

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII DI SMP
NEGERI 1 BINAMU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

LESTARI

10531223515

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018/2019**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Lestari**, NIM **10531223515** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 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 24 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 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. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum
2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd. I.

Handwritten signatures and initials:
 - Top right: *Dr. H. M. Arsyad*
 - Middle right: *Erwin Akib*
 - Bottom right: *Dr. Baharullah*
 - Far right: *Dr. H. Andi Sukri Syamsuri*

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **LESTARI**
Stambuk : **10531223515**
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, September 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Hakim, M.Si.


Drs. H. M. Arsyad, M.Pd. I.

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

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **LESTARI**

NIM : 10531 2235 15

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di
SMP Negeri 1 Binamu.**

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 dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

LESTARI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar Telp: 0411860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **LESTARI**
NIM : 10531 2235 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu pendidikan

Dengn ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

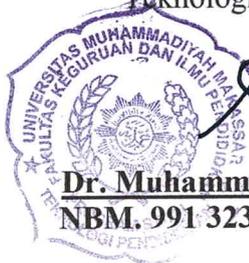
1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sensdiri skripsi saya (tidak dibantu oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. saya tidak akan melakukan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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2019
Yang Membuat Perjanjian


LESTARI

Mengetahui
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan




Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991 323

MOTO DAN PERSEMBAHASAN

*Sesuatu yang belum di kerjakan
seringkali tampak mustahil,
kita baru yakin kalau kita telah
berhasil melakukannya dengan baik.*



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan teman-temanku

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Lestari 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Binamu. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Abdul Hakim dan pembimbing II H.M. Arsyad.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen sehingga hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *macromedia flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selanjutnya dilakukan tes kembali (*posttest*). Prosedur penelitian meliputi tes pilihan ganda dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu sebanyak 26 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tes awal (*pretest*) yang tuntas secara individu dari 26 siswa hanya 3 siswa atau 11,53% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 48,65%. Sedangkan pada *posttest* di mana dari 26 siswa terdapat 25 orang atau 96,15% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 82,30% atau berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu melalui penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* mengalami peningkatan.

Kata kunci : *Macromedia Flash*, Hasil Belajar, IPS

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan kuasa-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Binamu”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1).

Shalawat serta salam tak lupa teriringi kepada Baginda Rasulullah SAW, sebagai pembawa peradaban yang membawa manusia dari masa kegelapan menuju masa yang penuh cahaya dan semoga salam tetap tercurahkan pada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan tidak terlepas dari dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Mudah-mudahan Allah SWT membalas jasa dan pengorbanan mereka yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Teristimewa dan terutama sekali penulis sampaikan banyak terimakasih yang setulusnya kepada kedua orang tuaku, Iksan dan Hasmiati atas segala pengorbanan dan doa restu yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada: DR. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin

Akib, M.Pd., Ph.D sebagai dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd, sebagai ketua jurusan teknologi pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Nasir, S.Pd., M.Pd, sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Abdul Hakim, M.Si, Sebagai pembimbing I dan Drs. H. M. Arsyad M. Pd. Sebagai pembimbing II yang penuh dengan kelembutan dalam memberi masukan dan tuntunan dalam penulisan, serta sabar yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Teruntuk teman seperjuangan Tp C 2015, terima kasih atas pengalaman dan kenangan yang kita lewati selama berada di bangku perkuliahan. Serta semua pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Atas segala bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya dapat memanjatkan doa kepada Allah SWT semoga segala perhatian, motivasi, dan bantuannya dibalas oleh-Nya sebagai amal kebaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaannya skripsi ini. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca dan membutuhkannya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Makassar, 6 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Analisis Teori	8
1. Pengertian Medi	8
2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	11
3. Hubungan Media dengan hasil belajar Siswa	14
4. Belajar dan Pembelajaran	15
a. Pengertian belajar	15

b. Faktor dalam belajar.....	16
c. Pembelajaran.....	17
d. Pengertrian media pembelajaran.....	18
5. Macromdia Flash.....	20
a. Pengertian Macromedia Flash.....	20
6. Hasil Belajar Siswa.....	22
a. Pengertian hasil belajar.....	22
b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	25
7. Kajian Teori Pembelajaran IPS.....	26
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
b. Pembelajaran Ilmu Pemgetahuan Sosial.....	27
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	28
B. Kerangka Berpikir.....	29
C. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Definisi Operasional Variabel.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	51
BAB V SIMPULAN.....	58
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
3.1.	Keadaan Populasi.....	36
3.2.	keadaan Sampel.....	37
3.3	Tingkat Penguasaan Materi.....	42
4.1	Kategori Aktivitas Guru.....	46
4.2	Distribudi Nilai Statistik Hasil Belajar Pretest.....	42
4.3	Distribusi dan Frekuensi Hasil Belajar Pretest.....	48
4.4	Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	48
4.5	Distribusi Nilai Staristik Hasil Belajar Posttest.....	49
4.6	Distribusi dan Frekuensi Hasil Belajar Posttest.....	50
4.7	Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Posttest.....	50
4.8	Hasil Perbandingan Nilai Statistik Pretest dan Posttest.....	52
4.9	Perbandingan Hasil Belajar Pretes dan Posttest.....	53
4.10	Perbandingan Hasil Ketuntasan Hasil Belajar.....	54

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	31
3.1	Variabel Penelitian.....	34
3.2	Desain Penelitian.....	35
4.1	Grafik Perbandingan Hasil Analisis	53
4.2	Grafik Hasil Belajar Pretest dan Posttest	54
4.3	Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1.	Tabel Distribusi t.....	
2.	Perangkat pembelajaran.....	63
3.	Lembar Observasi Guru.....	79
4.	Lembar Observasi Siswa.....	
5.	Pretes.....	80
6.	Posttest.....	
7.	Rekap Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	
8.	Dokumentasi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan dewasa ini dihadapkan kepada masalah-maslah mendasar, yaitu usaha-usaha peningkatan mutu dan kualitas pendidikan itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut maka sekolah sebagai lembaga formal mempunyai tugas dalam memenuhi harapan dan tujuan tersebut. Oleh karena dibutuhkan suatu tujuan dan perencanaan dalam pelaksanaan proses pendidikan terutama dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa. Hasil kegiatan pembelajaran yang diharapkan adalah prestasi belajar yang baik. Namun problem pendidikan disekolah yang sering muncul saat adalah masih rendahnya prestasi atau hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Prestasi yang baik dapat diperoleh dari pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, dan banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (Guza, 2009 : 2).

Ahmadi (2003: 177) mengatakan bahwa:

Pendidikan keluarga adalah juga pendidikan masyarakat, karena disamping keluarga itu sendiri sebagai kesatuan kecil dari bentuk kesatuan-kesatuan masyarakat, juga karena pendidikan yang di berikan oleh orang tua kepada anak-anaknya sesuai dan di persiapkan untuk kehidupan anak-anak itu di masyarakat kelak. Dengan demikian nampaklah adanya suatu hubungan erat antara keluarga dan masyarakat.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada guru saja tetapi berbagai faktor lainnya juga berpengaruh untuk menghasilkan lulusan atau out put proses pengajaran yang bermutu. Faktor tersebut antarlain faktor intern dan ekstern, faktor intern berasal dari individu sendiri dan faktor ekstern berasal dari luar individu misalkan guru, orang tua dan lingkungan. Namun pada hakikatnya guru merupakan unsur paling utama yang menentukan, sebab guru adalah salah satu unsur utama dalam sistem pendidikan yang sangat mempengaruhi pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari pelaku-pelaku pendidik itu sendiri yang dalam proses pembelajaran melakukan berbagai pendekatan, cara maupun strategi kearah peningkatan mutu pendidikan. Pelaku pendidikan itu yakni guru dan siswa, dalam proses pembelajaran tersebut selalu mengharapkan ketercapaian tujuan. Pada pembelajaran geografi misalnya guru menginginkan agar setiap materi ajar dapat dikuasi oleh siswa, begitu pula sebaliknya. Siswa menginginkan agar setiap materi yang diajarkan bisa diserap dan dipahami oleh

siswa itu sendiri. Sehingga masalah yang terjadi memungkinkan untuk dipecahkan.

Banyak usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Diantaranya adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal sehingga dapat menggunakan model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial termasuk didalamnya geografi. Seperti yang dikemukakan oleh Kock dalam Yuftana (2001:5) menyatakan bahwa “dalam pengajaran ilmu sosial sangat diperlukan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena pengajaran hanya dengan kata-kata tidak dapat mengembangkan sifat teliti, kritis dan kreatif pada diri siswa”.

Media yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi adalah *Macromedia Flash*. Media pembelajaran tersebut salah satu penyajian materi pembelajaran yang menekankan bagaimana seorang siswa dapat belajar lebih baik dan bermakna melalui pengalaman melihat dan mendengarkan karena beberapa penelitian yang ada

menyatakan bahwa pengalaman melihat dan mendengarkan lebih efektif daripada pengalaman-pengalaman yang lain.

Suhartono (2010: 56) Menyatakan bahwa:

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dan di luar sekolah seharusnya di kelolah secara berkelanjutan dan terbimbing, agar semua pihak ikut serta terlibat dalam pertanggung-jawaban penyelenggaraan pendidikan. Hal ini sesuai dengan hukum kodrat bahwa dimana ada manusia disitu ada pendidikan dan dimana ada pendidikan, disitu pula ada kehidupan manusia dan masyarakat. Pendidikan bagi manusia berlangsung seumur hidup, di sepanjang zaman. Dalam dunia pendidikan, disebut pendidikan seumur hidup (PSH), yaitu suatu sistem konsep yang menerangkan bahwa seluruh peristiwa kegiatan pembelajaran berlangsung di sepanjang kehidupan manusia...PSH meliputi semua kegiatan pendidikan baik formal, in-formal, maupun non-formal, baik kegiatan belajar yang terencana maupun yang bersifat incidental.

Media berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi belajar yang mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkahlaku peserta didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu, tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran itu sendiri. Pada penelitian ini penulis mencoba untuk membuat sebuah media dari software yang telah ada untuk di pergunakan dalam pembelajaran IPS Geografi yang akan di lakukan penelitian di SMP 1 Binamu.

