada kategori sangat rendah, 17 orang atau 56,66% pada kategori rendah, 4 orang atau 13,33% pada kategori sedang. Dan tak seorang pun siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Berdasarkan skor rata-rata kemampuan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media macromedia flash yang diperoleh yaitu 81% maka dapat

disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa masih berada pada kategori rendah.

Untuk melihat persentase ketuntasan kemampuan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media macromedia flash kelas V SD Negeri 128 Turunganberu kecamatan herlang kabupaten bulukumba pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

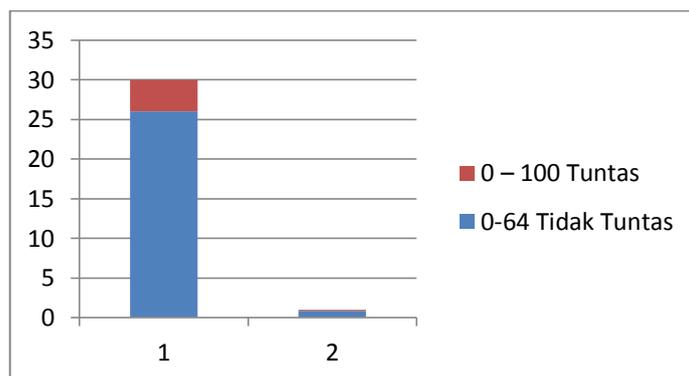
Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum

Menggunakan Media Macromedia Flash Pada Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-64	Tidak Tuntas	26	86,66%
0 – 100	Tuntas	4	13,33 %
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang ketuntasan belajarnya berada pada kategori tidak tuntas sekitar 86,66% sedangkan murid yang hasil belajarnya berada pada kategori tuntas sekitar 13,33%.

Adapun grafik ketuntasan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media macromedia flash pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.1. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan proses pengamatan atau observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta melakukan evaluasi berupa tes hasil belajar siklus I. Tes hasil yang diberikan berbentuk tes bacaan sebagaimana tercantum pada lampiran.

Berdasarkan hasil evaluasi diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia cukup baik hal ini diindikasikan oleh.

- 1) Rata-rata persentase siswa yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 98,78% atau dalam kategori sangat tinggi.
- 2) Rata-rata persentase siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembahasan materi pelajaran sebesar 15,56% atau dalam kategori sangat rendah.
- 3) Rata-rata persentase siswa yang aktif bertanya informasi sebesar 8,89% atau dalam kategori sangat rendah.

- 4) Rata-rata persentase siswa yang memberikan jawaban sebesar 44,% atau dalam kategori sangat rendah.
- 5) Rata-rata persentase siswa yang keluar masuk ruang sebesar 11,11% atau dalam kategori sangat rendah.

d. Tahap Refleksi

Setelah melalui tahapan pelaksanaan serta sekalipun tahapan observasi dan diakhir dengan evaluasi hasil belajar siswa maka selanjutnya dilakukan tahap refleksi, berdasarkan hasil observasi dan evaluasi diperoleh informasi bahwa masih terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena sebelumnya siswa telah terbiasa pasif dalam menerima materi pembelajaran selain itu masih terdapat siswa yang tidak mengumpulkan tugas/PR dan murid yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal latihan, belum memenuhi KKM.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Setelah pelaksanaan siklus I dilaksanakan ternyata hasil tes yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia jadi dari standar nilai ketuntasan merancang kembali rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai kelanjutan materi dari siklus I dengan memperhatikan rekomendasi dari siklus I, kegiatan perencanaan dilanjutkan dengan membuat penelitian berupa tes hasil belajar dan lembar observasi.

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat lembar kerja murid, membuat lembar observasi sebagai alat pengumpul data untuk

mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswa maupun guru, membuat alat evaluasi, membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil evaluasi tes awal.

b. Tahap Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II ini berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan lama waktu setiap pertemuan adalah 2 x 45 menit. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan interaksi kepada siswa yang lainnya kemudian dilanjutkan dengan pemberian rangkuman dan sintesis sebagaimana tersaji di RPP.

