

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI SEKOLAH MTSN
KALIKUR KECAMATAN BUYASURI
KABUPATEN LEMBATA**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2019**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Macromedia Flash di Sekolah MTs.N Kalikur Kecamatan
Buyasuri Kabupaten Lembata.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : SITIAYU HARTINA
Stambuk : 1033211114
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, Mei 2019

Ditelaahi oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Adhm, S.Pd., M.Pd.

Nasry, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


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


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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama Siti Ayu Hartina, NIM 10531211114 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 077 TAHUN 1440 H.2019 M, Tanggal 11 Mei 2019, 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 11 Mei 2019.

Makassar, 06 Ramadhan 1440 H
11 Mei 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. E. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. (.....)
2. Ketua : J. A. M. M. M. Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. M. M. M. M. Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Andi Adani, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Drs. Hj. Maryati Z., M.Si (.....)
 3. Drs. H. Hamzah HS, MM. (.....)
 4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SITI AYU HARTINA**

Nim : 105 31 2111 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Macromedia Flash di Sekolah MTs.N Kalikur Kecamatan
Buyasuri Kabupaten Lembata**

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

Siti Ayu Hartina



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **SITI AYU HARTINA**

Nim : 105 31 2111 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar Agustus 2018
Yang membuat perjanjian

Siti Ayu Hartina

Mengetahui
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“ Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang akan pada diri mereka sendiri” (Q.S Ar Ra’d: 11).

“ Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (An Narm:39)

”barang siapa yang memperoleh ilmu pengetahuan yang seharusnya yang ditunjukkan untuk mencari ridha Allah bahkan hanya untuk mendapatkan kedudukan kekayaan duniawi maka ia tidak akan mendapatkan baunya surge nanti pada hari kiamat (riwayat Abu Hurairah radiallah anhu)”

Persembahan :

Sebuah karya ini tak lepas dari dukungan serta doa dari semua pihak. Karya ini kupersembahkan untuk:

- *Ayahanda, ibunda serta keluargaku tercinta terima kasih untuk cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan dan doa yang tiada hentinya.*
- *Ibu /Bapak Guru dan dosen yang telah membimbingku*
- *Teman -teman seperjuangan Prodi Teknologi Pendidikan 2014, khususnya kelas A.*



ABSTRAK

SITI AYU HARTINA. 2019, Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *macromedia flash* di sekolah MTs.N Kalikur. Skripsi. Program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Di bimbing oleh Andi Adam dan Nasir.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media berbasis *macromedia flash* efektif dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTs.N Kalikur? Peneliti ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTs.N Kalikur. Subjek penelitian adalah siswa MTs.N Kalikur sebanyak 32 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif satu kelompok sampel independen. Penelitian ini dilakukan dengan cara pemberian angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *macromedia flash* efektif dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII MTs.N Kalikur, dengan dikonfirmasi dengan t hitung selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ = $(32-1=31)$ dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan dk 31 dan $\alpha = 5\%$, ternyata harga t tabel = 1,697 karena harga t hitung lebih besar dari harga t tabel atau jatuh pada daerah penerimaan H_a (5,606) maka hipotesis penggunaan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII efektif. Untuk itu, disarankan kepada guru hendaknya lebih intensif dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis *macromedia flash*.

Kata kunci: media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajarn IPS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayahnya dan karunia-Nya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash di Sekolah MTs.N Kalikur Kecamatan Buyasuri Kabupaten Lembata ”**. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada junjungan Nabi Muhammad SAW hingga akhir zaman.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua nenek saya Muhammad Sadi dan Mardiah Muhammad yang telah berjuang, berdoa, mangasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya. Penyusun pun mengucapkan terima kasih kepada Andi Adam, S.Pd., M.Pd. dan Nasir, S.Pd., M.Pd. pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusun proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd ketua Program Studi Teknologi

Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf MTs. N Kalikur, dan ibu Siti Fatimah selaku guru IPS di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku Ridwan Harun yang selalu menemaniku dalam suka maupun duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuan kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidup.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifanya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Muda-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama diri pribadi penulis, amin.

Makassar April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR, DAN HIPOTESIS ..	6
A. Kajian Pustaka	6
1. Penelitian yang relevan	6
2. Pengertian efektivitas	8
3. Media Pembelajaran	10
4. Multimedia interaktif	15
5. Macromedia Flash	22
6. Pembelajaran IPS Dalam Kurikulum 2013	26
B. Kerangka Fikir	29

C. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
1. Pendekatan	33
2. Jenis penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	34
C. Prosedur Penelitian	36
D. Devenisi Operasional Variabel	37
E. Instrument Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Aanlisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	47
BAB V PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	52
RIWAYAT HIDUP	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sumber Data Profil Sekolah MTs.N Kalikur	35
Tabel 3.2 Sampel	36
Tabel 3.3 alternatif pilihan tiap-tiap pertanyaan	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket	39
Tabel 3.5 Pengukuran yang Dikemukakan Oleh Arikunto	41
Tabel 4.1 Distribusi Penggunaan Media Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	43
Tabel 4.2 Rangkuman data Penggunaan media berbasis <i>macromedia Flash</i> Dalam pembelajaran IPS	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka fikir	31
Gambar 3.1 Desain Penelitian	34
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian	36



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pendidikan secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1:1)

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah lama menyadari bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama untuk membangun keefektifitasnya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagian besar dan disalurkan untuk pengadaan berbagai macam media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Sebagaimana dikemukakan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), Khususnya pasal 3, tujuan akhir dari Pendidikan (nasional) pada esensinya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Berdasarkan peraturan tersebut, di Negara Indonesia sendiri bahwa kualitas sumber daya manusia yang diharapkan sebagaimana dideskripsikan pada pasal 3 UU Sisdiknas tersebut,

yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang

demokrasi serta bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas (Imaniati, 2014 : 2).

Setiap peserta didik pasti memiliki karakter yang berbeda-beda, akan tetapi dalam dunia pendidikan ada beberapa nilai karakter yang harus ditanamkan pada diri peserta didik sejak usia dini. Hal ini dilakukan agar nilai-nilai karakter dan budaya khususnya di Indonesia tidak mudah luntur ataupun hilang seiring dengan terus berkembangnya zaman. Selain itu media ini akan dirancang dengan basis pendidikan karakter guna mencapai keinginan pemerintahan yang sesuai pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jadi disini penelitian berharap dengan dikembangkan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan tambahan media pembelajaran serta memperbaiki karakter peserta didik yang akhir-akhir ini memang mulai menyimpang.

Berdasarkan observasi di sekolah MTs.N Kalikur metode pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat materi yang disampaikan. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa metode ceramah adalah metode yang sifatnya baik dalam setiap pembelajaran. Situasi yang terjadi berlangsung menunjukkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa berbicara saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak mencatat materi saat guru menerangkan, apabila guru mengajukan pertanyaan cenderung tidak memberikan tanggapan, ketika guru memberikan kesempatan bertanya siswa tidak memanfaatkan dengan baik dan masih ada

siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaiknya dilakukan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran berlangsung secara interaktif.