Atas latar belakang diatas penulis melihat perlu adanya penggunaan suatu media yang efektif dalam pembelajaran IPS, sehingga mata pelajaran IPS dapat menjadi salah satu pelajaran yang akan diminati banyak siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu”** yang di harapkan akan efektif menjadi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian eksperimen tentang penggunaan *macromedia flash* dalam pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan terkait upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain dan membantu perkembangan pikiran siswa secara teraur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya menyaksikan pemutaran video pembelajaran tentang suatu kejadian atau peristiwa.

b. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai ketuntasan belajar siswa, memusatkan perhatian siswa dan dapat merangsang keingintahuan siswa tentang materi yang dipelajari.

c. Bagi Peneliti Lain dan Pembaca

Diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi pembaca atau bagi peneliti lain, selanjutnya yang akan mengadakan penelitian terhadap media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

d. Bagi Instansi Terkait

Peneliti ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan suatu organisasi atau sekolah dalam mengambil kebijakan kinerja guru, gaya kepemimpinan, motivasi, dan kedisiplinan kerja pada sekolah atau organisasi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Analisis Teori

1. Pengertian Media

Penggunaan media sudah banyak dilakukan oleh para pendidik sebagai alat bantu untuk menjelaskan suatu pelajaran atau permasalahan kepada anak didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk memahami mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dari ketertarikan ini diharapkan media juga membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat mengerti atau memahami suatu pelajaran dengan mudah dalam proses belajar mengajar.

Arsyad (2002) mengatakan bahwa:

Media adalah ‘bentuk jamak dari kata medium’ yang merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah, perantara atau pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan *software* atau *hardware*”.

Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan para ahli yaitu:

- a. Black dan Horalsen (1998: 11) menyatakan bahwa “seluruh komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan antar sumber ‘pemberi pesan’ dengan penerima pesan”.

- b. Sadiman, dkk (2002: 6) menyatakan bahwa “media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pildran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, yang sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan”.
- c. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2002: 4) menyatakan bahwa “alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi yang terdiri antara lain buku, tape-recoder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televise dan computer”.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhataian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sehingga dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar atau permasalahan kepada anak didik dalam proses pembelajaran. penggunaan media juga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk memahami mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dari ketertarikan ini diharapkan media juga membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat mengerti atau memahami suatu pelajaran dengan mudah dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media sudah banyak

dilakukan oleh para pendidik sebagai alat bantu untuk menjelaskan suatu pelajaran.

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (belajar sepanjang hayat). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula tugas dan peran guru. Hal ini sesuai dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan, walaupun harus diakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Setiap siswa memiliki sifat yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, akan tetapi kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: (a) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama; (b) mempersamakan pengalaman konkret; (c) menimbulkan persepsi yang sama; (d) memepertinggi daya serap; (e) meningkatkan motivasi belajar.

Perkembangan teknologi juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thonson dalam Wijaya media computer

yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak, suara dan sebagainya (media interaktif). Media interaktif atau media computer bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajaran dalam waktu yang sama.

2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus di perhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media di gunakan dan di arahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus di pandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditentukan sebab sering kali media di persiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, sebab guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan di ajarkan, maka guru mempersiapkan Media Transparansi (OHT), oleh sebab itu OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin di sampaikan di tuliskan pada transparan hingga menyerupai Koran. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancara proses belaja-mengajar dan mengurangi waktu belajar. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran dengan harapan dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran menurut Saud (2009: 97) yaitu:

- a. Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Prinsip-prinsip media yang di paparkan oleh saud tersebut mengidentifikasikan bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas dapat menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu: suatu media hanya sesuai untuk pembelajaran yang lain. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Penetapan suatu media harus sesuai dengan komponen lain dalam perencanaan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar, pembelajaran tetap dapat bertahan, tetapi pembelajaran tanpa media, itu tidak akan terjadi.

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya meningkatkan mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran Usman, Arif (2010) mengatakan bahwa:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pembelajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru seharusnya memperhitungkan untung-ruginya suatu pemanfaatan media pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 5) Jika sekiranya suatu pokok pembahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran hendaknya merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan

media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Hubungan Media dengan Hasil Belajar Siswa

Kesiapan untuk belajar sangat erat hubungannya dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu hal tersebut ditegaskan oleh J.Bruner dalam Nasution bahwa “setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan efektif dalam bentuk yang sesuai secara intelektual kepada setiap anak dalam setiap tingkat perkembangannya”. Belajar perseptual memegang peran besar di TK dan di kelas-kelas rendah sekolah dasar. Anak-anak di TK harus belajar menemukan perbedaan-perbedaan antar benda menurut ciri-ciri fisik, seperti bentuk, ukuran, warna, panjang-lebar. Kasar-halus, bunyi dan lain sebagainya. Sedangkan anak-anak SD harus mampu membedakan antara bentuk-bentuk huruf dan bentuk-bentuk angka, namun selama belajar disekolah menengah akan belajar sejumlah deskriminasi baru, misalnya mampu membedakan warna kuning dan merah dan sebagainya. Tahap belajar ini dipengaruhi juga oleh kondisi interen seperti peralatan indra yang normal dan jondisi ekstern yang terkait dengan penyampaian materi dengan media.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat umur siswa, maka akan berpengaruh pada cara belajar dan materi yang akan dipelajari dan ketergantungannya terhadap media yang digunakan dalam

menyampaikan materi tersebut agar mudah difahami. Metode pembelajaran dan penggunaan media dalam menyampaikan pesan disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak. Semakin tinggi usia anak, maka akan semakin jauh dari ketergantungan dengan benda-benda nyata (pembelajaran dengan perantara media).

4. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Winkel (2006: 18) mengatakan bahwa “belajar dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relative, konstan dan berbekas”.

Belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar juga diartikan sebagai pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap (kemampuan) akibat interaksi dengan informasi, lingkungan dan pengalaman belajar sebelumnya. Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang dilakukan seseorang dimana saja dan kapan saja, berinteraksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan

sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

b. Faktor Dalam Belajar

Kegiatan belajar bisa terjadi karena banyak faktor. Seseorang ingin mempelajari sesuatu pasti disebabkan oleh suatu dorongan dari dalam dirinya. Dorongan yang timbul dari seseorang untuk belajar bisa berasal dari dalam dirinya sendiri ataupun bisa juga karena dorongan dari luar.

Sugihartono (2007: 76) mengatakan bahwa:

ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang dalam belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: kesehatan dan cacat tubuh, intelegensia, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kelelahan (psikologi). Sedangkan faktor eksternal meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat. Bermula dari faktor-faktor tersebut maka akan mendorong motivasi seseorang untuk belajar.

berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Selain itu juga kondisi siswa, motivasi, intelegensi, kondisi lingkungan, dukungan dari guru dan perkembangan teknologi di masyarakat.

c. Pembelajaran

Supriyadi dan Darmawan, (2012: 9) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan

atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar”.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan. Dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran juga merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi secara sederhana pembelajaran dapat diartikan interaksi siswa dengan guru untuk mengkaji sumber pengetahuan. Guru sebagai pendidik menyajikan pembelajaran serta menciptakan suasana kondusif dalam pembelajaran untuk siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang memiliki komponen antara lain: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Dimana komponen-komponen tersebut saling berhubungan satu dengan

yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Serta memiliki ciri khas muatan seperti: rencana, kesalingtergantungan dan tujuan.

d. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajarmengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dengan siswa.

Sudjana dan Rivai (2010: 2) menyatakan bahwa:

media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Media dapat mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar karena dua alasan”. Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media bagi siswa, antara lain: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. 3) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak

hanya mendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk alat-alat elektronik, gambar, buku teks, modul, dan sebagainya.

Bahri & Zain (1997: 140) menyatakan bahwa:

Media dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. menurut jenisnya media dapat dibagi menjadi: 1) Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder*, piringan hitam. 2) Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti: film strips, slides, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan (buku teks, modul, handout, dll). Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. 3) Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi lagi kedalam: (a) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara, film rangkaian suara, dan cetak suara. (b) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti: film suara dan video - *cassette*.

Widyastuti dan Nurhidayati (2010:17-18) mengklasifikasikan Jenis-jenis media ke dalam tujuh kelompok yaitu:

1) Media audio, seperti: siaran berita dalam radio. 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar. 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara. 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara. 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkaian suara, slide rangkaian suara. 7)

Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang.

5. *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia flash*

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

Macromedia Flash adalah *software* yang banyak dipakai untuk membuat presentasi multimedia untuk kepentingan advertising karena berbentuk file movie yang berekstensi relatif kecil (Pradipta, 2011: 28-37). Salah satu keunggulan yang dimiliki *software* ini adalah mempunyai kemampuan yang lebih unggul dibanding *software* lain dalam menampilkan multimedia, gabungan grafis, animasi, suara serta interaktifitas user. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif.

Seiring kemajuan teknologi, maka media yang dapat digunakanpun kian beragam, terutama sejak teknologi multimedia meningkat pesat akhir-akhir ini. Salah satu media yang sangat menarik dan konkret adalah media yang berbasis *flash*, yaitu *macromedia flash*. Dengan media ini maka proses pembelajaran pun menjadi semakin menarik, konsep-konsep abstrak pun dapat dijelaskan dengan

konkret dan dengan tampilan-tampilan animasi yang lebih berwarna. *Macromedia Flash* juga merupakan salah satu *Future Splash Animator* yang memudahkan pembuat animasi pada layar computer dalam menampilkan gambar secara audiovisual dan lebih menarik. *Macromedia Flash* dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *move*. Langkah terakhir adalah menerbitkan media tersebut ke media yang dikehendaki. Keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* adalah program yang bias menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Macromedia Flash* menghasilkan file dengan ekstensi *.fla*. setelah file tersebut siap dimuat ke halaman *web*, selanjutnya file akan disimpan dalam format *.swf* agar dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *Flash*, tetapi cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik dan dinamis. Dari uraian di atas maka *macromedia flash* cocok digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2009: 3) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar ini menunjukkan tingkat kemampuan dan penguasaan kompetensi dari setiap mata pelajaran oleh peserta didik. Adapun mengenai ukuran untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang sedang belajar dapat dilihat dari banyak tidaknya materi pelajaran yang dikuasai setelah terjadinya proses pembelajaran melalui berbagai macam tes atau evaluasi.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar juga merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis

dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

1) Faktor Internal

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berada dalam diri anak didik.