Pada awal tatap muka guru dan siswa berdoa dan selanjutnya guru mengadakan apersepsi dengan cara mengabsen kehadiran siswa setelah mengecek kehadiran siswa, guru kemudian menyampaikan materi yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat yaitu materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan media macromedia flash. selanjutnya mengarahkan siswa untuk menyimak materi yang akan dipelajari.

Guru kemudian melakukan interaksi dengan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan kepada siswa. Guru berinteraksi dengan cara mempersilahkan murid bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.

Selanjutnya guru kemudian membagikan lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan. Dengan melakukan interaksi kepada murid lain. Disamping

siswa mengerjakan LKS peneliti melakukan pemantauan selama kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan pedoman observasi.

Pelaksanaan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan pelajaran bahasa indonesia dengan melakukan interaksi kepada guru ataupun kesiswa yang lainnya. Ini dilakukan untuk melatih siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan siswa setelah menggunakan pembelajaran melalui media macromedia flash dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Apresiasi Bahasa Indonesia Siswa Pada

Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	60
Rentang Skor	40
Skor Rata-Rata	99

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan belajar siswa melalui penggunaan media mecromedia flash setelah diberi tindakan adalah 99 dari skor ideal 100, skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah 60, dengn rentang skor 40. Apabila skor hasil belajar siswa pada siklus II

dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	0	0
2	55 – 69	Rendah	1	3,33
3	70 – 79	Sedang	10	33,33 %
4	80 – 89	Tinggi	11	36,66 %
5	90 – 100	Sangat tinggi	8	26,66 %
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 30 siswa kelas V SD Negeri 128 Turungan beru kecamatan herlang kabupaten bulukumba tak seorangpun yang tingkat hasil belajarnya sangat rendah, 1 orang atau 3,33% pada kategori rendah, 10 orang atau 33,33% pada kategori sedang. Dan 11 orang atau 36,66% yang berada pada kategori tingkat tinggi dan 8 orang atau 26,66% berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan pada skor rata-rata kemampuan hasil belajar siswa melalui penggunaan media macromedia flash yang diperoleh siswa yaitu 99, maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa masih berada pada kategori rendah.

Untuk melauai persentase ketuntasan kemampuan hasil belajar siswa melalui penggunaan media macromedia flash kelas V SD Negeri 128

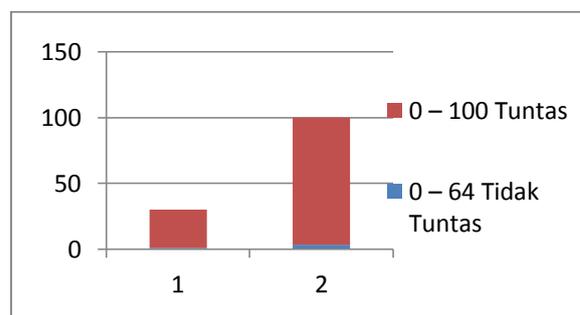
Turunanberu kecamatan herlang kabupaten bulukumba pada sisklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6. deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa melalui penggunaan media macromedia flash pada siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 64	Tidak Tuntas	1	3,33
0 – 100	Tuntas	29	96,65
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang ketuntasan belajarnya berada pada kategori tidak tuntas sekitar 3,33%, sedangkan siswa yang hasil belajarnya berada pada kategori tuntas sekitar 96,65%.

Adapun grafik ketuntasan hasil belajar siswa melalui penggunaan media macromedia flash pada siklus II.



Gambar 4.3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswan Pada Siklus II

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta

melakukan evaluasi berupa tes hasil belajar siklus II setelah pertemuan. Tes hasil belajar yang diberikan berbentuk pilihan ganda sebanyak 2 soal sebagaimana tercantum pada lampiran.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa minat dan motivasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia cukup baik.

B. Refleksi Terhadap Proses Pembelajaran

1. Siklus I

Pada pertemuan awal siklus I, semangat dan keaktifan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan hampir tidak mengalami perubahan yang berarti dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan penelitian ini.