MTs.N Kalikur memberikan fasilitas berupa LCD dan laboratorium komputer yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, selama ini guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut. Penyebabnya adalah terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan informasi sehingga fasilitas yang ada belum bisa digunakan secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan memanfaatkan media pembelajaran berupa CD interaktif bantuan computer dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8*. Media ini bertujuan agar siswa mampu menggunakan indranya dalam belajar, sehingga mempermudah pemahamannya. Penggunaan media interaktif ini membantu siswa untuk tidak membayangkan sesuatu hal yang abstrak karena dalam media ini disertai dengan gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* ini memiliki beberapa elemen didalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar IPS. Selain itu media ini juga memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan dibandingkan dengan media yang lain. Kelebihan yang pertama yaitu: (a) hubungan interaktif, (b) umpan balik, (c) belajar mandiri.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis macromedia flash. Inovasi pembelajaran multimedia menggunakan macromedia flash akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran mengenai dinamika interaksi manusia. Media ini akan lebih menarik minat siswa karena penyampaian materi memadukan suara audio, visual, dan interaktif. Akan tetapi, pada saat ini guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash.

Berdasarkan Latar Belakang, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPS di MTs. N Kalikur Kecamatan Buyasuri Kabupaten Lembata.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ada masalah yang terdapat dalam penulisan ini yaitu: “Apakah penggunaan *Macromedia Flash* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs.N Kalikur ?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “ Mengetahui penggunaan *Macromedia Flash* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs.N Kalikur ”

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, sebagai informasi teknologi yang mampu dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* serta memberikan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi akan tetapi juga menambahkan nilai-nilai karakter.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam media pembelajaran
3. Bagi peneliti, sebagai subjek utama dalam melakukan penelitian agar dapat mengetahui kualitas media pembelajaran yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kelas maupun jenjang pendidikan yang lain.
4. Bagi umum, dapat mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil penelitian dan memberikan inspirasi untuk melakukan penelitian ini lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, dan HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

- a. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anisa Mukhoyyarah (2009) tentang penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari persentasi motivasi belajar siswa siklus I yaitu sebesar 47,62% dan siklus II yaitu sebesar 80,95%. Berdasarkan jumlah persentase tersebut dapat dilihat meningkatnya sebanyak 33,33%.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Didit Setyo Bakti (2012), tentang Pengaruh Penggunaan macromedia flash terhadap prestasi belajar siswa menunjukan bahwa pembelajaran dengan macromedia berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sign $0,008 < 0,001$, yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media macomedia flash berlangsung kondusif dan lebih efektif. aktifitas siswa kelompok eksperimen lebih baik/tinggi dari pada aktivitas siswa kelompok control yang berarti bahwa pembelajaran yang menggunakan media macromedia flash meningkatkan aktifitas siswa.

- c. Waris (2007) dalam penelitiannya yang berjudul Efektivitas Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Perancis Kelas XII Bahasa SMA N.1 Comal Pemalang Tahun Pelajaran 2005/2006. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan menggunakan perangkat multimedia pada pembelajaran menyimak lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil belajar menyimak bahasa Prancis yang menunjukkan peningkatan yaitu, dari 5,50 menjadi 7,92. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengetahui besarnya efek atau pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran yang berbasis multimedia dibandingkan dengan media lain.
- d. penelitian tentang media pembelajaran interaktif juga dilakukan oleh Cahyani (2008) dalam skripsi yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Poster dengan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 ADIPALA Cilacap. Hasil penelitian yang dilakukan Cahyani menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis poster mengalami peningkatan dari 69,00 menjadi 74,54 . dari hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (multimedia interaktif) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap minat siswa untuk belajar yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa.

e. Ediristiano (2009) dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan CD Pembelajaran Interaktif Program Macromedia Flash MX 2004 sebagai Media Chemi-Edutatiement (CET) terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Struktur Atom dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif kelas eksperiment yang diberi pembelajaran dengan media CD pembelajaran interaktif *Macromedia Flash MX 2004* lebih baik dari kelas control yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional. Besarnya pengaruh penggunaan CD interaktif dengan program *Macromedia Flash 2004* terhadap hasil belajar adalah 19,57% dengan kriteria deang. Selain itu, berdasarkan angket refleksi, pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif program *Macromedia Flash 2004* lebih menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian relevan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media maka para siswa akan lebih mudah memahami tentang materi pembelajaran. Karena akan menarik perhatian para siswa sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pengertian Efektivitas

Dalam Kamus Besar Indonesia, Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keretkaitan antara tujuan dan hasil yang

dinyatakan, serta menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang tercapai (Tim,2006).

Efektivitas adalah suatu keadaan yang mengandung suatu pengertian mengenai terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki Hutabat (1984:98).

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya (Siagian, 2001).

Menurut Abdurahmat (dalam Mardhiyah, A. 2014) Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Saptaneo (1995), mengemukakan bahwa efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat dalam mencapai tujuan tertentu. Seseorang dikatakan memiliki kegiatan yang efektif apabila ia dapat menentukan cara yang benar untuk mencapai tujuan yang benar pula.

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu hal dapat dikatakan efektif apabila hal tersebut sesuai dengan yang dikehendaki artinya, pencapaian hal yang dimaksud merupakan pencapaian tujuan dilakukannya tindakan-tindakan untuk mencapai hal tersebut. Efektivitas

dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Suatu usaha atau kegiatan dapat dikatakan efektif apabila suatu usaha atau kegiatan tersebut telah mencapai tujuannya. Apabila tujuan yang dimaksud adalah tujuan suatu instansi maka proses pencapaian tujuan tersebut merupakan keberhasilan dalam melaksanakan program atau kegiatan menurut wewenang, tugas dan fungsi instansi tersebut.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely 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 elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk, yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National*

Education Association /NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Menurut Oemar Hamalik mendefenisikan “media sebagai teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah.”

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2011) “ media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pada penetima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” Sudjana dan Rivai (2009:1-2) mengatakan bahwa

kedudukan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. pendapat yang dikemukakan Sudjana dan Rivai mengarahkan pada pengertian bahwa media hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Jadi terjadinya proses pembelajaran tidak bergantung pada ada atau tidaknya media dan dalam proses pembelajaran tidak harus selalu ada media.

Menurut “Sadiman (2010:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengiriman ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.”

Berdasarkan beberapa defenisi tentang media dan media pembelajaran yang sudah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa serta menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berfikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Menurut Azhar Arsyad (2011:29) media pembelajaran dikelompokan berdasarkan perkembangan teknologi yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Teknologi audio-visual
- 3) Teknologi berbasis komputer
- 4) Teknologi gabungan

Menurut Angkowo dan Kosasih(2007:12) “jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multimedia, hyper media, dan media jarak jauh. ”

Angkowo dan Kosasih (2007:12) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran,diantaranya adalah:

- 1) Media grafis .
- 2) (Media dua Dimensi) yang berupa gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.
- 3) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama;
- 4) Media proyeksi, misalnya slide, film strips, film, dan OHP; (4) lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengklasifikasian yang telah dikemukakan oleh ahli di atas, dapat peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis media diantaranya adalah

- 1) Media visual berupa grafis dan proyeksi.
- 2) Media audio.
- 3) Media audio visual yang berupa film, komputer multimedia, dan
- 4) Lingkungan. Berbagai media tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam

penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

Dalam berbagai fungsi diatas tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara integrasi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

d. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

★ Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap, dan keterampilan dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Burner ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak. Berbagai-bagai, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Pramono (2006) berpendapat bahwa multimedia merupakan medium berbasis komputer yang menyediakan komunikasi bagi pengguna untuk menjawab pertanyaan, menentukan materi yang diinginkan, mengikuti instruksi yang ditampilkan, serta bentuk komunikasi lain yang akhirnya menimbulkan interaksi.