Faktor intern adalah sebagai berikut:

a) Faktor Jasmani

Keadaan jasmaniah dapat melatar belakangi aktivitas belajar siswa. Keadaan jasmaniah yang segar berbeda dengan fisik yang letih. Proses belajar akan terganggu jika kesehatan siswa terganggu, selain juga siswa akan cepat lelah, kurang bersemangat, ngantuk jika badannya lemah.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis sangat berpengaruh hasil belajar siswa karena berhubungan dengan kejiwaan siswa. Faktor ini terdiri dari faktor inteligensi, minat, bakat, dan motivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar anak didik, yang terdiri dari 3 faktor yaitu: faktor keluarga, sekolah dan masyarakat

a) Faktor Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan

pendidikan seseorang. Hubungan antara individu dalam suatu keluarga yang hangat dan harmonis akan menciptakan rasa tenang dan aman yang bisa berdampak positif terhadap keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa akan dapat menerima, memahami dan mengembangkan bahan pelajarannya.

c) Faktor Masyarakat

Lingkungan masyarakat terhadap siswa adalah lingkungan dimana anak tidak berada dibawah pengawasan orang tua atau keluarganya, juga tidak berada dibawah pengawasan guru atau petugas sekolah. Lingkungan masyarakat ada yang dapat menunjang keberhasilan belajar dan menciptakan suasana dimana bakat anak bisa berkembang. Namun banyak pula yang menyebabkan potensi diri anak mengarah pada hal yang tidak sesuai dengan jiwanya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajara adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut

melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Damayanti (2010:10) mengatakan bahwa “ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor instrinsik adalah faktor yang timbul dari diri siswa. Faktor instrinsik terdiri atas kecerdasan, bakat, minat dan motivasi. a) Intelegensi Faktor ini berkaitan dengan Intelegency Question (IQ) seseorang. Intelegensi ini berkaitan dengan kecerdasan seseorang. Sesorang siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam prestasi belajar daripada siswa yang kurang cerdas. b) Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat timbul dari dalam diri siswa sebagai kecakapan pembawaan. c) Minat yaitu sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Mata pelajaran yang mampu menarik minat seseorang siswa akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. d) Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Adanya motivasi belajar akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Motivasi siswa dapat diakibatkan oleh faktor dalam diri (intrinsik) maupun di luar (ekstrinsik). Dorongan motivasi guru akan membantu proses motivasi diri siswa. 2) Faktor ekstrinsik adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman-pengalaman, lingkungan sekitarnya metode pembelajaran dan media pembelajaran. a) Lingkungan mampu mempengaruhi perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada. Seorang anak dalam pergaulan sehari-hari akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seseorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar maka kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya, sehingga ia akan turut belajar

sebagaimana temannya. b) Metode pembelajaran pembelajaran juga merupakan faktor yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa akan menjadi lebih mudah menyerap materi yang diberikan/disampaikan oleh guru jika metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan keadaan di kelas. b) Media pembelajaran pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan suasana baru terhadap siswa pada saat terjadinya proses belajar berlangsung. Siswa akan merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran jika media yang dipakai oleh guru tidak pernah berubah, namun sebaliknya siswa akan termotivasi menambah pengetahuan jika guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih memudahkan siswa dalam menyerap materi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang meliputi faktor psikis dan faktor fisik dan faktor eksternal yang meliputi faktor lingkungan alam, faktor sosial ekonomi, guru, metode mengajar, kurikulum, program dan sarana prasarana. Ada juga faktor instrinsik yang meliputi kecerdasan, bakat, minat dan motivasi dan faktor ekstrinsik yang meliputi pengalaman-pengalaman, lingkungan sekitarnya metode pembelajaran dan media pembelajaran.

7. Kajian Teori Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Hidayati (2008: 7) mengatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran Ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya”. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan

ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kajian yang sangat kompleks tentang kehidupan manusia dan lingkungannya beserta aspek-aspek kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan menguasai Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bekal hidupnya kelak.

IPS adalah salah satu ilmu yang mengkaji masalah sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. IPS merupakan ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial dan salah satu mata pelajaran di SMP/MTs yang terdiri dari dua kajian pokok yaitu: pengetahuan sosial dan sejarah. Pengerahuan sosial mencakup sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, dan tata Negara.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran merupakan usaha sadar manusia dalam membantu memfasilitasi belajar orang lain. Dalam proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat di dalamnya, diantaranya adalah faktor guru, siswa, dan media pembelajaran siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa bukan hanya mendengarkan, membaca, atau menghafal semata, tetapi siswa dituntun untuk menggunakan segala kemampuan berfikir dan dilakukan dengan cara atau teknik yang tepat untuk mendapatkan hasil yang

optimal terhadap pemahaman konsep siswa terhadap Pelajaran IPS itu sendiri. Karena pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial berkenaan dengan masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat, siswa memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala kesimpangannya yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar telitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya). Untuk itu, pembelajaran konsep dan prinsip Ilmu Pengetahuan Sosial perlu diubah dari guru aktif menjadi siswa aktif dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi berarti bagi siswa. Lebih lanjut diterangkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial senantiasa berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan konsep dan prinsip jangan sampai disajikan pada siswa dengan cara “penegerojokan” pengetahuan semata.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial Supardi (2011: 186-187) mengatakan bahwa:

1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif. 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. 5) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia. Keenam, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

B. Kerangka Pikir

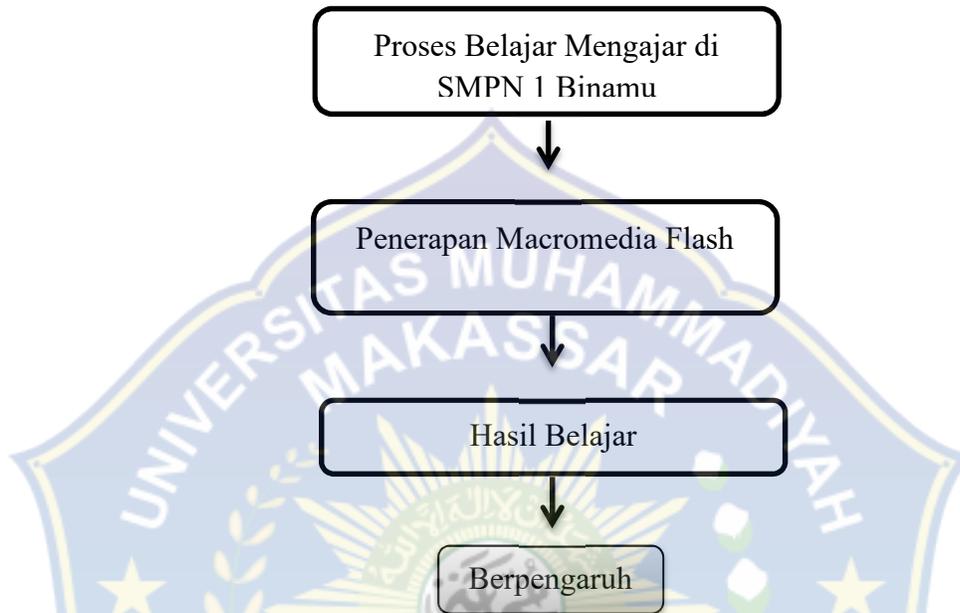
Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma peneliti harus didasarkan pada kerangka berpikir.

Berdasarkan teori belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* maka untuk mengatasi pembelajaran tersebut guru melakukan tindakan yang berupa membangun dan menumbuhkan semangat

atau jiwa kemandirian dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam memahami pengetahuan atau teori, memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami pengetahuan dan mampu berperilaku atau bertindak sesuai dengan kenyataan yang ada dalam realita masyarakat. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* diharapkan siswa memahami makna dalam materi pembelajaran yang mereka pelajari kemudian menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu konteks lingkungan, pribadi, sosial, dan budayanya.

Penelitian ini menggunakan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran yang akan diberikan untuk melihat apakah penggunaan *macromedia flash* signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu. Tentu saja penelitian dengan menggunakan *software Macromedia Flash* diduga mampu menjadi media yang efektif dalam pembelajaran sejarah bagi siswa kelas VIII di SMP 1 Binamu. Dalam hal ini akan dilihat apakah penggunaan *Macromedia Flash* signifikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMPN 1 Binamu. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Binamu dengan

menggunakan metode penelitian eksperimen. Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Di katakana sementara, karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta empiris yang diperileh melalui pengumpulan data . Adapun Hipotesis dari penelitian ini adalah “ Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang signifikan terhadap hasil belaja siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu.

Berdasarkan kerangka piker di atas, hipotesis penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Binamu.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Binamu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian yang dilakukan untuk mencari seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMPN 1 Binamu

Sugiyono (2017: 72), mengatakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Pada penelitian hasil uji coba eksperimen ini, penulis berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan kemampuan belajar siswa. data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka.

2. Variabel Penelitian

Variabel adalah bagian yang akan diteliti. Sugiyono (2008: 91) mengatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai atau sifat orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna di pelajari dan selanjutnya di tarik kesimpulannya”. Dengan

demikian variabel merupakan bagian penting dari suatu penelitian, karena merupakan objek penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu variabel bebas atau “independent variabel” dan variabel terikat atau “dependent variabel”.

Variabel bebas “independent variabel” adalah variabel yang mempengaruhi dan mendahului variabel terikat. Sedangkan variabel terikat “dependent variabel” adalah variabel yang dipengaruhi. Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran (*Macromedia Flash*), variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi.

Berikut adalah gambar kedua variabel yang di simbolkan tentang pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebagai berikut:



Gambar.3.1. Variabel Penelitian

X : Media *Macromedia Flash* (Variabel bebas)

Y : Hasil belajar siswa (Variabel terikat)

3. Desain Penelitian

Bentuk desain dalam penelitian ini yaitu penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran yang digambarkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2011:75)
Keterangan :

- O₁ : *pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan
- X₁ : *treatment*, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran biologi di kelas XI
- O₂ : *posttest*, dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah perlakuan.

Langkah-langkah untuk mengetahui pemahaman siswa selama proses pelajaran disajikan sebagai berikut:

- a. Dilakukan tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan. *Pretest* (O₁) dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum penerapan perlakuan (X).
- b. Dilakukan tes akhir (*posttest*) pada akhir pertemuan. *Posttest* (O₂) dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah perlakuan (X).
- c. Membandingkan hasil *pretest* (O₁) dan hasil *posttest* (O₂) untuk melihat peningkatan yang timbul akibat perlakuan (X).
- d. Membuktikan hipotesis dengan uji-t.
- e. Menarik kesimpulan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 1 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2019.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2013:215) mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu tahun ajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 3.1. Data populasi siswa kelas VIII SMP N 1 Binamu.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas VIII 1	27 Orang
2	Kelas VIII 2	27 Orang
3	Kelas VIII 3	27 Orang
4	Kelas VIII 4	27 Orang
5	Kelas VIII 5	27 Orang
6	Kelas VIII 6	28 Orang
7	Kelas VIII 7	28 Orang
8	Kelas VIII 8	26 Orang
9	Kelas VIII 9	28 Orang
10	Kelas VIII 10	26 Orang
Jumlah Populasi		271 Orang

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Binamu

2. Sampel

Sugiyono (2013:215) mengatakan bahwa “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel dari penelitian ini terdiri dari siswa satu kelas yaitu siswa kelas VIII 8 sebanyak 26 siswa. Pengambilan sampel, yaitu dimana sampel yang diambil adalah benar-benar representasi atau mewakili seluruh populasi. Pada penelitian ini untuk pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Akba dan Usman (2006: 183) ciri utama sampling ini ialah setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk di pilih.