Soal yang diberikan pada pertemuan pertama, walaupun umumnya siswa mengerjakan tugas tersebut dari pengamatan terhadap jawaban yang diberikan dan penguasaan mereka terhadap jawaban yang diberikan dan penguasaan mereka terhadap jawaban ini menunjukkan bahwa mereka hanyalah mencontoh jawaban dari temanya yang dianggap mampu, tanpa mengetahui bagaimana penyelesaian yang sebenarnya dari tugas tersebut. Dari pengamatan juga diketahui bahwa masalah siswa sebagian besar didengar dari temanya yang telah lebih dahulu menceritakan masalahnya di depan kelas.

Dari tugas yang diberikan umumnya siswa masih sangat lemah dalam konsep dasar yang seharusnya telah mereka kuasai. Utamanya konsep menyelesaikan soal, siswa yang demikian sangat kesulitan mengikuti materi

yang diajarkan. Pada siklus ini motivasi murid untuk memberikan jawaban yang benar untuk setiap tugas yang diberikan masih sangat kurang. Dari segi sikap terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada awal-awal pertemuan siklus I tidak jauh beda dengan proses pembelajaran sebelum penelitian dilakukan namun pada pertemuan-pertemuan berikutnya siswa sudah mulai tertarik. Ini terlihat dari berkurangnya siswa yang tidak hadir pada setiap belajar bahasa Indonesia. Hal ini juga disebabkan karena contoh-contoh soal yang diberikan hampir seluruhnya berkaitan langsung dengan sehari-hari siswa.

Secara umum dapat dikatakan bahwa siklus ini siswa sudah mulai menampakkan sikap positif terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diiringi dengan adanya beberapa siswa yang antusias menanggapi tugas-tugas yang diberikan, walaupun yang banyak memberikan komentar maupun jawaban adalah berkisar pada siswa tertentu.

2. Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya saat berlangsungnya proses pembelajaran. Siswa yang mengajukan pertanyaan hanya tertentu yaitu siswa yang memperoleh nilai baik saja. Demikian halnya dengan jawaban dari pertanyaan baik guru, hampir tidak ada murid yang menjawabnya.

Dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan umumnya siswa masih selalu memerlukan bimbingan dari guru. Walaupun demikian siswa terhadap

pelajaran Bahasa Indonesia telah dianggap positif. Hal ini terlihat dari jawaban setiap siswa.

Pada akhir pertemuan siklus II terlihat kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami kemajuan. Hal tersebut terlihat oleh jawaban siswa menyelesaikan tugas-tugas dengan model tugas mandiri dan individu. Tugas ini di rangkum sedemikian rupa sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pertemuan awal siklus I, semangat dan keaktifan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan hampir tidak mengalami perubahan yang berarti dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan penelitian ini.

Soal yang diberikan pada pertemuan pertama, walaupun utamanya siswa mengerjakan tugas tersebut dari pengamatan terhadap jawaban yang diberikan dan penguasaan mereka terhadap jawaban itu menunjukkan bahwa mereka hanyalah mencontoh jawaban dari temannya yang dianggap mampu, tanpa mengetahui bagaimana penyelesaian yang sebenarnya dari tugas tersebut. Dari pengamatan juga diketahui bahwa masalah siswa sebagian besar di dengar dari temannya yang telah lebih dahulu menceritakan masalahnya di depan kelas.

Dari tugas yang diberikan umumnya siswa masih lemah dalam konsep dasar yang seharusnya telah mereka kuasai. Utamanya konsep menyelesaikan

soal, siswa yang demikian sangat kesulitan mengikuti materi yang diajarkan. Pada siklus ini motivasi siswa untuk memberikan jawaban yang benar untuk setiap tugas yang diberikan masih sangat kurang. Dari segi sikap terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada awal-awal pertemuan siklus I tidak jauh beda dengan proses pembelajaran sebelum penelitian dilakukan. Namun pada pertemuan-pertemuan berikutnya siswa sudah mulai tertarik. Ini terlihat dari berkurangnya siswa yang tidak hadir pada setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga disebabkan karena contoh-contoh soal yang diberikan hampir seluruhnya berkaitan langsung dengan kegiatan sehari-hari siswa.