Anitah (2010:) berpendapat bahwa “multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi.”

Multimedia saat ini bersinonim dengan format *computer based* yang mengombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren. Di sisi lain, tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan menurut Anitah adalah melibatkan siswa dalam pengalaman multisensoris untuk meningkatkan hasil belajar. Pendapat yang dikemukakan Anitah memperjelas konsep multimedia yang dikemukakan Pramono. Anitah menjelaskan konsep multimedia dengan lebih konkret dengan menyebutkan komponen-komponen yang ada dalam multimedia.

“ Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital (*komputerisasi*), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public” (Haryanto dalam Ariani 2010:).

Berdasarkan pendapat tersebut maka yang disebut multimedia tidak lagi hanya sebatas pada penggabungan beberapa media saja, tetapi yang dimaksud multimedia disini lebih mengarah pada penggabungan berbagai unsur, seperti teks, gambar, dan yang lain sudah diolah dengan program tertentu dengan bantuan computer.

Sementara itu Wijaya (2010) “mengartikan multimedia sebagai perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, audio, video interaksi, yang telah dikemas menjadi file digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public.”

Berdasarkan beberapa pengertian multimedia tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara teks, gambar, suara, dan animasi yang dirancang dengan bantuan computer dan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada orang lain. Di zaman yang serba modern ini pemanfaatan multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan.

b. Pengertian multimedia pembelajaran

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur tau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif.

Multimedia liner adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya adalah TV dan film. Sementara itu, multimedia ingeraktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat konstan. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka secara sederhana multimedia pembelajaran dapat diartikan dengan pemanfaatan multimedia untuk membantu menciptakan suatu proses pembelajaran.

Pendapat lain tentang multimedia pembelajaran disampaikan oleh Ariani dan Haryanto. Ariani dan Haryanto (2010:26) berpendapat bahwa

multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk

menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serat dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran harus dibuat menarik mungkin agar dalam penggunaanya tidak hanya dapat menyalurkan pesan dan pengetahuan, tetapi juga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat pembelajaran akan menarik dan kualitas belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

c. Jenis-jenis multimedia pembelajaran

Smaldino (dalam Anitah 2010) mengklasifikasikan multimedia sebagai berikut.

1. Multimedia Kits

Multimedia kits merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Jenis ini termaksud CD-ROM, *slide*, *audiotape*, *video tape*, gambar diam, model media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, grafis, dan objek. Beberapa multimedia kits didesain untuk digunakan pelajar secara individual atau kelompok kecil.

2. Hypermedia

Hypermedia merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. Hypermedia mengacu pada *software* computer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video dan audio yang dihubungkan dengan cara yang dapat mempermudah pemakai untuk beralih kesuatu informasi. *Hypermedia* didasarkan pada teori kognitif tentang bagaimana seseorang menstruktur pengetahuannya dan bagaimana ia belajar.

3. Media inteaktif

Media interaktif adalah media yang meminta pelajar mempraktikan suatu keterampilan dan menerima umpan balik. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis computer. Ini merupakan suatu system penyajian pelajaran dengan visual, suara dan materi video, dijasajikan dengan control *computer*,

sehingga pelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara tetapi juga memberi respon aktif.

4. Virtual Reality

Media ini melibatkan pengalaman multisensoris dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata. Virtual reality merupakan suatu aplikasi teknologi computer yang relatif baru.

5. Expert System

Expert system merupakan paket *software* yang mengajarkan pada pelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan.

Berbagai jenis multimedia yang dikemukakan oleh Smaldino tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran yang modern dan menarik bagi siswa. disisilain, penggunaan media juga harus disesuaikan dengan lingkungan dan kemampuan belajar. Selain itu perlu diingat bahwa untuk menciptakan media pembelajarn yang berbasis multimedia tidak harus menggunakan alat-alat yang canggih tetapi bisa berupa kombinasi antara media tradisional dengan computer.

d. Manfaat multimedia dalam pembelajaran

Menurut Nana Surdjana & Ahmad Rivai (2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

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

Beberapa bentuk penggunaan computer sebagai multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi :

a. Penggunaan Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, yang digunakan dalam pembelajaran klasifikasi dengan grup belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Media ini juga memiliki kelebihan yang menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga dapat mengakomodasikan sesuai dengan modalisasi belajar siswa.

Berbagai perangkat lunak yang memungkinkan presentasi dikemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik. Perkembangan perangkat lunak tersebut didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangannya. Salah satu produk yang paling banyak memberi pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah perkembangan monitor, kartu video, kartu audio, serta perkembangan proyektor digital yang memungkinkan bahan persentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai kondisi dan situasi.

b. CD Multimedia Interaktif

CD Interaktif dapat digunakan pada pembelajaran disekolah sebab cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. sifat media ini

selain interaktif juga bersifat multimedia karena terdapat undur-undur media secara lengkap yang meliputi audio, animasi, video, teks dan grafis.

Pada umumnya tipe penyajian ini banyak digunakan adalah tutorial. Tutorial ini membimbing secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Kelebihan dari CD interaktif adalah siswa dapat belajar mandiri, tidak harus tergantung pada guru. Siswa dapat memulai kapan saja dan dapat mengakiri sesuai dengan keinginan. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut langsung dipraktikkan oleh siswa terhadap software tersebut.

c. Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang menggunakan indra pendengar dan indra penglihat. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Media ini dapat menambahkan minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menikmati sekaligus melihat gambar

Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video ini menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan

keterampilan,menyingkat atau memperpanjang waktu,dan mempengaruhi sikap.

5. Macromedia Flash

a. Pengertian macromedia flash

Macromedia flash adalah sebuah program yang ditunjukkan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman *web*, presentasi untuk tujuan bisnis maupun pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik (Yudhiantoro,2006:1). *Macromedia flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi baik pada webside maupun CD interaktif.

Menurut Azhar Arsyad (2011), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pengajaran menjadi lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) La,a waktu pengajaran yang diperlukan dapat bdisingkat karena kebanyakan media hanya membutuhkan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan da nisi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan disera oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana di inginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi dan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Program *macromedia flash* ini menyediakan beberapa menu atau komponen kerja yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya.