Table 3.2. Data Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VIII 8	12	14	26 Orang

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Binamu

D. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2009: 60) mengatakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian eksperimen ini terdapat dua variabel. Variabel-variabel tersebut dikelompokkan menjadi dua yaitu Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* sebagai variabel bebas (Dependent Variable), serta Hasil Belajar siswa sebagai variabel terikat (Independent Variable).

Definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut adalah sebagai berikut: Definisi Operasional.

1. *Macromedia Flash* (Variabel Bebas)

Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer maupun laptop. Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut yang akan dipakai pada proses pembelajaran pada kelas eksperimen adalah model tutorial dan model simulasi. Model tutorial merupakan pembelajaran khusus dengan *microcomputer* untuk tutorial pembelajaran. Isi dari tutorial tersenut meliputi: tujuan, materi dan evaluasi.

Tujuan dari model tutorial ini adalah untuk memberikan pemahaman secara jelas dan tuntas kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari. Sedangkan model simulasi merupakan salah satu model CBI yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan simulasi-simulasi simbol visual. Model simulasi ini dapat dioperasikan dengan *Macromedia Flash*. Sedangkan untuk pengoperasiannya memerlukan sebuah komputer/laptop yang digunakan untuk membuka file media pembelajaran ini. Jenis file media pembelajaran ini adalah *.swf* dan *.exe* sehingga dapat dibuka dengan mudah dikomputer/laptop. Kemudian untuk penggunaannya dalam pembelajaran perlu diproyeksikan pada proyektor sehingga semua peserta didik dapat melihatnya. Media pembelajaran ini telah divalidasi baik dari segi media

pembelajarannya maupun dari segi materi sebagai. Sehingga media pembelajaran ini sudah valid dan layak untuk digunakan sebagai obyek dalam penelitian ini.

2. Hasil Belajar siswa (Variabel Terikat)

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Binamu. Data mengenai hasil belajar ini ditunjukkan dari nilai tes yang diambil setelah materi pelajaran selesai disampaikan. Hasil belajar yang ada dinyatakan dalam bentuk skor yang diubah ke dalam bentuk nilai. Hasil belajar diperoleh dari hasil evaluasi yang dapat berbentuk tes kemampuan. Tes disini berfungsi untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah penyampaian materi dan bisa disebut *posttest*. Tes dilakukan pada kelas eksperimen untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan.

E. Instrument Penelitian

Sugiyono (2015: 156) menyatakan bahwa” Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, observasi, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, adapun instrumennya adalah sebagai berikut:

1. Tes, berisikan soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS yang berupa soal *pretest* dan *posttest*.

- a) *Pretest*

Tes awal yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa pada kelas eksperimen.

b) Posttest

Tes akhir yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash.

2. Observasi

Sugiyono (2015: 204) mengatakan bahwa “observasi adalah kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek, apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan”. Jenis observasi yang digunakan pada peneliti ini adalah opservasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang di amati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pada proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Arikunto (2002: 127) mengatakan bahwa “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki siswa. Dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes ini digunakan untuk mengatur pemahamn konsep siswa terhadap mata pelajaran IPS. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini digunakan dua kali tes yaitu, *Pretest* dan *Posttes*.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tes, tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash pada materi IPS, tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple chose*) sebanyak 20 soal terdiri dari 10 soal *pretest* dan 10 soal *posttest*.

2. Observasi (Pengamatan)

Sugiyono (2015: 204) mengatakan bahwa “observasi adalah kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek, apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan”. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa maupun guru selama proses belajara mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan peneliti telah mempersiapkan lembar observasi, guna mengetahui

keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash di dalam kelas. Setiap aktivitas yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung di usahakan untuk di catat seperti apa adanya agar diperoleh informasi lapangan yang sebenarnya.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dimaksud untuk memberikan gambaran tentang hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Analisis statistic deskriptif yang digunakan adalah nilai tertinggi dan nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, table frekuensi. Nilai yang diperoleh dikategorikan berdasarkan nilai ketuntasan konsep keragaman suku budaya untuk memperoleh ketuntasan materi pada siswa. Kategori nilai ketuntasan siswa dapat dilihat pada table berikut.

Table 3.3 Tingkat Penguasaan Materi

No	Nilai	Kategori
1	0-40	Sangat Rendah
2	50-60	Rendah
3	70-80	Sedang
4	81-90	Tinggi
5	91-100	Sangat Tinggi

Sumber: Data Primer

Teknik analisis data ini akan dianalisis secara *deskriptif kuantitatif*, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik manual untuk menghitung presentase dari setiap item pertanyaan. Untuk menggambarkan bagaimanakah pengaruh media pembelajaran *Macromedia Flash*

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Binamu. Maka digunakan rumus presentase berikut.

$$P = \frac{n \times 100\%}{N}$$

keterangan:

P= Persentase (%)

n= Jumlah Skor Jawaban Responden

N= Jumlah Skor Jawaban Ideal

(Arikunto, 2003: 246)

1. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistic inferensial pada penelitian ini adalah Statistik Parametrik yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media gambar, maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipoteseis yang digunakan adalah uji-t.

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Contohnya, Uji-*t* dapat digunakan

untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Macromedia Flash* dan setelah menggunakan media *Macromedia Flash*,

Dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata sampel

s = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n : banyak data

(Sumber: Burhan Bungin, 2011)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Binamu terdiri dari satu kelas. Kelas VIII yang berjumlah 26 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 14 orang. Sebelum melaksanakan penelitian, pada tanggal 17 Mei 2019, peneliti melakukan silaturahmi ke SMP 1 Binamu untuk membicarakan rencana pelaksanaan penelitian bersama kepala sekolah dan wali kelas VIII. Dari hasil diskusi tersebut kesepakatan jadwal penelitian akan dimulai sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang akan diteliti yaitu pada hari selasa jam 7.30 pagi alokasi waktu 2 x 40 menit.

Awal pelaksanaan penelitian yaitu pada hari selasa tanggal 21 Mei 2019. Adapun mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media *macromedia flash* materi keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional kelas VIII. Proses penelitian eksperimen ini direncanakan yaitu peneliti memberikan pretes kemudian memberikan perlakuan/treatment pada siswa setelah kemudian di berikan posttest.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Binamu kels VIII dengan jumlah siswa 26 orang, maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan dengan menggunakan tayangan *macromedia flash* sangat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru memberikan sesi Tanya jawab kepada siswa mengenai pokok bahasan materi yang telah diajarkan, hal ini dilakukan agar guru dapat memastikan bahwa siswa telah memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Berikan tanda centang (√) pada salah satu pilihan realisasi yang tersedia untuk setiap pernyataan berikut sesuai dengan pengamatan pada saat pembelajaran: Y : Ya skor (1) T : Tidak skor (0)

Guru menjelaskan materi tentang keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional menggunakan tayangan *macromedia flash*, apabila guru melakukannya maka observer memberi tanda centang (√) pada kolom Y, dan apabila guru tidak melakukannya maka observer memberi tanda centang (√) pada kolom T.

Table 4.1 Kategori aktivitas guru

Persentase	Kategori
20% - 30%	Kurang
40% - 50%	Cukup
60% - 70%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Table hasil observasi aktivitas guru dapat di lihat pada table lampiran 3.

Adapun hasil observasi aktivitas belajar dari 26 siswa di kelas VIII SMPN 1 Binamu selama penelitian dapat dilihat pada table lampiran 4.

2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptis yang dimaksud untuk menggambarkan hasil pembelajaran keragaman sosial budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMP 1 Binamu, baik berdasarkan hasil tes yang diajar tidak menggunakan media maupun dengan menggunakan media pembelajaran.

a. Pretest

1) Nilai statistik hasil belajar

Nilai statistik hasil belajar dapat dilihat di lihat sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum hasil belajar adalah 75 dan skor terendah 30. Rata-rata skor yang diperoleh 48,65, dan standar deviasi 13,92. Jelanya dilihat dar table berikut:

Tabel 4.2 Diatribusi nilai statistic hasil belajar IPS keragaman sosial budaya (pretest)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	75	60
2	Nilai terendah	30	
3	Nilai rata-rata	48,65	
4	Standar deviasi	13,89	

Sumber: Data primer 2019

2) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil balajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran IPS terdapat, 42,31% pada kategori sangat rendah,

46,12% pada kategori rendah 11,53% pada kategori sedang, pada kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

Table 4.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar IPS keragaman sosial budaya (pretest).

No	Nilai Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-40	Sangat rendah	11	42,31
2	50-60	Rendah	12	46,12
3	70-80	Sedang	3	11,53
4	81-90	Tinggi	-	-
5	91-100	Sangat tinggi	-	-

Sumber: Data primer 2019

3) Tingkat ketuntasan hasil belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa pada saat sebelum adanya perlakuan/treatment menggunakan macromedia flash dengan konsep keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 23 murid dengan persentase 88,46% kategori tidak tuntas dan 3 murid dengan persentase 11,53% kategori tuntas.

Table 4.4 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial keragaman sosial budaya (pretest).

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	23	88,46
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	11,53
Jumlah		26	100%

Sumber: Data primer 2019

b. Posttest

1) Nilai statistic hasil belajar

Nilai statistic hasil belajar terlihat setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 95 dan skor terendah 60. Rata-rata skor yang diperoleh 82,30, dan standar deviasi 8,51. Lebih jelas dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.5 Distribusi nilai statistic hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial keragaman ssosial budaya (posstest).

No	Kategori nilai statistic	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	95	80
2	Nilai terendah	60	
3	Nilai rata-rata	82,30	
4	Standar deviasi	8,51	

Sumber: Data primer 2019

2) Kategori hasil belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa pada saat sebelum ada perlakuan menggunakan macromedia flash materi keragaman sosial budaya pada mata pelajaran IPS tidak terdapat pada kategori sangat rendah, 3,85% pada kategori rendah, 53,84 % kategori sedang, 38,46% kategori tinggi, dan 3,85% kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial keragaman sosial budaya (posstest).