Secara umum dapat dilakukan bahwa siklus ini siswa sudah mulai menampakkan sikap positif terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diiringi dengan adanya beberapa siswa yang antusias menanggapi tugas-tugas yang diberikan, walaupun yang banyak memberikan komentar maupun jawaban adalah berkisar pada murid tertentu.

Proses pembelajaran pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya saat berlangsungnya proses pembelajaran. Siswa yang mengajukan pertanyaan hanya tertentu yaitu siswa yang memperoleh nilai baik saja. Demikian halnya dengan jawaban dari pertanyaan balik guru, hampir tidak ada siswa yang menjawabnya.

Dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan umumnya siswa masih selalu memerlukan bimbingan dari guru. Walaupun demikian perhatian siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia telah dianggap positif. Hal ini terlihat dari jawaban setiap siswa.

Pada akhir pertemuan siklus II terlihat kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami kemajuan. Hal tersebut terlihat oleh jawaban siswa menyelesaikan tugas-tugas dengan model tugas mandiri dan individual. Soal ini di rampun sedemikian rupa sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Pada pelaksanaan siklus ini walaupun dari segi pemahaman hampir tidak ada perbedaan. Akan tetapi dari segi sikap siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, minat berupa keinginan untuk mengetahui materi yang disajikan oleh guru ataupun kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran mengalami kemajuan. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang hadir mengikuti pelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba melalui pembelajaran media Macromedia Flash mengalami peningkatan.

Peningkatan pembelajaran menggunakan media berbasis macromedia flash ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakannya tindakan. Pada penelitian siklus I skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah menggunakan metode media pembelajaran macromedia flash mengalami peningkatan yaitu 81 pada siklus I (Kategori Rendah) meningkat menjadi 99 pada siklus II (Kategori Tinggi), dan skor ideal yang dicapai yaitu 100.

Pada penelitian ini terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media Macromedia Flash.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran.

1. Bagi guru, strategi pengelolaan kelas perlu ditingkatkan dengan membangun kerjasama dengan siswa dalam pembelajaran dan pemberian

motivasi belajar pada siswa, salah satunya yaitu dengan menerapkan media berbasis macromedia flash.

2. Bagi siswa, perlu adanya keaktifan siswa di dalam kelas, salah satunya yaitu mendapat poin bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru atau aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Arum Dwi. 2013. *Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Yos Sudarso Rembang*. Semarang . Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Anni, Chatarina, Tri. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2009a. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta 2009b. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV Widya Karya.
- Arsyad, Azwar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta, PT RajaGrafindo Persada.
- Fathurrohman, Pupuh dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam* . Bandung: Refika Aditama.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hardiyanto, Widi. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jawa Tengah. Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Puroworejo.
- Harjanto.2010.*Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Herman Tolle, S.T., *Flash : An Impelementasi For Multimedia Presentation* (online) (<http://brawijaya.ac.id/flash> 20 Februari 2018)
- Mardatillah. 2012. *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Frofessional Untuk kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan samadu kabupaten Aceh Selatan*. Jurnal Visipena. STKIP Bina Bangsa Meulaboh.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rifa'i dan Chatarina. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

- Sakina. 2017. *Penerapam Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII A Di SMPN 2 ENREKANG. Makassar.* Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sell & Gaslow. 2007. *Media Pembe 64* Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.*Jakarta: Rineka Cipta.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Semarang: CV. Widya Karya
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syamsuri,Sukri .2011. *Bahasa Indonesia .* Makssar, Pustaka Lontara.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.
- WWW.sumantomantos.wordpress.com.diakses tanggal 19 februari 2018.
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi Web Dengan Macromedia Flash Profesional 8.* Yogyakarta:Andi

RIWAYAT HIDUP



Fildayani. Dilahirkan di Selayar pada tanggal 27 April 1996, anak kedua dari lima bersaudara pasangan **Abd.Kadar** dan **Syamsidar**. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 128 Turungan Beru Kabupaten Bulukumba pada tahun 2008. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 2 Bontoharu Kabupaten Selayar, dan tamat di SMA Negeri 6 Bulukumba tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan selesai pada tahun 2018 dengan Judul Skripsi *“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba”*.