Komponen kerja tersebut antara lain:

a) Toolbox

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung semua piranti kerja mulai dari piranti seleksi, cropping, drawing, path, shape, dan color.

b) Timeline

Timeline memiliki peran penting dalam program flash. Semua bentukan animasi yang kita buat akan diatur dan ditempatkan pada layar di dalam timeline.

c) Stage

Stage disebut juga sebagai lembar kerja untuk membuat animasi atau movie yang berisi objek-objek animasi.

d) Panel properties

Panel properties menampilkan parameter dari piranti terpilih sehingga kita dapat melakukan modifikasi dan memaksimalkan fungsi piranti tersebut.

e) Motion Editor

Montion editor memberikan kemudahan untuk melakukan control animasi yang telah dibuat, seperti mengatur montion, transformasi, perwarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.

f) Panel Color

Panel color digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. Selain itu, warna yang kita olah akan digunakan sebagai *stroke color* dan *fill color*.

g) Panel swatches

Panel ini di gunakan untuk menentukan warna sesuai dengan pilihan yang suda ada. Warna terpilih berpengaruh pada *fill color* dan *panel color*.

h) Filters

Panel filters menampilkan berbagai jenis filters yang dapat dianimasikan. Filters hanya dapat diaplikasikan pada objek teks, movie clip dan button.

i) Panel library

Panel ini menampung symbol yang perna dibuat didalam stage, seperti symbol Graphic dan button. Selain itu, objek hasil import juga dapat dimasukan kedalam *library* seperti objek gambar, sound dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti *photoshop* dan *illustrator*.

j) Components

Panel ini menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program flash sehingga tinggal menggunakan komponen tersebut kedalam stage. Komponen sering digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menggunakan program flash.

k) Action scripts

Panel ini dapat membantu menuliskan perintah *action scripts* untuk pembuatan sebuah animasi interaktif.

b. Kelebihan macromedia flash

Macromedia flash memiliki beberapa kelebihan Azhar Arsyad (2011) yaitu:

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel.
2. Kualitas gambar terjaga.
3. Waktu loading (kecepatan gambar dan animasi muncul atau loading time) lebih cepat dibandingkan dengan pengolahan animasi lainnya.
4. Mampu membuat website interaktif.
5. Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat.
6. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah frame antara awal dan akhir sebuah animasi.
7. Mudah diintegrasikan dengan program macromedia flash yang lain.
8. Lingkungan pemanfaatan luas.

6. Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs. Manfaat IPS bagi siswa yaitu:

a. Tujuan IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah “ untuk menghasilkan warga Negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan

bangsanya, religious, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial. Pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat adalah pengetahuan penting yang memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan perkembangan kehidupan kebangsaan di masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Kepedulian terhadap lingkungan sosial dan fisik memberikan kesempatan kepada siswa mata pelajaran IPS untuk selalu sadar dan berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kualitas lain yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya.

b. Konten pendidikan IPS

Konten pendidikan merupakan aspek penting untuk memberikan kemampuan yang diinginkan dalam tujuan pendidikan IPS. Konten pendidikan IPS dalam kurikulum 2013 meliputi:

1. Pengetahuan : tentang kehidupan masyarakat disekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya.
2. Keterampilan: berfikir logis dan kritis, membaca, belajar, memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

3. Nilai : nilai-nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cintadamai, dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut.
4. Sikap : rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif, bertanggungjawab. Konten tersebut dikemas secara integratif dengan menggunakan aspek geografis sebagai elemen pengikat.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS di SMP/MTS mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTS mengandung unsur-unsur ilmu geografis, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum, budaya.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuktéma tertentu yang sesuai dengan bahasan.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebabakibat dan cara penumbuhan kebutuhan hidup manusia.

d. Pembelajaran IPS

Ketercapaian tujuan mata pelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaranyang dirancang dalam Kurikulum 2013 dalam berlaku

juga untuk IPS. Ada dua hal dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pengembangan materi ajar yang selalu dikaitkan dengan lingkungan masyarakat di satuan pendidikan dan model pembelajaran yang dikenal dengan istilah pendekatan saintifik. Dalam pendidikan saintifik dikenal ada lima langkah peristiwa pembelajara yaitu:

1. Mengamati (observasi)
2. Menanya
3. Mengumpulkan informasi
4. Mengasosiasikan / mengolah informasi
5. Mengkomunikasikan

Untuk pembelajaran IPS, kelima langkah pembelajaran ini terkait dengan sumber utama IPS yaitu masyarakat dan lingkungan hidupnya.

Dengan proses pembelajaran yang demikian maka penerapan apa yang mereka pelajari di masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar.

e. Penilaian Hasil Belajar

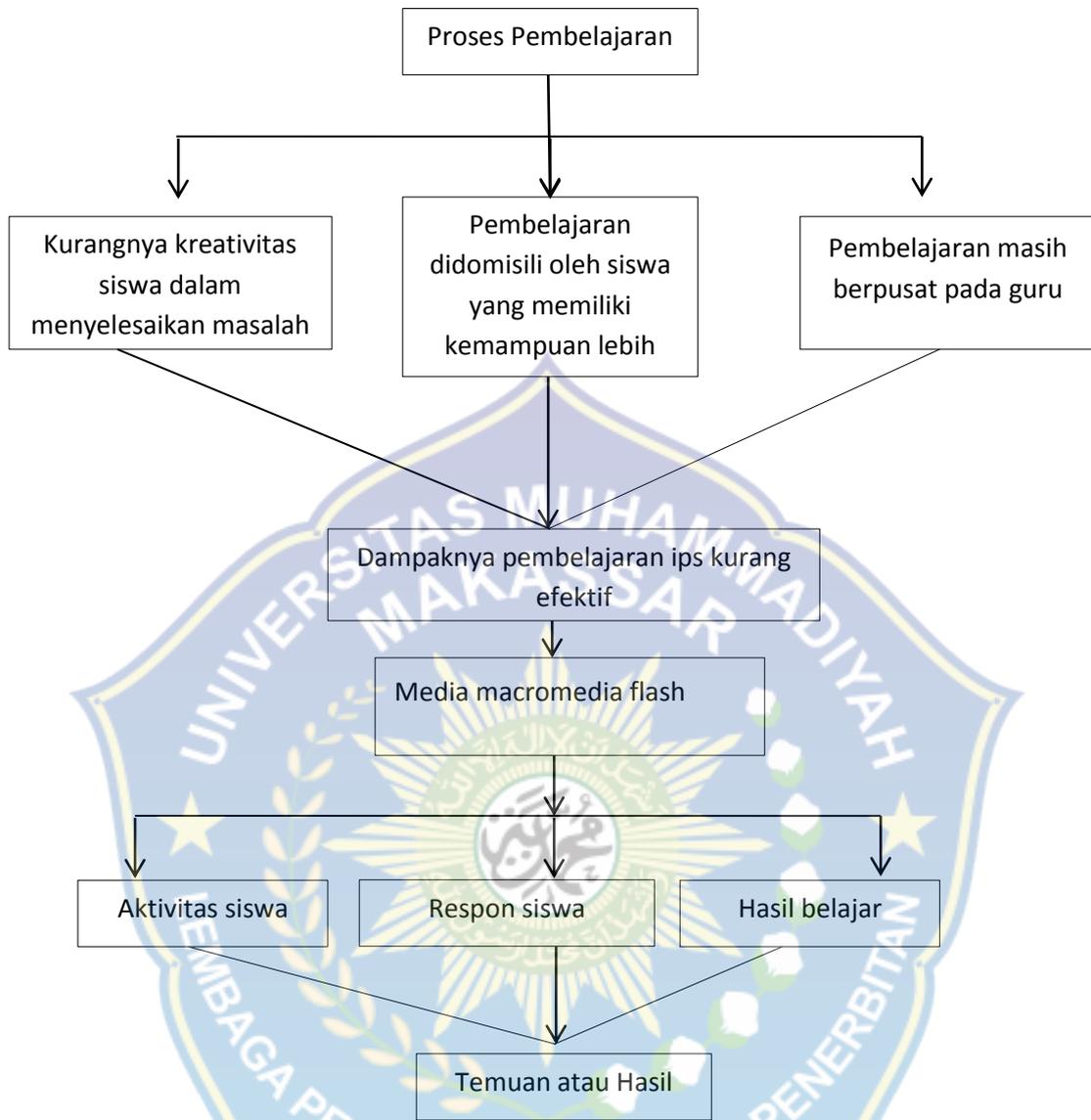
Penilaian hasil belajar untuk IPS adalah penilaian hasil belajar otentik dan mengurangi tes dengan jawaban yang bersifat discrete (hanya memiliki satu jawaban benar). Hakiki IPS adalah penggunaan data, pengorganisasian data, pemaknaan data, dan mengkomunikasikan hasil menjadi primadona untuk penilaian hasil belajar otentik. Dengan penilaian hasilbelajar otentik ini maka kemampuan berfikir, nilai dan sikap serta penerapannya dalam kehidupan nyata menyebabkan kualitas