No	Nilai interval	Kategori	Frekuensi	Pesentase (%)
1	0-40	Sangat rendah	-	-
2	50-60	Rendah	1	3,85
3	70-80	Sedang	14	53,84
4	81-90	Tinggi	10	38,46
5	91-100	Sangat tinggi	1	3,85

Sumber: Data primer 2019

3) Tingkat ketuntasan hasil belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa pada saat sebelum ada perlakuan menggunakan macromedia flash dengan materi keragaman sosial budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 1 murid dengan persentase 3,85% kategori tidak tuntas dan 24 murid dengan persentase sebesar 96,15% kategori tuntas.

Tabel 4.7 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial keragaman sosial budaya (posttest).

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	1	3,85
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	96,15
Jumlah		26	100%

Sumber: Data primer 2019

3. Hasil belajar analisis statistik inferensial

Data yang di peroleh dari penelitian ini akan di analisis sesuai dengan prosedur yang telah di kemukakan pada bab sebelumnya. Untuk melihat gambaran data nerikut ditampilkan keadaan penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMPN 1 Binamu.

Nilai murid sebelum dan setelah penggunaan media *macromedia flash* dapat dilihat pada table hasil pretest dan posttest lampiran 7 sebagai berikut:

Berdasarkan data pada table, dapat diketahui bahwa nilai hasil posttes lebih besar dari nilai pretest. Hal ini dapat dilihat pada kirasaran nilai saat pretest anatar 30-70% dan setelah posttest naik menjadi 70-95%. Begiti pula ditunjukkan pada rata-rata posttest dan pretest mengalami peningkatan dari 48,65 % ke 82,31 % dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,65 %. Secara individu siswa VIII dapat dilihat bahwa pada uji awal hanya terdapat 3 siswa yang kategori tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan oleh SMP 1 Binamu yaitu 0,70 atau 70%.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa 100 %
- b. Persentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru 71,5 %
- c. Persentase siswa yang memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran 71,15 %
- d. Persentase siswa yang memperhatikan tayangan video 71,15%
- e. Persentase siswa yang mengajukan pertanyaan 82,69 %
- f. Persentase siswa yang mengemukakan pendapat 86,53 %

- g. Persentase siswa yang aktif mengerjakan LKS 100%
- h. Persentase siswa aktif membantu teman dalam menyelesaikan soal 38, 56 %
- i. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan macromedia flash 77,37%

Sesuai dengan kriteria kativitas siswa yang ditemukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan mencapai 77,37% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS telah mencapai kriteria aktif.

2. Hasil belajar siswa

- a. Perbandingan hasil statistic deskriptif
 - 1) Untuk mrngetahui perbandingan nilai statistic antara pretest dan posstest dapat dilihat pada table berikut.

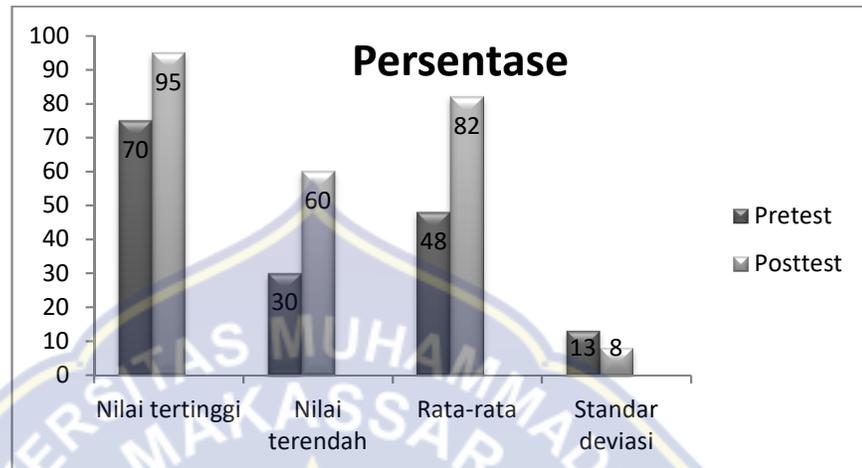
Table 4.8 Hasil perbandingan nilai statistic pretest dan posstest

No	Kategori nilai statistic	Pretest	Posstest
1	Nilai tertinggi	75	95
2	Nilai terendah	30	60
3	Nilai rata-rata	48,65	82,30
4	Standar deviasi	13.89	8.512

Sumber: data primer 2019

Dapat diketahui bahwa nilai posstest lebih tinggi dari nilai pretestoleh sebab itu dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambr 4.1



Grafik perbandingan hasil analisis statistik

Berdasarkan pada table dan grafik diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat pada saat posstest karena sebelum di lakukan posstest siswa terlebih dahulu diberikan perlakuan berupa penggunaan macromedia flash dalam proses pembelajaran.

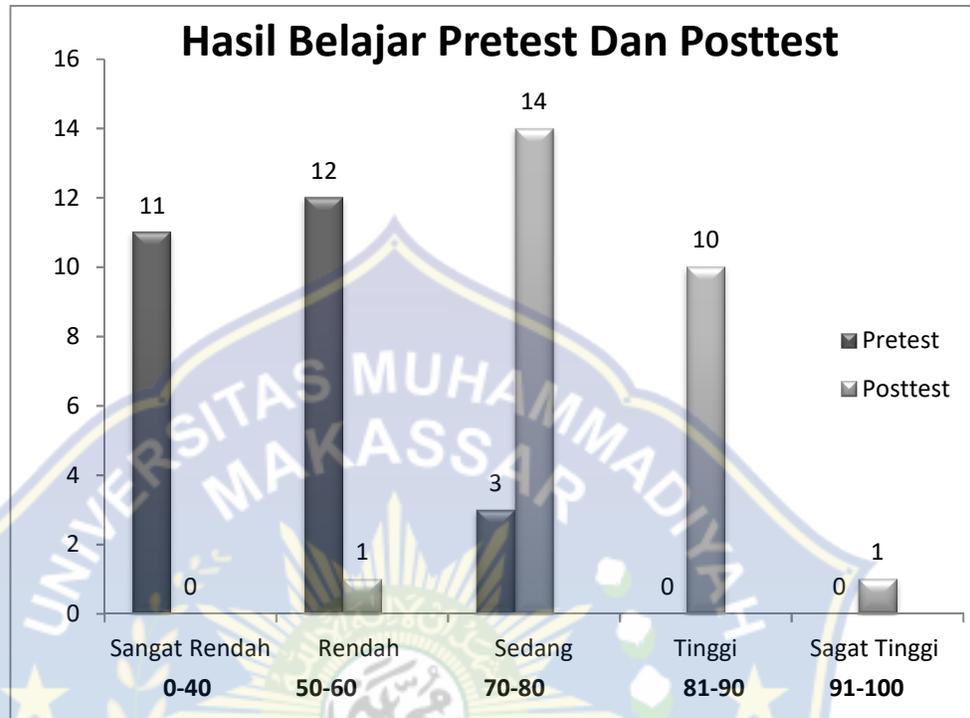
2) Perbandingan hasil belajar pretest dan posstest

Tabel 4.9 perbandingan hasil belajar pretest dan posstest

No	Nilai interval	Kategori	Pretest		Posttest		F	%
			F	%	Nilai interval	katego ri		
1	0-40	Sangat rendah	11	42,31	0-40	Sangat rendah	-	-
2	50-60	Rendah	12	46,12	50-60	rendah	1	3,85
3	70-80	Sedang	3	11,53	70-80	Sedang	14	53,84
4	81-90	Tinggi	-	-	81-90	tinggi	10	38,46
5	91-100	Sangat tinggi	-	-	91-100	Sangat tinggi	1	3,85

Sumber: data primer 2019

Gambar 4.2



Gambar Perbandingan kategori hasil belajar pretest dan posttest.

Berdasarkan pada table dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat pada saat posttest karena sebelum di berikan posttest siswa terlebih dahulu di berikan perlakuan berupa penggunaan macromedia flash dalam proses pembelajaran. “Uno (2007:17) mengemukakan hasil belajar sebagai perubahan dalam apabilitas (kemampuan tertentu) sebagai akibat belajar”.

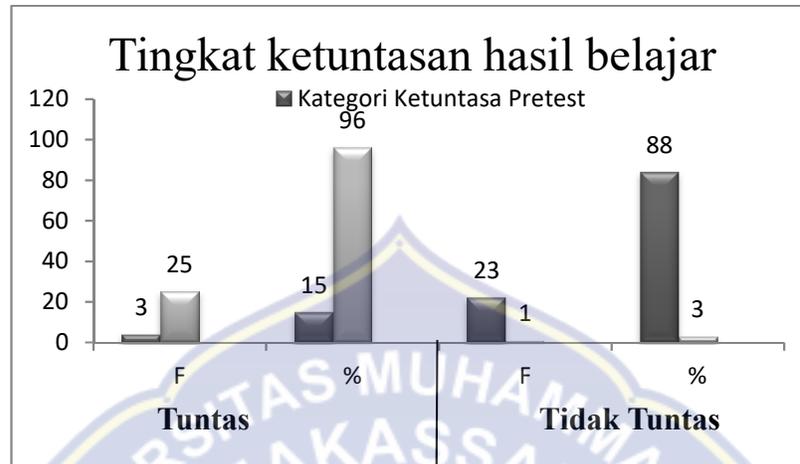
3) Perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar IPS pretest dan posttest

Table 4.10 Perbandingan hasil ketuntasan belajar IPS pretest dan posttest

No	Kategori Ketuntasan	Tuntas		Tidak Tuntas	
		F	%	F	%
1	Pretest	3	11,53	23	88,46
2	Posttest	25	96,15	1	3,84

Sumber: Data primer 2019

Gambar 4.3



Gambar Perbandingan hasil ketuntasan belajar IPS pretest dan posttest

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat pada saat diberikan posttest, karena sebelumnya telah dilakukan proses pembelajaran. Sudjana (2004: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Belajar itu sendiri merupakan salah satu proses dari hasil belajarnya yang dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan anak tentang materi yang akan dipelajari.

b. Hasil analisis statistik inferensial

1) Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{82,30 - 48,65}{8,51 \sqrt{26}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{33,65}{8,51 \cdot 5,09} \\
 &= \frac{33,65}{43,31} \\
 &= 0,777
 \end{aligned}$$

2) Menghitung harga t_{tabel}

cara mencari t_{tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $u = 0,05$ dan $dk = N - 2 = 26 - 2 = 24$ maka diperoleh $t_{0,05} = 0,685$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 0,777$ dan $t_{\text{tabel}} = 0,685$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $0,777 > 0,685$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 di terima dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