peserta didik yang belajar IPS berbeda secara signifikan dari apa yang telah menjadi praktik pembelajaran IPS yang banyak dilakukan di masa kini dan masa lalu.

B. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran masih banyak guru menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat materi yang disampaikan. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa metode ceramah adalah metode yang sifatnya baik dalam setiap pembelajaran. Situasi yang terjadi berlangsung menunjukkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar masih rendah.

Hal tersebut membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Oleh karena itu, diperlukan sebuah bahan ajar yang mudah diterapkan kepada pada kegiatan belajar siswa di sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran yang berbasis komputer, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini digabungkan antara *slide persentase* yang berisi materi pengajaran yang digabungkan dengan penjelasan lebih lanjut dari guru. Hal ini memungkinkan penggunaan berinteraksi dengan mengarahkan tampilannya sehingga membantu siswa memahami konsep sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Dengan demikian penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis *Macromedia Flash* dapat berjalan efektif.



Gambar 1.1 kerangka fikir.

C. Hipotesis

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul diatas, dalam penelitian ini yaitu “Penggunaan media berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTs.N Kalikur 75% efektif dari yang diharapkan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada umumnya penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, dan penampilan dari hasil penelitian.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif, metode deskriptif adalah kegiatan yang meliputi pengumpulan data dalam rangka menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang menyangkut keadaan yang sedang berjalan dari satu pokok penelitian.

Tujuan utama dalam menggunakan metode ini adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian yang dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu, sedangkan jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pre-eksperimental design karena hanya ada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok control. Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Short Case Study*”.

Dalam penelitian, desain ini dilakukan untuk melihat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

X O

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

X : treatment yang diberikan (variabel independen)

O : observasi (variabel dependen)

B. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Menurut Sugiyono (20015:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs.N Kalikur jumlah siswanya adalah 128 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 sumber data profil MTs.N Kalikur

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII A	8	24	32
2	VII B	8	24	32
3	VII C	8	24	32
4	VII D	8	24	32
Jumlah				128

Sumber : Papan Refrensi MTs.N Kalikur Tahun 2018

2) Sampel

Menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Teknik ini dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukn secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel dalam penelitian ini adalah 1 kelas, yaitu kelas VII B dengan jumlah rincian siswa sebanyak 32 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

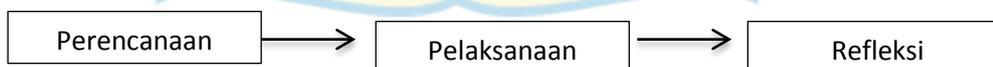
Tabel 3.2 sampel

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII B	8	24	32
Jumah Keseluruhan				32

Jadi jumlah keseluruhan sampel adalah 32 siswa MTs.N Kalikur Kecamatan Buyasuri Kabupaten Lembata.

Dari jumlah siswa yang teridentifikasi diambil sebanyak 32 siswa yang menjadi subjek penelitian. Dengan pertimbangan, dinamika interaksi kelompok akan berkembang lebih intensif dan untuk ketepatan pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dalam mengukur keefektifan belajar dengan melihat hasil belajar siswa. Alasan peneliti mengambil sampel di kelas VII B MTs.N Kalikur karena menurut pengamatan saya kelas ini merupakan kelas yang siswa-siswinya cenderung mengalami permasalahan dalam belajar dengan menggunakan media.

C. Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 prosedur penelitian

a) Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah:

- 1) Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VII MTs.N Kalikur.
- 2) Menentukan tindakan pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan media berbasis macromedia flash.
- 3) Menyusun instrumen penelitian berupa RPP dan evaluasi.
- 4) Menyusun angket tanggapan siswa mengenai pembelajaran menggunakan media berbasis macromedia flash.
- 5) Menyiapkan alat dan bahan dalam penelitian.

b) Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki masalah yang ada. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan adanya tindakan dalam hal ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis macromedia flash yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru dan suasana pembelajaran di kelas. Data angket yang diperoleh dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama tindakan penerapan media berbasis macromedia flash.

D. Defenisi Operasional Variabel

Pembelajaran menggunakan media berbasis *macromedia flash* merupakan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami suatu pelajaran karena mereka bisa menghubungkan apa yang mereka lihat dan dengar dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bisa mengatasi masalah belajar. Indikator dari media pembelajaran penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio, dan video. Penerapan pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada siswa mempunyai 8 aspek indikator yaitu 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, 5) Pengabdian dan pengorbanan, 6) tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualitas prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian sebagai alat pengumpulan data yaitu menggunakan angket berskala ordinal, dengan teknik skala Likert. Menurut Kinnear yang dikutip oleh Husein Umar (1993), bahwa skala Likert ini berhubungan dengan pertanyaan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya sesuai atau tidak. Oleh karena itu angket berisi tentang pertanyaan-pertanyaan dan alternatif pilihan. Tiap-tiap pertanyaan disediakan 5 (empat) alternatif pilihan yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik.

Tabel 3.3 alternatif pilihan tiap-tiap pertanyaan

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data diperlukan adanya teknik yang tepat dan relevan dengan data yang akan dicari. Adapun teknik pengumpulan data yaitu “Angket”

Sugiyono (2015:) mengemukakan bahwa “ Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya .“

Dalam penelitian ini metode angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang hubungan pola professional guru dengan prestasi belajar siswa. angket tersebut terdiri atas pertanyaan dengan lima pilihan jawaban responden yang dikenai angket harus memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dalam angket. Bentuk angket dalam penelitian ini adalah angket berstruktur, dimana responden hanya memilih alternatif jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari sejumlah pertanyaan angket, dengan cara mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel yang pengumpulan datanya menggunakan keusioner (angket), maka model skala yang digunakan dalam angket ini adalah model skala likert dalam lima pilihan yaitu SB (Sangat

Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), KB (Kurang Baik), dan SKB (Sangat Kurang Baik), pembobotan angket tergantung pada butir pertanyaanya.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

G. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif dan menggunakan satu kelompok eksperimen. Untuk mengukur efektivitas penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS, maka analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif satu kelompok sampel independen. Data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dilakukan uji-test.