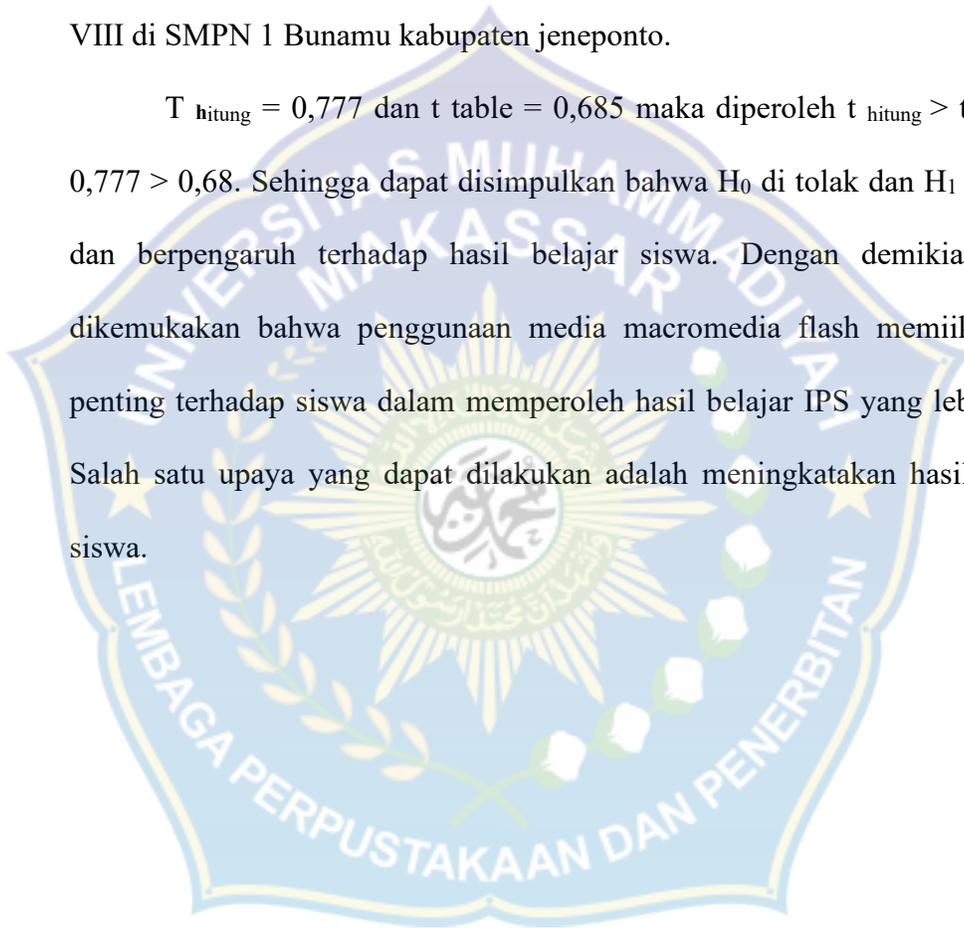
Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan serta hasil analisis statistic inferensial telah membuktikan terjadinya pengaruh media macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Binamu. Demikian pula hasil analisis statistic inferensial uji t menyatakan bahwa H_0 di tolak karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dapat dilihat hipotesis sebagai berikut.

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Binamu

kabupaten jeneponto dinyatakan ditolak karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{table} maka:

H₁ : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Bunamu kabupaten jeneponto.

$T_{hitung} = 0,777$ dan $t_{table} = 0,685$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,777 > 0,68$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa penggunaan media macromedia flash memiliki peran penting terhadap siswa dalam memperoleh hasil belajar IPS yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media macromedia flash berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Binamu. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media di lihat dari nilai rata-rata posttest dalam proses pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Perbedaan ini diperkuat terhadap hasil uji t hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_1 yaitu $t_{hitung} > t_{table}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa penggunaan media macromedia flash memiliki peran penting terhadap siswa dalam memperoleh hasil belajar IPS yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media macromedia flash dalam pembelajaran IPS di sekolah agar lebih menarik perhatian siswa. Sebab

penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada dan siswa pun lebih memperhatikan dan berkonsentrasi dengan materi yang sedang diajarkan.

2. Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta pihak sekolah hendaknya melakukan pengawasan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, sehingga jika ada masalah dalam pembelajaran baik itu terkait dengan guru, media yang digunakan maupun siswa, maka sekolah dapat segera memperbaikinya.

3. Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya agar kiranya dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode yang lebih baik dengan judul yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Usman, Arif. 2011. Prinsip Media Pembelajaran. Jakarta Blogspot.
- Arsyad Azhar, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ambar Wati, Uni."Penegmbangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu". *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, September 2010.
- Faiq Nursifi, Muhammad. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil belajar Teknik Pelapisan dan Korosi*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.11, No.1, 2011.
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Blake dan Horalsen. 1988. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Madcoms, 2004. *Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, 1991, *Media Pembelajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Ramadianto. Anggra Yuda.2008. *membuat Gambar Vektor dan Animasi Antraktif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya.
- Sukidan dan Munir. 2005. *Metodologi Penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sardiman, dkk.2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada
- Saud. 2009. *Prinsip Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitain kualitatif Kuantitaif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian*. Bandung Alfabeta.
- Winkel. 2006. *Pengertian Belajar*. Media Blogspot.com.

Lampiran 1

Table. Titik Persentase Nilai Distribusi t

d.f	Taraf Signifikan							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1.000	1.376	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657	636.691
2	0.816	1.061	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	31.598
3	0.765	0.978	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	12.941
4	0.741	0.941	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	8.610
5	0.727	0.920	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	6.859
6	0.718	0.906	1.440	1.943	2.477	3.143	3.707	5.959
7	0.711	0.896	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	5.405
8	0.706	0.889	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	5.041
9	0.703	0.883	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.781
10	0.700	0.879	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.587
11	0.697	0.876	1.363	1.796	2.201	2.718	3.160	4.437
12	0.695	0.873	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	4.318
13	0.694	0.870	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	4.221
14	0.692	0.868	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	4.140
15	0.691	0.866	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	4.073
16	0.690	0.865	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	4.015
17	0.689	0.863	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.965
18	0.688	0.862	1.320	1.734	2.101	2.552	2.878	3.922
19	0.688	0.861	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.883
20	0.687	0.860	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.850
21	0.686	0.859	1.313	1.721	2.080	2.518	2.831	3.819
22	0.686	0.858	1.311	1.717	2.074	2.508	2.819	3.792
23	0.685	0.858	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.767
24	0.685	0.857	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.745
25	0.684	0.856	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.725
26	0.684	0.856	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.707
27	0.684	0.855	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.690
28	0.683	0.855	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.674
29	0.683	0.854	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.659
30	0.683	0.854	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.646
40	0.681	0.851	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.551
60	0.679	0.848	1.286	1.671	2.000	2.390	2.660	3.460
120	0.677	0.845	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617	3.373
200	0.674	0.842	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.291

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Status Pendidikan	: SMP Negeri 1 Binamu
Kelas/Semester	: VIII / 2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema	: Keragaman Sosial Budaya Sebagai Modal Dasar Pembangunan Nasional
Sub Tema	: Fungsi Dan Peran Keragaman Sosial Budaya Dalam Pembangunan Nasional
Sub-Sub Tema	: Fungsi Dan Peran Keragaman Suku Bangsa Dan Bahasa
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan

Lampiran 2

wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 1.1 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala Perubahannya.
- 2.3 Menunjukkan perilaku santun toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
- 3.4 Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan Ekonomi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia
2. Menggali informasi tentang jenis pekerjaan yang banyak di kerjakan oleh masyarakat dari berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia
3. Menjelaskan pentingnya mempelajari bahasa daerah
4. Menjelaskan fungsi dan peran bahasa bagi kehidupan manusia
5. Menjelaskan fungsi dan peran keragaman bahasa dalam pembangunan nasional
6. Mengevaluasi permasalahan suku bangsa yang ada di Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia
2. Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang banyak dikerjakan oleh masyarakat dari berbagai suku bangsa di Indonesia
3. Menghargai keragaman suku bangsa di sekitar lingkungan siswa
4. Menjelaskan pentingnya mempelajari bahasa daerah
5. Mengidentifikasi fungsi dan peran bahasa bagi kehidupan manusia
6. Mengidentifikasi fungsi dan peran keragaman bahasa dalam pembangunan nasional

E. MATERI AJAR

A. Keragaman Sosial Budaya Sebagai Modal Dasar Pembangunan Nasional

1. Fungsi dan peran keragaman sosial budaya dalam pembangunan

- a. Sebagai daya tarik bangsa asing

Indonesia adalah salah satu tujuan wisata dari berbagai negara. Salah satu daya tarik wisatawan mancanegara, adalah: kekayaan budaya bangsa Indonesia. Contoh: kebudayaan yang masih berkembang di Bali, merupakan salah satu daya tarik wisatawan berkunjung ke sana. Banyaknya wisatawan yang berkunjung, membantu kegiatan perekonomian masyarakat Bali. Berbagai barang dan jasa, diperjualkan di Pulau Dewata tersebut. Ratusan hotel, rumah makan, biro perjalanan, produksi cinderamata, seni kerajinan, dan sebagainya, tumbuh subur di Bali.

Lampiran 2

b. Mengembangkan kebudayaan nasional

Kebudayaan nasional adalah puncak dari kebudayaan-kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah, akan memperkaya kebudayaan nasional. Kebudayaan nasional merupakan suatu kebudayaan yang didukung oleh sebagian besar warga suatu negara dan memiliki syarat mutlak bersifat khas dan dibanggakan, serta memberikan identitas terhadap warga.

Budaya nasional adalah budaya yang dihasilkan oleh masyarakat bangsa tersebut, sejak zaman dahulu hingga kini, sebagai suatu karya yang dibanggakan yang memiliki kekhasan bangsa tersebut, dan memberi identitas warga serta menciptakan suatu jati diri bangsa yang kuat. Pakaian batik merupakan salah satu contoh budaya nasional. Semula, batik adalah hasil budaya lokal. Kemudian, beberapa daerah di Indonesia dapat menciptakan batik dengan corak khas yang berbeda-beda. Batik kemudian diangkat menjadi salah satu pakaian nasional. Dengan demikian, budaya lokal menjadi budaya nasional. Wawasan Batik Indonesia sebagai keseluruhan etnik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-bendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) sejak 2 Oktober 2009. Menurut Soerjono Soekanto, terdapat 7 unsur budaya yang dianggap sebagai cultural universal, yaitu: Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat

Lampiran 2

produksi, transportasi, dan sebagainya). Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, sistem produksi, sistem distribusi, dan sebagainya). Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, dan sistem perkawinan). Bahasa (lisan dan tertulis). Kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak, dan sebagainya). Sistem pengetahuan. Religi (sistem kepercayaan). Renungkan Batik merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang diakui dunia. Sebagai generasi penerus, sepantasnya bangsa Indonesia bangga dengan mahakarya bangsa Indonesia tersebut. Pakaian batik, bukan sekedar pakaian yang bermanfaat untuk melindungi tubuh dan memperindah penampilan saja, tetapi juga mengandung makna nilai-nilai moral bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia harus bangga dan selalu mengembangkan serta menggunakan pakaian batik.

2. Fungsi dan peran keragaman suku bangsa

Setiap suku bangsa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Contoh: suku bangsa yang tinggal di Pulau Jawa, rata-rata pandai dalam bidang pertanian. Suku bangsa di daerah kepulauan, pandai dalam bidang pelayaran. Keragaman suku bangsa, akan menyebabkan keragaman budaya, bahasa, teknologi, dan sebagainya. Dengan demikian, sesungguhnya keragaman suku bangsa di Indonesia merupakan potensi pembangunan bangsa Indonesia. Setiap suku bangsa memiliki keahlian, teknologi, dan kebudayaan bawaan yang diturunkan oleh nenek moyang. Setiap suku bangsa, memiliki keunggulan masing-masing. Berbagai keunggulan

Lampiran 2

tersebut, harus dikelola dengan baik. Setiap suku bangsa, saling mengisi dan melengkapi sehingga bangsa Indonesia menjadi bangsa yang kuat dan hebat.

3. Fungsi dan peran keragaman bahasa

Pada saat ini, bangsa Indonesia telah memiliki bahasa nasional dan bahasa persatuan, yaitu: bahasa Indonesia. Bahasa daerah masih tetap dijunjung tinggi, karena merupakan salah satu hasil budaya bangsa yang bernilai sangat tinggi. Sejak lahir, manusia telah melakukan kontak dengan lingkungan di sekelilingnya. Kontak manusia dengan manusia, dilakukan dengan bahasa simbol dan lisan. Bahasa lisan, merupakan bahasa yang paling mudah dipelajari dan dipahami. Bagaimana peran dan fungsi bahasa bagi kehidupan manusia.

a. Bahasa sebagai alat komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses ketika seseorang atau beberapa orang, menciptakan dan menggunakan informasi agar terhubung dengan orang lain. Melalui bahasa, manusia dapat berhubungan dan berinteraksi dengan sesama manusia. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan segala pesan yang ada didalam akal pikiran. Di sekolah, guru menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik, menggunakan bahasa.

b. Bahasa sebagai alat untuk menyatakan ekspresi diri Apa yang terucap pada dirimu, apabila kalian: senang, sedih, geli, cemas, dan sebagainya.

Lampiran 2

Bahasa yang terucap merupakan bentuk ekspresi untuk mengungkapkan perasaan manusia. Bahasa, merupakan sarana untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada dalam diri seseorang, baik berbentuk perasaan, pikiran, gagasan, dan keinginan yang dimilikinya. Manusia mengungkapkan semua yang diingat, dipikirkan, dan diinginkan, melalui bahasa. Ingatan, pikiran, dan keinginan manusia, meliputi semua bidang kehidupan manusia. Untuk memahami suatu masyarakat, seseorang harus memahami bahasa yang digunakan masyarakat tersebut. Puisi yang sedang dibaca oleh seorang siswa, juga merupakan salah satu ekspresi diri seseorang.

c. Bahasa sebagai alat kontrol sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa sangat efektif diterapkan pada individu atau masyarakat. Berbagai informasi dan pendidikan, disampaikan melalui bahasa. Buku-buku pelajaran dan buku-buku panduan, adalah salah satu contoh penggunaan bahasa sebagai alat kontrol sosial. kalian tentu sering menemukan berbagai tulisan yang bersifat himbauan atau larangan dalam berperilaku di tengah-tengah masyarakat. Wawasan Bangsa Indonesia memiliki aneka ragam bahasa yang digunakan disetiap masyarakat. Untuk menerapkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, sebagai sarana ekspresi diri, dan sebagai kontrol sosial, tentu memiliki banyak hambatan. Sesama masyarakat yang tinggal di satu pulau, kadang memiliki bahasa yang berbeda-beda. Sebagai contoh, masyarakat di Pulau Jawa memiliki bahasa Jawa dan bahasa Sunda.

Lampiran 2

Dengan demikian, bahasa Indonesia mempunyai kedudukan, baik sebagai bahasa nasional maupun bahasa negara. Kedudukan sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia memiliki empat fungsi. Keempat fungsi tersebut, ialah sebagai berikut:

- 1) lambang identitas nasional,
- 2) lambang kebanggaan nasional,
- 3) alat pemersatu berbagai masyarakat yang mempunyai latar belakang sosial budaya dan bahasa yang berbeda-beda, dan
- 4) alat perhubungan antarbudaya dan daerah.

Berkaitan dengan statusnya sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai:

- 1) bahasa resmi negara,
- 2) bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan,
- 3) bahasa resmi dalam perhubungan tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta pemerintahan,
- 4) bahasa resmi didalam pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi.

A. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Metode : Diskusi Dengan Cara Cooperative Learning Tipe STAD

B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :

- a. peta sebara suku bangsa di indonesia
- b. Gambar : orang sedang membajak sawah, pelaut, guru sedang mengajar, siswa sedang membaca puisi, anak sedang berbicara dengan orang tua, pantun nasihat, dan gambar buku.

2. Alat/Bahan : Laptop, LCD Macromedia Flash

3. Sumber Belajar : Buku Siswa IPS, LKS, Kamus Bahasa Indonesia, Dan Internet

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pertemuan ke-1 (2 x 40 Menit)	80 Menit
	<ol style="list-style-type: none"> a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama). b. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan di capai. c. Menyampaikan secara singkat garis besar materi yang akan disajikan selama pembelajaran. 	10 Menit

Lampiran 2

	<p>d. Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”, di lanjutkan dengan Tanya jawab tentang makna lagu dan di hubungkan dengan keragaman suku bangsa dan bahasa di Indonesia</p>	
Inti	<p>1. Guru memberikan pengantar singkat tentang keragaman suku bangsa dan bahasa di Indonesia.</p>	60 Menit
	<p>2. Membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen (Jawa, Bugis, Mandar, Toraja, Batak, kaili) masing-masing beranggotakan 4-5 orang.</p>	10 Menit
	<p>3. Guru memberi poin bintang untuk setiap kelompok, setiap siswa yang berpresentasi, menjawab, menanyakan, menyanggah, dll mendapat 1 poin bintang. Bintang dihitung secara individu dan kelompok.</p>	20 Menit
	<p>4. Penugasan mengguankan LKS untuk di kerjakan dalam kelompok masing-masing dengan pembagian.</p> <p>a) Kelompok jawa, bugis, mandar mengerjakan LKS 1 tentang keragaman suku bangsa di</p>	

Lampiran 2

	<p>Indonesia dan aktivitas jenis-jenis pekerjaannya.</p> <p>b) Kelompok toraja, batak, kaili mengerjakan LKS 2 tentang keragaman bahasa di Indonesia (pentingnya mempelajari bahasa daerah, fungsi dan peran bahasa bagi kehidupan manusia, fungsi dan peran keragaman bahasa dalam pembangunan nasional).</p> <p>5. Pelaksanaan diskusi kelompok (siswa dialog mendalam untuk saling membantu memahami materi pelajaran dengan anggota kelompok kemudian mencatat hasil diskusi)</p> <p>6. Perwakilan kelompok yang mengerjakan LKS 1 mempresentasikan hasil tugas yang telah didiskusikan dalam kelompok dan siswa dari kelompok lain dapat bertanya, menanggapi/menyanggah, dan menjawab pada saat presentasi, anggota kelompok ada yang berperan sebagai moderator, penyaji, dan penjawab pertanyaan.</p> <p>7. Menghitung poin bintang (bintang di tulis di</p>	<p>20 Menit</p> <p>10 Menit</p>
--	---	---------------------------------

Lampiran 2

	<p>buku catatan dan diserahkan pada guru untuk dimasukkan dalam daftar nilai).</p> <p>8. Pelaksanaan konfirmasi dilakukan dengan memberikan umpan balik berdasarkan hasil presentasi.</p>	
Penutup	<p>a. Membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari itu dilakukan siswa bersama guru.</p> <p>b. Siswa melakukan refleksi</p> <p>c. Menyampaikan 3 kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi</p> <p>d. Memberikan tugas mendalami materi /membaca materi tentang keragaman suku bangsa dan bahasa.</p> <p>e. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	10 Menit
Pendahuluan	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-2 (2 x 40 Menit)</p> <p>a. Memulai pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing</p>	80 Menit 10 Menit

Lampiran 2

	<p>b. Tanya jawab singkat tentang PR atau hasil pengamatan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>c. Menginformasikan secara garis besar strategi pembelajaran yang akan di lakukan.</p> <p>d. Menginformasikan tujuan ya g akan di capai selama pembelajaran.</p> <p>e. Memberi motivasi pada siswa untuk aktif dalam pembelajaran</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Melanjutkan presentasi hasil diskusi kelompok LKS 2. Siswa dari kelompok lain dapat bertanya, menganggapi/menyanggah, dan menjawab. Pada saat presentasi, anggota kelompok ada yang berperan sebagai moderator, penyaji, dan penjawab pertanyaan (selama proses diskusi, keaktifan siswa dihargai oleh guru dengan memberikan poin bintang untuk menentukan kelompok yang paling aktif selama proses pembelajaran atau diskusi).</p> <p>2. Menghitung poin bintang (poin bintang ditempel di buku catatan dan diserahkan pada guru untuk dimasukkan dalam daftar nilai).</p>	<p>60 Menit</p> <p>30 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>20 Menit</p>

Lampiran 2

	<p>3. Pelaksanaan konfirmasi dilakukan dengan memberikan umpan balik berdasarkan hasil presentasi.</p>	
Penutup	<p>a. Membuat kesimpulan tentang materi ajar yang telah disajikan selama pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersama guru.</p> <p>b. Siswa melakukan refleksi</p> <p>c. Menugaskan peserta didik melakukan pengamatan keragaman suku bangsa dan bahasa yang ada di sekitar siswa, melakukan kajian/analisis materi, dan mempresentasikan hasil pengamatan</p> <p>d. Kelompok yang paling aktif mendapat hadiah dari guru</p> <p>e. Mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	10 Menit

D. PENILAIAN

1. Prosedur : Post Test
2. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
3. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda (Terlampir)

E. PEDOMAN PENSKORAN

$$\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Jeneponto, Mei 2019

Wali Kelas**Peneliti****Irmawati L.,S.Pd****Lestari**

Mengetahui,

Kepala Sekolah**Maliling, S.Pd.,MPd**
Nip. 19630217 198703 1 012

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Irmawati L.,S.Pd
 Kelas : VIII (Delapan)
 Hari/Tanggal :
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Keterangan:

Lembar observasi ini dibuat untuk mengetahui terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media macromedia flash yang dilihat dari aspek aktivitas guru.