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

dimana :

t : nilai t yang dihitung

\bar{X} : nilai rata-rata

μ_0 : nilai yang dihipotesiskan

S : simpangan baku sampel

n : jumlah anggota sampel

Untuk menghitung persentase dari setiap item pertanyaan angket dalam bentuk penyajian angket. Untuk mendeskripsikan hasil penelitian dengan rumus sebagai berikut:

Analisis frekuensi:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : number of cases (jumlah frekuensi/banyak individu)

P: angka persentase

Maka dilakukan pengukuran yang dikemukakan oleh Arikunto (2003:246) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pengukuran yang Dikemukakan oleh Arikunto (2003)

Persentase (%)	Keterangan
76% - 100%	Dikategorikan sangat baik
56% - 75%	Dikategorikan baik
40% - 55%	Dikategorikan cukup baik
40%	Dikategorikan tidak baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah dari angket tentang penggunaan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS di MTs.N Kalikur, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media berbasis *macromedia flash* di sekolah tersebut. Angket diberikan kepada siswa kelas VII B yang menjadi responden. Kelas tersebut dipilih sebagai sampel dikarenakan untuk melihat hasil dari angket keefektifan penggunaan media berbasis *macromedia flash* yang dibagikan.

Selanjutnya hasil angket tersebut dianalisis menggunakan analisis persentase dan dengan tabel frekuensi untuk memudahkan dalam memahami penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan hasil angket dan berdasarkan kenyataan yang ada selama penulis meneliti.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dari peneliti yang telah dilakukan, penulis melakukan analisis data yang merupakan bagian penting dalam metode ilmiah untuk menjawab masalah penelitian. Untuk mengetahui penggunaan media berbasis *macromedia flash* yang terdapat pada MTs.N Kalikur dapat dilihat pada tabel berikut.

Untuk memperoleh gambar tentang penggunaan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS pada kelas VII B maka data dan angka secara frekuensi akan dipresentasikan berdasarkan pernyataan/pertanyaan responden berikut ini.

1. Penggunaan media berbasis *macromedia flash*

Dalam variabel terdiri dari 30 item pertanyaan. Pertanyaan dimana setiap item diberi skor 5 dan skor terendah 1 dengan jumlah responden 32 dengan demikian skor yang tertinggi adalah (skor ideal) untuk setiap item pertanyaan berdasarkan sebesar 160 (32 x 5) berdasarkan data hasil pengisian kusioner, distribusi penelitian responden disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi penggunaan media berbasis *macromedia flash*

No. item	F	N	Persentase (%)
1	136	160	85
2	132	160	83
3	144	160	90
4	147	160	92
5	129	160	81
6	133	160	83
7	91	160	57
8	125	160	78
9	116	160	73
10	134	160	84
11	144	160	90
12	142	160	89
13	122	160	76
14	147	160	92
15	131	160	82

1	2	3	4
16	132	160	83
17	133	160	83
18	144	160	90
19	121	160	76
20	104	160	65
21	90	160	56
22	133	160	83
23	144	160	90
24	131	160	82
25	155	160	97
26	139	160	87
27	134	160	84
28	81	160	50
29	139	160	87
30	143	160	98
Jumlah	3896	4800	81

Sumber : Hasil Data Penelitian, Tahun 2018

Berdasarkan analisis data dan akumulasi data tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa sesudah diberikanya perlakuan pada penggunaan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII termasuk dalam kategori cukup baik dengan skor 81%

c. Analisis Data

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis melakukan analisis data yang merupakan bagian penting dalam metode ilmiah untuk menjawab masalah

penelitian. Untuk mengetahui penggunaan media berbasis macromedia flash yang terdapat pada MTs.N Kalikur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 rangkuman data penggunaan media berbasis media macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada kelas VII di MTs.N Kalikur

No respon	Penggunaan Media Berbasis Macromedia Flash dalam Pembelajaran IPS
1	2
1	122
2	125
3	128
4	114
5	113
6	121
7	131
8	112
9	129
10	128
11	117
12	109
13	115
14	113
15	110
16	137
17	118
18	123
19	112
20	125
21	118
22	134

23	137
24	131
25	131
26	125
27	132
28	139
29	126
30	107
31	106
32	125
Jumlah	$\Sigma=3896, X=121,75 s=9,27$

d. Uji t

Penguji uji t dengan untuk melihat hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menggunakan proses dengan media berbasis *macromedia flash*.
hasil perhitungan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{X - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{121,75 - 112,5}{\frac{9,27}{\sqrt{32}}}$$

$$t = \frac{9,25}{\frac{9,27}{5,6}}$$

$$t = \frac{9,25}{1,6}$$

$$t = 5,606$$

jadi nilai t hitung adalah 5,606

e. Pengujian Hipotesis

Rumus hipotesisnya adalah: penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTs.N Kalikur 75% efektif dari yang diharapkan.

Skor ideal untuk penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII= $5 \times 30 \times 32 = 4800$ (5= skor tertinggi tiap item, 30= jumlah item instrument, 32 responden). Rata-rata = $48000 : 32 = 150$

Untuk penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada kelas VII yang dihipotesiskan adalah : paling tinggi 75%” dari nilai ideal, hal ini berarti $0,75 \times 150 = 112,5$. Hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut, H_0 untuk memprediksikan μ lebih rendah atau sama dengan 75% dari nilai skor ideal. Paling tinggi = lebih rendah atau sama dengan (\leq). Hasil lebih besar dari 75% dari skor ideal yang diharapkan.

$$H_0: \mu \leq 75\% \leq 0,75 \times 150 = 112,5$$

$$H_a: \mu > 75\% > 0,75 \times 150 = 112,5$$

Derajat kebebasan (dk) = $n-1 = (32-1=31)$ dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan dk 31 dan $\alpha = 5\%$, ternyata harga t tabel = 1,697 karena harga t hitung lebih besar dari harga t tabel atau jatuh pada daerah penerimaan H_a ($5,606 > 1,697$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTs.N Kalikur 75% efektif dari yang diharapkan dapat diterima, atau tidak terdapat

perbedaan antara yang diduga dalam populasi dengan data terkumpul dari sampel.

B. Pembahasan

Dalam teori efektifitas, kata efektifitas adalah membandingkan antara hasil atau prestasi yang diperoleh dengan tujuan atau pencapaian tujuan. Disini menjadi jelas bahwa efektifitas menyangkut dengan pencapaian tujuan atau hasil yaitu membuat sesuatu yang benar didalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain efektifitas menyangkut sejauh mana tujuan telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 32 subjek penelitian menunjukkan bahwa di kelas VII B sebagai kelompok eksperimen, kelas tersebut diberikan treatment/perlakuan dengan menggunakan media berbasis macromedia flash dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS efektif ini ditunjukkan dengan perhitungan t menunjukkan bahwa nilai harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan $(dk) = n-1 = (32-1=31)$ dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan dk 31 dan $\alpha = 5\%$, ternyata harga t tabel = 1,697 karena harga t hitung lebih besar dari harga t tabel atau jatuh pada daerah penerimaan H_a ($5,606 > 1,697$) maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Selain dikatakan diterima media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS, perlu diukur tingkat keefektifannya. Media yang valid menurut Nieven dalam Rochmad (2012) dapat dilihat dari produk yang

dihasilkan (media pembeajaran macromedia flash) dan produk terkait secara konsisten antara yang satu dengan yang lain (materi). Salah satu gambar yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman dale (*Dale's Cone of Experimence*), yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalama langsung (konkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstark). Semakin keatas dipuncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu.

Berdasarkan penelitian yang relevan yaitu penelitian Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anisa Mukhoyyaroh (2009) tentang penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari persentasi motivasi belajar siswa siklus I yaitu sebesar 47,62% dan siklus II yaitu sebesar 80,95%. Berdasarkan jumlah persentase tersebut dapat dilihat meningkatnya sebanyak 33,33%.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Didit Setyo Bekt (2012), tentang Pengaruh Penggunaan macromedia flash terhadap prestasi belajar siswa menunjuan bahwa pembelajaran dengan macromedia berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil analisi menunjukan bahwa nilai sign $0,008 < 0,001$, yang berarti ada perbedaan yang

sangat signifikan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media macromedia flash berlangsung kondusif dan lebih efektif. aktifitas siswa kelompok eksperimen lebih baik/tinggi dari pada aktivitas siswa kelompok control yang berarti bahwa pembelajaran yang menggunakan media macromedia flash meningkatkan aktifitas siswa.

Hal ini menjadi perbandingan dengan menemukan hasil penelitian yang mengalami perubahan secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi dinamika interaksi manusia yang dilakukan di kelas VII B MTs.N Kalikur. Perubahan hasil penelitian yang signifikan bukanlah secara kebetulan melainkan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS dengan perlakuan berbeda yang telah dilakukan peneliti dalam proses belajar mengajar dikelas pada materi dinamika interaksi manusia.

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. media pembelajaran *macromedia flash* merupakan media yang diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep. Media pembelajaran tersebut menyajikan *slide* berisikan materi dan juga simulasi akan lebih mempermudah dan memperjelaskan siswa memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. penggunaan media suda banyak

digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan suatu pelajaran atau permasalahan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran pada umumnya dikemas dengan cara yang menarik. Sedangkan penyajian disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. sehingga siswa gampang dan mudah mencerna pelajaran tersebut. Dengan demikian tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan adanya media pengajaran, anak didik dapat belajar dengan mudah dan merasa senang. Ketika belajar menggunakan *macromedia flash* siswa terlihat sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran, hal ini dikarenakan media dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

Selain itu media juga berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar, sehingga siswa bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dan kemudahan-kemudahan yang terdapat dalam media pembelajaran, guru maupun siswa menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Penulis memiliki keterbatasan –keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian yaitu:

1. Adanya keterbatasan waktu penelitian, karena peneliti ini juga menyesuaikan jadwal yang ada di sekolah, peneliti hanya dapat

melakukan penelitian berdasarkan waktu yang telah ditentukan disekolah.

2. Siswa sebagai subjek penelitian, walaupun berasal dari satu sekolah yang sama tetap saja mereka memiliki perbedaan, siswa tersebut cenderung lebih susah diatur. Hal ini yang menimbulkan adanya keterbatasan penelitian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis ternyata nilai t_{hit} (5,606) lebih besar dari pada t_{tab} pada taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ (1,697). Karena $t_{hit} > t_{tab}$ maka hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Hipotesis yang berbunyi penggunaan media yang berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII B di MTs.N Kalikur 75% efektif dari yang diharapkan diterima.

B. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

(1) Kepada kepala sekolah, agar kiranya menyediakan kebutuhan yang diperlukan dalam proses belajar yang menggunakan media berbasis macromedia flash, seperti LCD lebih dan layar *screen*. (2) Kepada guru hendaknya lebih intensif dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis *macromedia flas*. Agar siswa tidak tertinggal dalam belajar menggunakan media berbasis multimedia. (3) Kepada siswa MTs.N Kalikur, untuk senantiasa meningkatkan belajar menggunakan media berbasis multimedia, baik merupakan *macromedia flash* maupun model lain agar bisa menghadapi tuntutan teknologi yang semakin pesat. (4) kepada

peneliti selanjutnya, media pembelajaran merupakan salah satu factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain hasil belajar, masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat dipengaruhi media pembelajaran. Untuk itu kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian terhadap media yang berpengaruh pada faktor-faktor lain, sehingga ditemukannya kajian yang lebih mendalam terhadap faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

2014. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Ariani, N & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta,2006).
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya
- Husein umar.(1999). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Karya
- Hutabat, M. Janes, 1984, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta, Bina Aksara
- Koesnandar, Ade. 2006. Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik No.18/X/TEKNODIK/JUNI/2006*. Jakarta: Pustekom.
- Mardiyah, A. 2014. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Makassar*. Skripsi Tidak Di Terbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Pramono, Gatot. 2006. Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik No. 19/X/TEKNODIK/DESEMBER/2006*. Jakarta: Pustekom.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saptaneo, Kartanegara. 1995, *Prinsip dan Teknik Manajemen*, edisi IV, Jakarta, Bumi Aksara.
- Siagian, Sondang P. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D.*(Bandung: ALFABETA.2015).hal.117
- Suprihartoto. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Bumi Aksara
- Tim. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana . 2006. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8 Professional*. Jakarta: Salemba Infotek
- Wijaya, Permana Yoga. 2010. *Pengertian Multimedia Interaktif*. <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/> [diunduh tanggal 7 April 2018].
- Yoyo Supriono, *Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013* (<http://ahmadzain.wordpress.com>) diakses 28 April 2018 jam 21.00 wit
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi

L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN I

Hasil Analisis Data Penggunaan Media Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas VII di MTs.N Kalikur

Skor (x_i)	Banyaknya Siswa (f_i)	$F_i \cdot x_i$	$(x_i - x)$	$(x_i - x)^2$	$F_i(x_i - x)^2$
106	1	106	-15,75	248,0625	248,0625
107	1	107	-14,75	217,5625	217,5625
109	1	107	-12,75	162,5625	162,5625
110	1	110	-11,75	138,0625	138,0625
112	2	224	-9,75	95,0625	95,0625
113	2	226	-8,75	76,5625	76,5625
114	1	114	-7,75	60,0625	60,0625
115	2	230	-6,75	45,5625	45,5625
117	1	117	-4,75	22,5625	22,5625
118	2	236	-3,75	14,0625	14,0625
121	1	121	-0,75	0,5625	0,5625
122	1	122	0,25	0,0625	0,0625
123	1	123	1,25	1,5625	1,5625
124	1	124	2,25	5,0625	5,0625
125	3	375	3,25	10,5625	10,5625
126	1	126	4,25	18,0625	18,5625