Petunjuk penggunaan:

Berikan tanda centang (√) pada salah satu pilihan realisasi yang tersedia untuk setiap pernyataan berikut sesuai dengan pengamatan pada saat pembelajaran:

Y : Ya skor (1)

T : Tidak skor (0)

Guru menjelaskan materi tentang keragaman sosial budaya dan bahasa menggunakan tayangan macromedia flash, apabila guru melakukannya maka observer memberi tanda centang (√) pada kolom Y, dan apabila guru tidak melakukannya maka observer memberi tanda centang (√) pada kolom T.

Kategori aktivitas guru:

Persentase	Kategori
20,% - 30,%	Kurang
40,% - 50,%	Cukup
60,% - 70,%	Baik
80,% - 100%	Sangat Baik

Lampirn 3

Table. Observasi aktivitas guru

No	Aspek Penilaian	kegiatan		%
		Ya	Tidak	
A	Persiapan			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran berbasisi macromedia flash yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional	√		100
2	Guru mempersiapkan seting kelas untuk memulai pembelajaran IPS dengan materi keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional melalui tayangan macromedia flash	√		100
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai	√		100
4	Guru menggunakan tayangan macromedia flash dalam menyampaikan materi kebudayaan suku bangsa dan bahasa	√		100
5	Guru menayangkan video keragaman bahasa dan budaya indonesia melalui tayangan macromedia flash	√		100
6	Guru menjelaskan materi keragaman sosial budaya dan keragaman bahasa yang ditayangkan melalui macromedia flash	√		100
7	Guru ,mempertlihatkan gambar suku budaya melalui tayangan macromedia flash	√		100
8	Penggunaan tayangan macromedia flash mudah di mengerti oleh siswa	√		100
	Jumlah	8		800
	Rata-rata			100
	Kategori Aktivitas Guru			Sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Sekolah / Kelas : SMP Negeri 1 Binamu / VIII

Hari / Tanggal :

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama Guru : Irmawati L.,S.Pd

Keterangan

Lembar observasi ini dibuat untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media macromedia flash yang dilihat dari kegiatan belajar siswa.

Kegiatan Belajar

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan/(F)			Persen %
		I	II	Rata2	
1	Kehadiran siswa	26	26	26	100
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi keragaman suku budaya dan bahasa melalui tayangan macromedia flash	15	22	18,5	71,15
3	Siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran keragaman sosial budaya dan bahasa	17	20	18,5	71,15
4	Siswa yang memperhatikan video tentang keragaman budaya dan bahasa yang di tayangkan melalui macromedia flash	15	22	18,5	71,15
5	Siswa yang mengajukan pertanyaan seputaran	18	25	21,5	82,69

Lampiran 4

	keragaman bahasa daerah yang ada di Sulawesi selatan				
6	Siswa yang mengemukakan pendapat mengenai keragaman bahasa daerah yang di lihat melalui tayangan macromedia flash	20	25	22,5	86,53
7	Siswa yang mengerjakan LKS	26	26	26	100
8	Siswa yang membantu temanya dalam menyelesaikan soal LKS Keragaman sosial budaya dalam pembangunan nasional	9	11	10	38.56
	Jumlah	146	177	161,5	521,23
	Rata-rata	5,61	6,81	6,21	20,1

Makasaar,

Observer

LESTARI

Soal Posttest

Piligan Ganda

1. Yang disebut dengan pembangunan Nasional yaitu ...

- a. Pembangunan untuk lebih maju
- b. Pembangunan suatu Negara
- c. Pembangunan menyeluruh
- d. Pembangunan yang berbudaya

Jawaban: D

2. Dibawah ini yang tidak termasuk unsur-unsur kebudayaan yaitu sebagai berikut, kecuali ...

- a. Pengetahuan
- b. Sistem organisasi kemasyarakatan
- c. Tempat wisata
- d. Bahasa

Jawaban: C

3. Kebudayaan Nasional indonesia berlandasan pada ...

- a. UU No.36 tahun 1999
- b. UU no.23 tahun 2002
- c. UUD 1945
- d. Pancasila

Lampiran 5

Jawaban: C

4. Contoh konflik yang disebabkan oleh kecemburuan Poso merupakan contoh konflik yang disebabkan karena
- Perbedaan agama Islam dan Kristen
 - Perebutan kekuasaan
 - Perbedaan suku bangsa
 - Kepentingan politik antara pemerintah dan masyarakat

Jawaban: A

5. yang di maksud dengan Pola Sosial adalah
- Suatu keadaan masyarakat teratur dan bersifat tetap
 - Norma-norma social yang tumbuh dan berkembang
 - Bentuk hubungan social yang bersifat tetap
 - Pola perilaku anggota masyarakat

Jawaban: C

6. Yang termasuk unsur-unsur kebudayaan yaitu ...
- Peralatan
 - Bahasa dan Tarian
 - Bahasa dan Kesenian
 - Tempat wisata dan Sistem keagamaan

Jawaban: C

Lampiran 5

7. “..... Merupakan tantangan sekaligus peluang bagi masyarakat Indonesia.”

Adalah pengertian dari

- a. Nilai-nilai budaya
- b. Kerusakan sosial
- c. Kebudayaan
- d. Keberagaman budaya

Jawaban: D

8. Yang termasuk dampak negatif akibat keberagaman budaya, kecuali

- a. Menimbulkan konflik antar elite dan golongan politik
- b. Sebagai alat bersatunya masyarakat walau berbeda agama
- c. Menimbulkan krisis ekonomi dan moneter
- d. Menimbulkan konflik antar suku bangsa

Jawaban: B

9. Yang tidak termasuk metode-metode pemecahan masalah akibat konflik social budaya, yaitu

- a. Metode perencanaan
- b. Metode avoidance
- c. Metode kompetisi
- d. Metode menghindari

Jawaban: A

10. Menimbulkan perubahan social dan budaya yang terlalu cepat merupakan pernyataan dari ...

- a. Tujuan dari keberagaman budaya
- b. Dampak negative keberagaman budaya
- c. Dampak positif keberagaman budaya
- d. Fungsi dari keberagaman budaya

Jawaban: B



Lampiran 7

Table. Rekap Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	T1	T2	P	SKM	
					Pretest	Posttest
1	Alda	60	80	20	TT	T
2	Ariel Ardiansyah	60	90	30	TT	T
3	Aulia Tulmukrimah Putri Azis	50	80	30	TT	T
4	Dedy Syamsudarman	60	90	30	TT	T
5	Dimas Eko Nurrochmat	40	80	40	TT	T
6	Eka Wulandari	30	60	30	TT	TT
7	Fadly Ardyas Salam	40	80	40	TT	T
8	Gustina	40	80	40	TT	T
9	Hasmita Nur	70	95	25	T	T
10	Helmiranda Putri	70	90	20	T	T
11	Indah Cahya Kamila	60	90	30	TT	T
12	Jasmin Bahar	60	90	30	TT	T
13	Marsa Putri Adhelia	75	90	15	T	T
14	Muh. Ihsan. S	30	75	45	TT	T
15	Muhammad Dzikri Khoirun	50	80	30	TT	T
16	Muhammad Sahrul	30	70	40	TT	T
17	Nadia Dwi Putri Bachni	50	80	30	TT	T
18	Novaldi Geral Luviano	30	70	40	TT	T
19	Nur Cantika Syapar	30	70	40	TT	T
20	Nur Nabila	50	90	40	TT	T
21	Nurul Maghfirah Sufi	60	90	30	TT	T
22	Putri Rahmadani	30	80	50	TT	T
23	Rahmat	40	80	40	TT	T
24	Reva Satya Nagara	60	90	30	TT	T

Lampiran 7

25	Suadi	40	80	40	TT	T
26	Suyatno	50	90	40	TT	T
	Jumlah	1265	2140	875		
	Rata-rata	48.65	82.31	33.65		
	Nilai tertinggi	75	95			
	Nilai terendah	30	60			
Keterangan:						
T1= Pretest T2= Posttest T= Tuntas TT= Tidak Tuntas						



Dokumentasi







1 2 0 1 9 1 0 1 4 2 5 3 7 4

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 15133/S.01/PTSP/2019
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Jeneponto

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1201/05/C.4-VIII/IV/1440/2019 tanggal 26 April 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **LESTARI**
Nomor Pokok : 10531223515
Program Studi : Pend. Teknologi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 1 BINAMU "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **02 Mei s/d 02 Juli 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 30 April 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A.M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth:
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal

SIMAP PTSP 30-04-2019



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90222





PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/083/IP/DPMPTSP/V/2019

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : 83/V/REK-IP/DPMPTSP/2019

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : Lestari
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor Pokok : 10531223515
Program Studi : Pend. Teknologi
Lembaga : Unismuh Makassar
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Dusun Terpadu, Desa Pompengan, Kec. lamasi Timur
Tempat Meneliti : SMPN 1 Binamu

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 1 BINAMU

Lamanya Penelitian : 02 Mei 2019 s/d 02 Juni 2019

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demi kian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 02 Mei 2019

KEPALA DINAS,



Hj. MERNAWATI, S. IP. M. Si

Pangkat : Pembina Tk I

NIP : 19771231 200212 2 015

Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Jeneponto di Jeneponto
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 BINAMU

Alamat : Jl. Lanto Dg. Pasewang. No. 32 Jeneponto Telp. (0419) 21031



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : /106.5/SMP.01/KP/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : MALILING, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19630217 198703 1 012
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I/ IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen mahasiswa yang akan mengadakan penelitian guna memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA
FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS
VII SMPN I BINAMU**

Data mahasiswa yang mengadakan penelitian :

N a m a : LESTARI
NIM : 10531223515
Jurusan : Pendidikan Teknologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Setelah diperiksa dan dikoreksi pada butir instrumennya maka dinyatakan layak untuk mengadakan penelitian mulai tanggal 23 Mei 2019 s.d. 17 Juli 2019 di SMP Negeri 1 Binamu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 22 Mei 2019

Kepala Sekolah,



MALILING, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19630217 198703 1 012

RIWAYAT HIDUP



LESTARI. Dilahirkan di pompengan kabupaten luwu pada tanggal 30 juni 1998, dari pasangan Ayahanda Iksan dan Ibu nda Hasmiati. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SDN 379 Pompengan kabupaten luwu dan tamat pada tahun 2009, tamat SMP Negeri 3 Towuti tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 1 Towuti tahun 2015. Pada tahun yang sama (2015), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2019.