128	2	256	6,25	39,0625	39,0625
129	1	129	7,25	52,5625	56,5625
131	2	262	9,25	85,5625	85,5625
132	1	132	10,25	105,0625	105,0625
134	1	134	11,25	126,5625	126,5625
137	2	274	15,25	232,5625	232,5625
139	1	139	17,25	297,5625	297,5625
Jumlah	32	3896	-9,25	2054,938	2664,5

a. Skor rata-rata

$$x = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{f_i}$$

$$x = \frac{3896}{32}$$

$$x = 121,75$$

$$\text{Skor Maksimum (X}_{\max}) = 139$$

$$\text{Skor Maksimum (X}_{\min}) = 106$$

b. Variansi

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (x_i - x)^2}{n-1}$$

$$= \frac{2664,5}{32 - 1}$$

$$= 85,951612$$

c. Simpangan Baku

$$S = \frac{\sqrt{\sum_{i=1}^n f_i(x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

$$= \frac{\sqrt{2664,5}}{32-1}$$

$$= \frac{\sqrt{2664,5}}{31}$$

$$= \sqrt{85,951612}$$

$$= 9,27$$



LAMPIRAN II

Lampiran Angket Penggunaan *Macromedia Flash* Oleh Guru IPS

INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian, maka peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pembelajaran. Dari penilaian angket ini, akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama :

Nip :

Alamat :

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

C. Pertanyaan Angket

No	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan memulai program					
2	Interaksi dengan pengguna					
3	Kejelasan petunjuk penggunaan					
4	Penggunaan bahasa					
5	Kualitas gambar					
6	Kualitas Ilustra					
7	Penggunaan animasi					
8	Penggunaan tombol interaktif					
9	Kualitas suara					
10	Penggunaan warna					
11	Penggunaan huruf					
12	Urutan penyajian					
13	Penggunaan <i>black sound</i>					
14	Tampilan program					
15	Ukuran <i>slide</i>					
JUMLAH						

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi bahan ajar

3. Lain – lain



LAMPIRAN III

Lampiran Angket Penggunaan *macromedia flash* Oleh Siswa

INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH

A. Pengantar

Adik –adik, bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran kalian di kelas sebenarnya terdapat beberapa jenis bahan ajar. Jika selama ini kalian lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, maka pada kesempatan kali ini kalian akan mengenal bahan ajar yang bersifat interaktif berbasis multimedia seperti *macromedia flash*. pada kesempatan ini pula, pengembang/peneliti bahan ajar mohon bantuan adik-adik untuk menilai kelayakan atau kualitas dari bahan ajar jenis macromedia flash dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama :

No Absen :

Sekolah :

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Sebelum adik-adik mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

C. Pertanyaan Angket

No	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan Media <i>macromedia flash</i>					
2	Kejelasan materi					
3	Kelengkapan materi bahan ajar					
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran					
5	Penggunaan bahasa					
6	Durasi atau masa putar					
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus					
8	Ketertarikan siswa dengan materi					
9	Ketertarikan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran					
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar					
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar					
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi					
13	Validasi/kesahihan isi secara keilmuan					
14	Kesesuaian refrensi yang digunakan dengan					

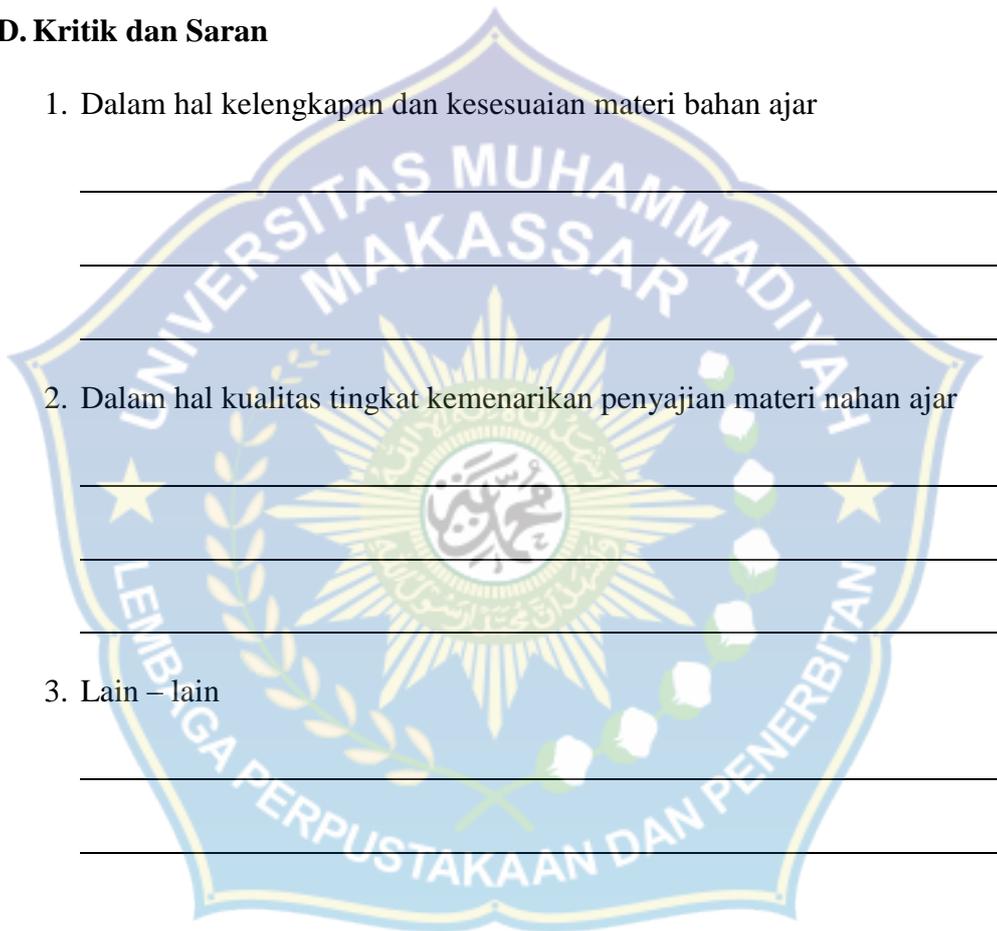
	bidang ilmu					
15	Keruntutan penyajian materi					
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran					
JUMLAH						

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi bahan ajar

3. Lain – lain



DOKUMENTASI



Gambar 1 : Profil MTs.N Kalikur



Gambar 2: Profil MTs.N Kalikur



Gambar 3 :Suasana Belajar



Gambar 4: Suasana Belajar



Gambar 5: suasana ulangan harian



Gambar 6: suasana ulangan harian

RIWAYAT HIDUP



SITI AYU HARTINA, dilahirkan di Larantuka pulau flores, pada tanggal 16 April 1996, dari pasangan Ayahanda Suharyanto dan Ibunda Fifi Sofiyati. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SD Inpres Walangsawah dan tamat tahun 2008, tamat SMP Mudakarya tahun 2011, dan tamat SMA Muhammadiyah disamakan Makassar tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar dan diterima pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Strata satu (S1) program studi Teknologi Pendidikan dan selesai pada tahun 2019.